



Critérium Île-de-France

Préambule :

Le Critérium IDF est une compétition homologuée FIDE, organisée par la ligue d'Île-de-France des Échecs, ayant pour objectif de permettre aux joueurs et joueuses des clubs d'Île-de-France de jouer en cadence longue, par équipe de 4, à un niveau de jeu homogène.

Cette compétition se déroule de novembre à mai de chaque saison.

♦♦♦

REGLEMENT DE LA COMPETITION

1 – Organisation générale

1.1 Structure

La compétition « Critériums » est une compétition toutes rondes par équipes de 4 joueurs ou joueuses. La compétition comporte 6 niveaux appelés « Coupes » :

Roi – Dame – Tour – Fou - Cavalier - Pion

La compétition est ouverte à tous les clubs de la Ligue Île-de-France.

Le responsable de la compétition Critériums (ci-après « Directeur Critérium ») est désigné par la Commission Technique Régionale. Le Directeur Critérium nomme et supervise les directeurs de Coupes (ci-après « Directeurs de Coupes »), il peut lui-même exercer cette fonction.

Les Directeurs de Coupe confirment les classements provisoires et établissent le classement final. Ils désignent le ou les Directeur(s) de Groupe de leur Coupe. Ils peuvent eux-mêmes exercer cette fonction.

Chaque Coupe est subdivisée en groupes de 8 équipes au maximum (sauf cas de figure particulier).

La répartition des équipes d'une Coupe, dans les différents groupes, est faite par la Commission Technique Régionale.

Une phase finale est organisée entre les premiers et éventuellement les seconds de chaque groupe d'une Coupe, pour désigner le vainqueur de cette Coupe.

1.2 Engagement

Le bulletin d'engagement, disponible sur le site de la Ligue Île-de-France, doit être dûment rempli en respectant les instructions qui y figurent, et réglé en ligne pour le montant des engagements.

Toute inscription papier et/ou non-réglée ne sera pas prise en compte.

Toute inscription hors délai sera éventuellement acceptée s'il reste des groupes incomplets.

1.3 Conditions de participation

Un club peut engager plusieurs équipes dans chacune des Coupes, sous réserve de faire tout le nécessaire pour éviter les forfaits individuels et d'équipes. Ces équipes sont alors réparties, si possible, dans des groupes différents ; sinon elles se rencontrent dès la ou les premières rondes.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même Coupe, tout joueur ou joueuse ayant joué dans une équipe ne peut plus jouer dans une autre.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans des Coupes différentes, tout joueur ou joueuse ayant joué dans l'équipe d'une Coupe peut jouer dans une équipe d'une autre Coupe sous réserve de respecter les conditions de composition d'une équipe.

Exception : suite à des reports de match, lorsqu'un club a plusieurs équipes dans des Coupes différentes, un joueur ou une joueuse ne peut pas participer à deux rencontres prévues initialement à la même date.

Exemple : La ronde 3 du Critérium Roi est prévue le 02/12 en même temps que d'autres rencontres de Critériums. Suite aux conditions climatiques l'équipe n'a pas pu jouer en Critérium Roi et la ronde a été reportée. Les joueurs ou joueuses ayant participé à une rencontre Critérium le 02/12 n'ont pas le droit de jouer la rencontre reportée.

◆◆◆

2- Organisation de la compétition

2.1 Calendrier

Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier officiel de la Ligue et sur les tableaux d'appariements du site fédéral.

Les matchs se jouent par défaut le dimanche à 14h15, toutefois les deux équipes peuvent s'entendre pour jouer le samedi du même week-end ou à un autre horaire.

Cette décision devra être communiquée au directeur de groupe au plus tard 8 jours avant la date prévue pour la rencontre.

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer ou reporter les dates d'une rencontre, sous réserve de demander et d'obtenir l'accord du Directeur de Groupe.

En cas de désaccord persistant entre les deux équipes, le Directeur de la Coupe concernée peut imposer une date pour cette rencontre.

La dernière ronde ne peut pas être reportée sauf pour des circonstances très exceptionnelles, avec l'accord préalable du Directeur de Coupe.

Hormis ces cas, les dates fixées sont impératives. En cas de non-respect, la rencontre sera déclarée perdue pour l'une ou pour les deux équipes.

