

Règlement

Championnat du Haut-Rhin des clubs

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le Championnat du Haut-Rhin des clubs est organisé chaque saison. Il comporte trois divisions :

- division 1, composée d'équipes de six joueurs (D1) ;
- division 2, composée d'équipes de cinq joueurs (D2) ;
- division 3, composée d'équipes de quatre joueurs (D3).

Les D1 et D2 sont composées, d'abord en fonction des résultats de la saison précédente, puis en fonction des disponibilités des clubs, soit :

- de deux groupes de six ou huit équipes ;
- d'un groupe de six, huit, dix ou quatorze équipes.

Quand à la D3, elle est composée au mieux en fonction du nombre d'équipes engagées.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs. Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.

Dans les divisions composées d'un seul groupe de six équipes, la compétition est organisée selon le système toutes rondes (aller-retour si le calendrier le permet).

Dans les divisions composées d'un seul groupe de huit ou dix équipes, la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

Dans les divisions composées d'un seul groupe de quatorze équipes, la compétition est organisée selon le système suisse.

Dans les divisions composées de deux groupes de huit équipes, la compétition se déroule en deux phases :

- d'abord un tournoi toutes rondes au sein de chaque groupe ;
- ensuite, une finale départementale opposera les 1^{er}, 2^e ... 8^e de chaque groupe.

Dans les divisions composées de deux groupes de six équipes, la compétition se déroule en deux phases :

- d'abord un tournoi toutes rondes au sein de chaque groupe ;

- les trois premiers de chaque groupe sont placés dans une poule haute, les trois derniers dans une poule basse ;
- ensuite, dans chaque poule se rencontrent les équipes n'ayant pas joué entre elles lors de la première phase.

À l'issue de la saison :

- les champions de chaque division rencontrent les champions du Bas-Rhin pour le titre de champion d'Alsace de leur division ;
- les équipes classées en tête de la D1 peuvent accéder à la Nationale IV suivant les règles mises en place par la ligue des échecs du Grand Est pour cette compétition ;
- les équipes classées 1^{re} et 2^e de D2 et de D3 accèdent à la division supérieure ;
- les deux dernières équipes des D1 et de D2 descendent en division inférieure ;
- en fonction du nombre d'équipes Haut-Rhinoises accédant à la Nationale IV et du nombre de celles descendant de Nationale IV en D1, l'équilibre sera rétabli par des mouvements supplémentaires en fonction des classements.

Une équipe peut refuser son accession en division supérieure en prévenant le directeur de la compétition avant l'expiration du délai d'inscription pour la nouvelle saison, sinon elle s'expose à des sanctions financières (deux fois le droit d'inscription de l'équipe). Le classement général permettra de désigner l'équipe appelée à monter.

De façon exceptionnelle, et afin d'avoir un nombre pair de participants dans chaque groupe, le directeur de la compétition pourra proposer à un club d'engager une équipe en D1 ou en D2 en dehors du processus normal.

1.3. Engagements

Dès que sont connus les mouvements entre la Nationale IV et la D1, le tableau prévisionnel des D1, D2 et D3 ainsi que les formulaires d'engagement sont publiés sur le site Internet du CEHR et envoyés aux clubs. Les clubs doivent renvoyer le formulaire, avec les droits d'inscription, avant la date limite – en principe huit jours après l'assemblée générale du CEHR pour les D1 et D2 – sous peine de non-inscription au championnat et de sanctions financières (deux fois le droit d'inscription de l'équipe).

Pour les engagements en D3, les inscriptions sont ouvertes jusqu'à 21 jours avant la date officielle de la seconde journée des interclubs.

Si une équipe se déclare forfait après la publication des groupes, elle est exclue du championnat du Haut-Rhin des clubs pour la saison en cours.

1.4. Licences

Voir Règles Générales.

2. Organisation de la compétition

2.1. Responsabilités

2.1.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par le comité directeur du CEHR.

Il organise les groupes à partir du classement final de chaque division de la saison précédente. Au cas où une division comporterait plusieurs groupes, ils seront composés en veillant à répartir les équipes de force équivalente (en fonction du classement de la saison écoulée) dans chaque groupe et à minimiser les déplacements.

Il organise les appariements en fonction des dates des journées fixées par le calendrier, et désigne le club organisateur des rencontres. Si nécessaire, il désigne pour chaque match un « responsable de la rencontre ». Il est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs concernés et au comité directeur du CEHR, de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

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.

Il publie les résultats et le classement provisoire sur le site Internet fédéral.

Il centralise les résultats, confirme les classements provisoires et établit le classement final.

Le directeur de la compétition peut déléguer tout ou partie de ses attributions à un ou plusieurs directeurs de groupe qui seront nommés par le comité directeur du CEHR sur sa proposition.

2.1.2. Directeur de groupe

Il est nommé en début de saison par le comité directeur du CEHR sur proposition du directeur de la compétition. Il assure les tâches qui lui sont déléguées par le directeur de la compétition à qui il rend compte.

2.2. Calendrier

Le calendrier du championnat est organisé en journées ordinaires (qui correspondent en principe aux dimanches des rondes des nationales publiés au calendrier de la FFE) et d'une journée de deux rondes groupées appelée « finale départementale ».

En D1 et en D2, la première ronde a lieu la première journée ; en D3, la première ronde a lieu la deuxième journée. Dans les trois divisions, les deux dernières rondes ont lieu lors de la finale départementale.

Ces dates sont publiées au calendrier officiel du CEHR.

