

1. ORGANISATION GENERALE

1.1 Structure

Le Championnat de France Interclubs division **DEPARTEMENTALE** est une compétition se déroulant par équipes de six joueurs. Il est placé sous l'autorité d'un responsable désigné par la Commission Technique du département (Val de Marne).

1.2 Déroulement de la Compétition

Ce Championnat Départemental concerne les Clubs affiliés à la FFE.

Un Club peut engager plusieurs équipes en **DEPARTEMENTALE**. Celles-ci seront réparties dans différents groupes s'ils existent. S'il n'y a qu'un groupe de Compétiteurs les Equipes d'un même Club se rencontreront dès la première ronde ou le plus tôt possible afin de respecter la régularité de la Compétition.

Dans chaque Groupe ou dans le Groupe unique la compétition est organisée suivant le système « toutes rondes » c'est à dire que chaque Club rencontre la totalité des autres Clubs inscrits.

A l'issue de la saison :

- l'équipe classée première accède à la Nationale V (équipes de 6 joueurs ou joueuses), compétition nationale gérée par la Ligue Ile de France

Au cas où une équipe refuserait cette accession, sa place serait attribuée à la formation placée immédiatement après elle. Dans le cas où des places seraient disponibles en National V (forfaits par ex.) la Commission Technique de la Ligue organisera des repêchages en fonction du nombre d'équipes engagées dans chaque département.

1.3 Engagements

Le formulaire d'engagement est adressé aux Clubs du Département dès le début de la saison. Il doit être dûment rempli, de façon lisible, en respectant les instructions qui y figurent et retourné avant le 27 septembre 2005 sous peine de non inscription au Championnat division **DEPARTEMENTALE**.

Pour participer à ce championnat les Clubs doivent mettre gratuitement à disposition un local permettant aux rencontres de se dérouler dans de bonnes conditions. Ils doivent également désigner un organisateur pour les rencontres, un responsable de l'équipe engagée et préciser les moyens d'accès aux lieux.

1.4 Licences

Les joueurs participant au Championnat en division **DEPARTEMENTALE** doivent être licenciés à la FFE pour la saison en cours et ceci avant la première rencontre à laquelle ils participent. Si un joueur est dans l'incapacité de présenter sa licence, son capitaine rédige une attestation sur l'honneur certifiant qu'il est bien licencié dans son Cercle. Un joueur ne peut être licencié que dans un seul Cercle.

II. ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.1 Calendrier

Les dates des rondes sont inscrites dans le calendrier officiel de la Ligue d'Île de France des Échecs et sont diffusées aux Clubs.

A l'exception de la dernière ronde les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour modifier la date d'une rencontre sous réserve qu'elles obtiennent l'accord du responsable de la Compétition.

En cas de force majeure ce même responsable peut modifier la date des rencontres.

Hormis les cas ci-dessus les dates prévues sont impératives. En cas de non-respect un forfait est prononcé, sanctionnant l'équipe qui ne s'est pas présentée.

Les lieux et heures des rencontres sont précisés sur le calendrier envoyé aux Clubs.

2.2 Organisation de la rencontre

Le Club qui reçoit et notamment l'organisateur qu'il a désigné préparent matériellement la salle de jeu, s'inquiètent du bon accueil des joueurs qui se déplacent, du bon déroulement de la rencontre et de l'application du règlement. Il est veillé au respect des horaires et des conditions de jeu. Le meilleur esprit sportif doit régner entre les participants.

Afin de respecter les joueurs il n'est pas autorisé de fumer dans la salle de jeu ou dans la salle d'analyse.

La rencontre est dirigée par un arbitre fédéral désigné par l'organisateur. En l'absence d'un arbitre et en cas de litige qui ne peut être tranché à l'amiable, l'organisateur consigne sur le procès-verbal de la rencontre ou une feuille séparée tous les renseignements et les points de vue des parties en cause. L'arbitre n'étant pas obligatoire à ce niveau de la compétition il est rappelé que chacun doit s'efforcer de trouver une solution en respectant l'esprit et le texte des règlements.

Le Club qui reçoit fournit le matériel nécessaire. En cas d'impossibilité il demande l'aide de l'équipe qui se déplace.

III. DEROULEMENT DES RENCONTRES

3.1 Composition des Equipes

Chaque équipe est composée de six joueurs ou joueuses régulièrement licenciés à la FFE.

3.1.1.

Avant la rencontre les capitaines de chaque Club inscrivent leur équipe sur le procès-verbal de rencontre suivant l'ordre des échiquiers (n°1,2,3,4,5,6). Ils échangent ensuite leurs feuilles et inscrivent à nouveau, dans le même ordre, devenu interchangeable sauf accord amiable ou erreur manifeste (notamment dans le classement ou l'ordre acceptable des joueurs suivant leur ELO).

S'ils le souhaitent les équipes peuvent demander l'inscription de l'ordre des joueurs sur une feuille mise sous enveloppe et remise à l'organisateur avant le début de la rencontre.