2.2 Lieu des rencontres

Lors de la constitution des groupes, les appariements sont communiqués à toutes les équipes.

Toute équipe n'ayant pas reçu ses appariements (lieux et dates) 5 jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le Directeur de sa Coupe et son Directeur de Groupe (s'il est nommé).

Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.

2.3 Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel

L'organisateur est l'un des responsables du club qui reçoit une ou plusieurs équipes. Il fournit le matériel nécessaire. En cas d'impossibilité, il demande au moins 48 heures à l'avance aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut.

Il est chargé de préparer la salle de jeu au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, de veiller au bon déroulement des rencontres, d'appliquer, de faire respecter le présent règlement et de prévoir un arbitre pour la rencontre.

En cas d'absence d'un arbitre fédéral, l'organisateur fera office d'arbitre, ou en désignera un le cas échéant. L'arbitre doit posséder une licence A, il peut être joueur ou joueuse, mais ne peut pas être le capitaine d'une des deux équipes. A l'exception de la phase finale, sauf stipulation contraire dans les règlements fédéraux ou de la ligue, un joueur ou joueuse peut être arbitre pour sa rencontre ainsi que toute autre rencontre de Critérium ou d'une autre compétition organisée concomitamment au même endroit. L'arbitre ne peut pas cumuler son rôle d'arbitre et celui de capitaine d'équipe.

◆◆◆

3- Déroulement des rencontres

3.1 Règles du jeu

Les règles du jeu sont celles de la F.I.D.E. en vigueur à la date du déroulement de la rencontre. Toutes les parties de Critériums sont homologués FIDE.

3.2 Attribution des couleurs

L'équipe citée en premier sur le tableau d'appariements a les Blancs sur les échiquiers impairs (n°1 et 3) et les Noirs sur les échiquiers pairs (n°2 et 4).

3.3 Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer avec, pour chaque participant, 1h30 pour 40 coups puis 30 minutes pour finir, avec un ajout de 30 s/coup dès le 1^{er} coup.

3.4 Définitions

Dans la suite du document ces termes seront utilisés, la définition en est donnée ci-dessous :

« Elo Critérium », le Elo standard du joueur ou de la joueuse (FIDE, National ou estimé) publié le 1^{er} octobre. Si le joueur ou la joueuse ne dispose à cette date d'aucun classement, alors l'Elo retenu est attribué tel qu'indiqué à l'article 5 « Estimation du Elo » du règlement fédéral « R01_Règles_Générales ». L'Elo Critérium d'un joueur ou d'une joueuse reste inchangé pendant toute la saison du critérium (y compris phase finale), et ce, quel que soit l'évolution éventuelle de son Elo au cours de la saison.

« Elo Retenu » :

- Par défaut, l'Elo Retenu à un échiquier donné est l'Elo Critérium du joueur ou de la joueuse considéré.
- Tous les joueurs ou joueuses d'une équipe ayant un Elo Critérium inférieur de plus de 400 points au joueur ou joueuse le plus fort de leur équipe, leur « Elo retenu » sera égal à l'Elo Critérium du plus fort du joueur ou joueuse minoré de 400 points.

- Si la feuille de partie comporte moins de 4 joueurs ou joueuses inscrits, l'« Elo retenu » pour les échiquiers vacants sera égal au l' « Elo critérium » du plus fort joueur ou joueuse minoré de 400 points, sans toutefois pouvoir être inférieur à 1100.

« Forfait Prévenu »

- En cas de forfait individuel et pour éviter le déplacement des joueurs ou joueuses adverses inutilement, le capitaine peut prévenir l'équipe adverse et le directeur de groupe au plus tard à 12h le jour de la rencontre. Dans ce cas le forfait est considéré comme Prévenu.

3.5 Composition d'équipe

3.5.1 A l'aide d'un document officiel, les capitaines d'équipe doivent remettre sur place à l'arbitre, la liste des 4 joueurs ou joueuses composant leur équipe, comportant leurs noms et prénoms, code fédéral et « Elo critérium ».

3.5.2 Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo Critérium de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif à cet échiquier et les suivants.

3.5.3 tout joueur ou joueuse doit être licencié A auprès du club qui a engagé l'équipe avant le début de la ronde à laquelle il participe. En cas d'infraction, forfait administratif pour le joueur ou joueuse fautif.