À l'exception des rondes groupées de la dernière journée, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date ou l'heure de leur match, avec l'accord écrit du directeur de groupe.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié, 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 sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heure des rencontres

Ils sont fixés par le directeur de la compétition. En principe, l'heure du début est 9 h 00. En période hivernale, sur demande de l'équipe qui se déplace et après accord du directeur de groupe, elle peut être repoussée à 10 h 00.

2.4. Responsables des rencontres

Sauf décision contraire du directeur de groupe, le responsable de la rencontre est le correspondant indiqué par le club recevant sur le bulletin d'inscription.

Le comité directeur du CEHR pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenables.

2.5. Matériel

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui accueillent 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.

Lors des rondes groupées de la dernière journée, chaque équipe est tenue de fournir 50% des jeux et pendules.

2.6. Invitations des équipes

Le bon usage veut que le responsable de la rencontre invite l'équipe adverse par courrier (électronique ou postal), au plus tard huit jours avant la rencontre.

Cette invitation doit contenir une indication précise de l'emplacement du local de jeu, avec de préférence un plan.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs 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 FIDE.

3.2. Couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de la compétition a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 1 h 30 avec adjonction de 30 secondes par coup. La cadence de 2 h 00 KO peut aussi être employée. Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match. Son choix relève du responsable de la rencontre.

3.4. Statuts des joueurs

Voir Règles Générales, articles 1 & 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

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

Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou par défaut au responsable du match, sur place et en utilisant un document officiel, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, au moins 10 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 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.

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, ou par défaut le responsable du match, transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. 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. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les joueurs de la ronde suivante ne devront pas avoir joué dans le championnat départemental le jour où le forfait s'est produit. 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 de groupe le jour de la ronde avant 22 heures. À 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 joueurs licenciés A (6 en D1, 5 en D2 et 4 en D3) respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.
- b) 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.
- c) 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 pour les matchs de classement et de barrage. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Cette règle ne s'applique pas en D3.
- d) Un joueur ne peut disputer qu'un seul match par journée de division départementale (excepté les deux rondes de la dernière journée). En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de -1.
- e) Chaque équipe doit aligner à chaque ronde la moitié au moins de ses 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. Cette règle ne s'applique pas en D3.
- f) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de trois joueurs mutés (voir Règles Générales 2.2). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- g) La moitié au moins 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.
- h) Les joueurs ayant un classement Elo supérieur à 2200 ne sont pas autorisés à jouer en division départementale, sauf si aucune équipe du club ne joue en division supérieure pendant la saison en cours. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- i) Les dispositions du présent article restent valables pour les matchs de classement et les matchs de barrage, mais en plus, les joueurs participant à de tels matchs devront avoir joué au moins une fois dans la division concernée ou dans une division inférieure du championnat départemental 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, article 3.1.

Une équipe ayant plus de la moitié de ses joueurs forfaités perd sur le score de 3-0 (5-0 de points de parties en D1, 4-0 en D2 et 3-0 en D3).

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 groupe au plus tard la veille du jour fixé pour le match à midi. 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 de déplacement est établie par le comité directeur. Le non remboursement de ces frais dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du championnat départemental des clubs la saison suivante. Chaque forfait individuel, à partir du 4^e dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'une amende de 7,50 €.

Sauf événement exceptionnel reconnu par le directeur de la compétition tout forfait d'équipe sera sanctionné d'une amende (deux fois le droit d'inscription de l'équipe). Cette amende sera doublée si le forfait a lieu lors de la dernière journée. Une équipe pénalisée financièrement pour un forfait d'équipe ne sera pas pénalisée financièrement, à la même ronde, pour les forfaits individuels.

Le non paiement des amendes dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du championnat départemental 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, ou par défaut du responsable du match. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre, ou par défaut du responsable du match, 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 groupe.

Les décisions concernant les litiges réglés par le directeur de groupe sont notifiées aux intéressés par courrier (électronique ou postal) permettant de prouver qu'elles ont bien été reçues par le destinataire.

3.10. Procès-verbal

Dès la fin du match, l'arbitre, ou par défaut le responsable du match, 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

Elle est de la responsabilité du responsable du match.

Il doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 18 h, soit en saisissant le procès-verbal de la rencontre, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel.

Il a obligation de saisir le PV de la rencontre sur le site fédéral dans les 48 h suivant la rencontre.

Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur Internet et disposent de 8 jours après la rencontre pour prévenir le directeur de groupe s'ils constatent une erreur.

Le responsable de la rencontre doit garder le procès-verbal jusqu'au début de la saison suivante. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de groupe.

En cas de litiges, le procès-verbal — auquel sont joints les réclamations, les feuilles des parties en cause et tout document utile — est transmis par courrier postal au tarif lettre au directeur de groupe au plus tard le lendemain du jour du match.

Le non respect de ces obligations entraînera une sanction financière (droit d'inscription de l'équipe).

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 et 0 point 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 D1, 4-0 en D2 et 3-0 en D3 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 et les équipes suivantes du club concerné ne pourront pas accéder à une division supérieure.

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. Classement

4.4.1. Division composée d'un groupe de 6, 8 ou 10 équipes

Le classement est effectué suivant le total des points de match.

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 « 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 1^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.

4.4.2. Division composée de deux groupes de 8 équipes

Comme au 4.4.1, puis une finale départementale opposera les 1^{er}, 2^e, 3^e etc. de chaque groupe pour établir un classement général.

4.4.3. Division composée de 2 groupes 6 équipes

Dans chaque poule, 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 matchs joués entre elles et contre les adversaires communs à toutes les équipes à départager.

Les places 1 à 6 sont attribuées aux équipes de la poule haute, les places 7 à 12 à celles de la poule basse.

4.4.4. Division composée d'un groupe apparié au système suisse

Le classement est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de matchs, 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^e, etc.