



COMITÉ DÉPARTEMENTAL DES ÉCHECS DE L'HÉRAULT

Philippe Pascal-Mousselard 25, rue Saint-Jacques 34500 BEZIERS Tel:

06.64.48.23.87 Courriel : ppm34@orange.fr Site: <http://echecs-herault.com/>

Championnat de l'Hérault par équipe Règlement

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le Championnat de l'Hérault par équipe est organisé chaque saison.
Seuls les clubs de l'Hérault peuvent y participer.

1.2. Déroulement de la compétition

Le titre de « Champion de l'Hérault par équipe » est décerné au club remportant cette compétition.

1.3. Engagements

Chaque club peut engager autant d'équipes qu'il le souhaite.
La participation est gratuite.

1.4. Licences

Voir Règles Générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

2. Organisation de la compétition

2.1. Calendrier

Le Championnat de l'Hérault par équipe aura lieu le dimanche 16 juin 2024

Salle Georges Brassens, route de Cayenne, 34200 Sète

=> pointage avant 9h15

Ronde 1 : 9h30

Ronde 2 : 10h15

Ronde 3 : 11h00

Ronde 4 : 11h45

Ronde 5 : 14h00

Ronde 6 : 14h45

Ronde 7 : 15h30

2.2. Transmission des résultats

L'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral et conserve tous les documents.

2.3. Arbitres

L'arbitre du Championnat de l'Hérault par équipe doit être au minimum AFO1.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Il est fait application des règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Echecs pour les parties rapides

Les résultats sont comptabilisés pour le classement FIDE (parties rapides)

3.2. Appariements

Le Championnat de l'Hérault par équipe se déroule en une journée et en 7 rondes

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe. (hormis en système Suisse)

Différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes.

Pour le système Suisse, c'est la moyenne de l'ensemble des joueurs déclarés dans la fiche d'inscription ordonnée.

3.3. Cadence

La cadence est de 15 minutes + 3 secondes par coup.

3.4. Statut des joueurs

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de match

L'ordre dans lequel sont alignés les joueurs est du ressort du capitaine.

Avant le début de la compétition, le capitaine peut remettre une liste ordonnée de 6 joueurs maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, il choisit 5 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif pour tout joueur mal placé.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 5 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis sa liste.

3.7. Composition des équipes

Pour chaque match, le capitaine choisit 5 joueurs (dont une Féminine obligatoire) dont le classement cumulé ne peut dépasser 9200 points « elo » (classement rapide).

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales.

3.9. Litiges

3.9.a) litiges sportifs

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un capitaine peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation. Le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre rédigent alors chacun un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le PV du match par l'arbitre qui garde une trace numérique ou une copie au Directeur Technique de la Ligue qui transmettra à la juridiction fédérale compétente.

3.9.b) litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur les résultats d'un match. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal du match et adressée au Directeur Technique de la Ligue. Les litiges administratifs sont tranchés par la commission d'appels sportifs.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre complète si besoin un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo et les résultats des parties.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et l'arbitre.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

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

Une partie perdue par forfait (sportif ou administratif) est comptée -1 et gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est en infraction.

4.1.b) Système Molter

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est comptée 0.5 point, une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point et gagnée par l'adversaire.

4.2. Points de match

4.2.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le score du match est déterminé par la somme des points de parties des équipes.

Toutefois lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, le score est ramené à zéro. Le score du match établi, il détermine les points de parties pour (gains) et contre (pertes) de chaque équipe, ainsi que le différentiel : gains-pertes.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point.

4.2.b) Système Molter

Pas de points de match en système Molter, seuls les points de parties sont comptabilisés.

4.3. Classement

4.4. a) Système Suisse ou toutes rondes

Le classement est fait aux points de matchs, avec départage par la somme des différentiels (gains–pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.4. b) Système Molter

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.