3.5.4 tout joueur ou joueuse ayant déjà joué dans une équipe de la même coupe ne peut plus jouer dans une autre.

3.5.5 Si la composition d'équipes comporte moins de 4 joueurs ou joueuses, alors les échiquiers vacants doivent être les derniers (Pas de trou). En cas d'infraction, forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants.

3.5.6 Force d'une équipe

Le calcul de la force F d'une équipe est la somme des Elos Retenus des quatre échiquiers.

La force F de l'équipe doit se trouver dans les limites données ci-dessous :

COUPE	Force de l'équipe
PION	$F \leq 5200$
CAVALIER	$5100 \leq F \leq 5700$
FOU	$5600 \leq F \leq 6300$
TOUR	$6200 \leq F \leq 6900$
DAME	$6800 \leq F \leq 7500$
ROI	$7400 \leq F$

En cas d'infraction, les pénalités suivantes seront prises par les Directeurs de Groupe.

- Lorsque la force F d'une équipe dépasse le maximum prévu dans une Coupe d'un écart :
 - Strictement inférieur à 100 : Le total des points de parties est diminué de 2.
 - Compris entre 100 et 200 : Le total des points de parties est diminué de 3.
 - Strictement supérieur à 200 : La rencontre est déclarée perdue.
- Lorsque la force F d'une équipe n'atteint le minimum prévu dans une Coupe d'un écart :
 - Supérieur à 100 : Un avertissement est adressé à l'équipe.

3.6 Forfaits individuels – Forfaits d'équipe

Le forfait sportif est déclaré d'office à l'encontre de toute équipe (forfait d'équipe) ou de tout joueur ou joueuse (forfait individuel) ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivant l'heure du début de la rencontre. Un joueur ou une joueuse est considéré présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

Une équipe ayant 2 joueurs ou joueuses ou plus, forfait sportif, perd la rencontre par forfait d'équipe.
Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs ou joueuses, est tenue d'avertir l'équipe adverse et le directeur de la Coupe, au plus tard l'avant-veille du jour de la rencontre.

Si une équipe déclare forfait pour une ou plusieurs rencontres de son groupe, mais en joue au moins la moitié, ses résultats sont pris en compte pour le classement final de ce groupe.

Dans le cas contraire, ses résultats ne seront pas comptabilisés dans le classement du groupe, les résultats sportifs, eux, seront en tout cas transmis à la FFE et à la FIDE pour prise en compte.

3.7 Forfait administratifs

Suite à une irrégularité, une partie peut être déclarée perdue par le joueur ou la joueuse fautif. Il perdra le point de partie, mais le résultat obtenu sur l'échiquier est maintenu pour le classement Elo.

Une partie déclarée perdue administrativement, n'est pas pour autant donnée gagnante à son adversaire.

3.8 Procès verbal – Transmission des résultats

- 3.8.1 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.
- 3.8.2 Le club responsable de la rencontre doit saisir le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral au plus tard le lendemain avant 20h et envoyer dans le même délai une copie (Scan ou photo lisible) au directeur de groupe par SMS ou Email

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 ou la capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit.

L'arbitre et le ou la 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 à la direction du groupe par l'arbitre, qui devra garder une trace numérique ou une copie.

3.10 Litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur le résultat d'une rencontre.

Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal de la rencontre.

Lorsqu'aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal de la rencontre et que les vérifications effectuées par le directeur de groupe n'ont révélé aucune irrégularité, le résultat de la rencontre est définitivement entériné.

Dans le cas contraire, le directeur de la Coupe du Critérium notifie ses décisions aux équipes concernées en accord. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de sa notification. Les litiges administratifs sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

◆◆◆

4- Résultats – Classements

4.1 Décompte des points d'une partie

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées X sur le procès-verbal.
- Une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait sportif non prévenu est comptée -0,5 point.
- Une partie perdue par forfait sportif prévenu est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait administratif prévenu est comptée 0 point.
- En cas de partie gagnée par forfait sportif mais perdue par forfait administratif par l'équipe adverse (sur ce même échiquier), la partie sera considérée comme perdue pour les 2 équipes (double 0 si le forfait sportif est prévenu, 0 et -0,5 si le forfait sportif n'est pas prévenu).