3.1.2

Au début de la Compétition, (en octobre), **l'ELO retenu pour chaque joueur est celui attribué en septembre.**

En ce qui concerne les joueurs ayant un ELO FIDE, cet ELO **sera réactualisé** en fonction de la publication du nouveau classement de janvier.

En ce qui concerne les joueurs ayant un ELO FFE, **le dernier paru sera utilisé pour chaque ronde.**

Les joueurs Non Classés sont assimilés par la FFE et peuvent avoir leur estimation modifiée de 200 points en plus ou en moins sur demande du Président de leur Club. Cette estimation ne sera pas modifiée dans le cours de l'année sauf si le joueur est à son tour classé FFE ou FIDE. Si deux joueurs ont une différence de classement au moins égale à 103 points ELO le moins bien classé ne peut être placé, sur la feuille de rencontre, avant celui dont l'ELO est le plus fort sous peine d'être pénalisé par un forfait administratif (partie perdue)

3.1.3.

Si un Club a plusieurs équipes engagées dans des compétitions Interclubs un joueur ne pourra participer aux rencontres de la division **DEPARTEMENTALE** que dans la mesure où il n'a joué que deux fois au plus dans une autre épreuve de niveau plus relevé (National 1,2,3,4 ou 5). Dans le cas contraire l'équipe fautive se verra pénalisée (perte par 6 à 0 et 3/0 en points de rencontre)

Un joueur inscrit sur la feuille de rencontre est considéré comme ayant participé à celle-ci.

3.2 Forfaits

Un joueur est présent s'il a pénétré dans la salle de jeu.

Une équipe doit au moins aligner quatre joueurs licenciés et présents sinon elle perd la partie par 6 à 0 en points de parties.

Une équipe qui n'a pas la possibilité de se déplacer ou d'aligner au moins quatre joueurs doit prévenir le Club adverse au moins 48 heures avant le début de la rencontre prévue. Si, ne prévenant pas son adversaire dans les délais elle provoque un déplacement inutile, elle est tenue de rembourser les frais de déplacement engagés sur production des justificatifs.

Comité du Val de Marne du Jeu d'Echecs / Saison 2005 - 2006

En outre tout forfait sera sanctionné d'une amende de 50 €uros à régler au Comité du Val de Marne du Jeu d'Echecs.

Cette équipe pourra être éventuellement exclue des championnats de l'année suivante par une décision de la Commission Technique.

3.3 Règles du jeu

Les règles de la FIDE et de la FFE en cours au jour de la rencontre sont appliquées. Les parties sont comptabilisées pour le classement ELO français.

3.4 Décompte des points de rencontre

La rencontre gagnée est comptée 3 points, la rencontre nulle vaut 2 points et la rencontre perdue 1 point.

Toute rencontre perdue par forfait est comptée 0 point.

3.5 Durée des parties

40 coups/ 2 heures par joueur puis 1 heure K.O. En tout la rencontre ne peut dépasser six heures de jeu.

Si un joueur n'a pas pénétré dans la salle de jeu au bout d'une heure il est forfait.

3.6 Litiges

Si un litige survient entre deux équipes et qu'il ne peut être résolu immédiatement il en est fait rapport sur la feuille de rencontre ou sur un feuillet séparé, contresigné des deux parties.

Le responsable de la Compétition (**DEPARTEMENTALE**) prendra contact, s'il le juge utile, avec les responsables des Clubs ou toute personne dont il serait souhaitable d'avoir l'avis afin de résoudre le différend.

Pour qu'un recours soit valable il doit être enregistré avant l'établissement du classement final de la compétition.

Les litiges sont tranchés sans appel par la Commission Technique du département.

3.7 Procès verbal de la rencontre

Il est établi dès la fin de la rencontre, dûment complété et signé par les deux capitaines y compris les éventuelles réclamations.

Chaque équipe doit adresser le procès-verbal de la rencontre le lendemain de la rencontre au responsable de la Compétition (DEPARTEMENTALE).

IV - CLASSEMENTS ET RESULTATS

4.1 Décompte des points de partie

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

Une partie perdue par forfait est comptée

- 0,5 point sur les dernier et avant-dernier échiquier

- 1 point dans les autres cas.

Lorsque le total des points de partie est négatif le résultat final de l'équipe est ramené à 0.

4.2 Gain de la rencontre

L'équipe qui totalise le plus de points de parties remporte la rencontre et est créditée de 3 points. En cas de rencontre nulle 2 points sont attribués à chaque équipe. S'il y a un perdant il marque 1 point sauf si l'équipe est forfait. Dans ce dernier cas elle ne marque pas de point.

4.3 Forfait général

Au cas où une équipe déclare forfait sur trois rencontres elle est exclue du championnat et ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

Elle est exclue, par ailleurs, du championnat de l'année suivante.

4.4 Classement des équipes

Le classement final du championnat division **DEPARTEMENTALE** (Val de Marne) est effectué en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité le départage est effectué en tenant compte des points de parties.

En cas d'égalité persistante on utilise le système Sonnenborn Berger appliqué aux points de rencontre puis le système de Berlin calculé sur l'ensemble des rencontres puis de leur rencontre en donnant la meilleure place à l'équipe victorieuse.