4.2 Attribution du gain de la rencontre

Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties que l'équipe adverse. En cas d'égalité de points de parties, la rencontre est déclarée nulle.

4.3 Décompte des points de rencontre

- Une rencontre gagnée est comptée 3 points.
- Une rencontre nulle est comptée 2 points.
- Une rencontre perdue est comptée 1 point.
- Une rencontre perdue par forfait est comptée 0 point.
- Dans le cas d'un groupe avec un nombre impair d'équipes, l'équipe exempte lors d'une rencontre ne marque pas de points.

4.4 Classement des équipes

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

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.

Le classement final des équipes de chaque groupe des différentes Coupes est établi en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité de points de rencontre entre plusieurs équipes d'un même groupe, 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 1er échiquier, puis au 2e, etc.

♦♦♦

5- Phase finale

5.1 Qualification des équipes pour la phase finale

Pour la ou les Coupes ne comportant qu'un Groupe, il n'y a pas de phase finale, l'équipe classée première est déclarée gagnante de la Coupe. Une coupe leur sera remise lors de la phase finale des Critériums.

La phase finale pour chaque Coupe comportant plus d'un groupe, est une compétition par élimination directe (Système coupe) en un, deux, ou trois tours suivant le nombre d'équipes qualifiées : 2, 4, ou 8.

Toutefois, le Directeur Critérium peut en décider autrement, pour une ou plusieurs Coupes, selon le nombre d'équipes inscrites, pour chaque Coupe. Il peut ainsi être organisé une phase finale avec un nombre d'équipe défini autrement ainsi qu'un mode d'appariement différent (par exemple un système Suisse par équipe). Le nombre d'équipes qualifiées ainsi que le mode d'appariement sont communiquées aux équipes avant la 3^{ème} ronde de la compétition.

Le nombre d'équipes qualifiées pour chaque Coupe dépend du nombre de Groupes selon le tableau suivant :

Nombre de groupes	Nombre d'équipes qualifiées	Equipes premières	Equipes secondes
2	4	Toutes	Toutes
3	4	Toutes	La meilleure
4	8	Toutes	Toutes
5	8	Toutes	Les 3 meilleures
6	8	Toutes	Les 2 meilleures
7	8	Toutes	La meilleure
8	8	Toutes	
9 et plus	8	Les 8 meilleures	

Pour départager des équipes ayant terminé à la même place dans des groupes différents, on utilisera les départages dans l'ordre suivant :

1. Ratio points de match / nombre de matchs joués.
2. Ratio différentiel / nombre de matchs joués.
3. Ratio points de parties / nombre de matchs joués.
4. Le nombre de forfaits individuels

5.2 Conditions de participation des joueurs

5.2.1 Les dispositions de l'article 3.5 s'appliquent à l'exception du 3.5.4

5.2.2 Un joueur ou une joueuse ayant disputé une partie en phase finale dans une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre.

5.2.3 En cas d'infraction au 5.2.1 ou 5.2.2, l'équipe fautive est éliminée quel que soit le résultat de la rencontre.

5.3 Organisation et déroulement

Le calendrier, les lieux et heures de rencontres, l'organisation et les arbitres de la phase finale sont déterminés par la commission technique régionale et communiqués en temps utile aux équipes qualifiées.

Le matériel est fourni et mis en place par l'organisation.

Les couleurs sur le premier échiquier sont tirées au sort à chaque tour.

Les compositions d'équipe doivent être remplies et remises à l'arbitre au moins 15 minutes avant le début des rencontres. Tout retard sera pénalisé d'au moins 1/4 d'heure sur les pendules.

Les règles du jeu, cadence et début des parties sont conformes aux prescriptions de la phase préliminaire.

5.4 Décompte des points d'une partie

Les règles décrites au 4.1 sont applicables.

5.5 Attribution du gain de la rencontre

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

Le gain d'une rencontre entre deux équipes est attribué celle totalisant le plus fort total de points de parties.

En cas d'égalité les départages dans l'ordre suivant sont appliqués :

- Gain sur le premier échiquier
- Gain sur le deuxième échiquier
- Gain sur le troisième échiquier
- Somme des « Elos critérium » la plus faible
- Moyenne d'âge la plus faible