

CHAMPIONNAT RAPIDE HAUT-NORMAND

1. Organisation générale

1.1. Structure

Ce championnat est organisé chaque saison. Le nombre d'équipes engagées par club est limité à 4.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat comporte deux catégories :

la catégorie A : moyenne elo de plus de 1 700

la catégorie B : moyenne elo de 1 700 et moins

La compétition est ouverte aux équipes de clubs et se déroule suivant trois phases :

1) par zone

2) par département

3) finale

Au cours des phases zonales et départementales, se qualifient pour le tour suivant :

□ 1 équipe pour 1 à 4 équipes participant,

□ 2 équipes pour 5 à 8 équipes participant, etc.

Suivant le nombre d'équipes engagées, une demi-finale est possible

Pour la phase finale, chaque catégorie sera représentée par 4 équipes avec match aller-retour

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début de la phase zone.

L'inscription est de 5 € par équipe.

La ligue prend en charge les frais d'arbitrage de chaque phase et les récompenses finales

1.4. Licences

Pour participer, il faut avoir la licence A ou B (rapide)

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par la Direction Technique Régionale.

Il récupère les résultats de toutes les phases, organise dans son ensemble les phases.

Il cherche des candidats pour organiser la finale.

2.2. Calendrier

Les dates sont fixées au calendrier général.

2.3. Gestion des résultats et correspondance

Pour les phases par zone et départementale, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral.

Les organisateurs transmettent l'ensemble des documents accompagnés des droits d'inscription au directeur de la compétition.

Pour les autres phases, tous les résultats doivent être transmis directement au directeur de la compétition.

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matches par l'organisateur désigné par le responsable de la compétition.

Tout club n'ayant pas reçu de convocation 5 jours avant la date prévue pour la rencontre doit en informer le directeur de la compétition. Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.

2.4. Responsable des rencontres

Les responsables des rencontres sont nommés par le directeur de la compétition. Ils sont chargés du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable au bon déroulement.

2.5. Arbitres

Lors des phases départementales, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AF4.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le directeur de la compétition

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs qui accueillent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement des matchs.

Si un club qui accueille, n'a pas suffisamment de matériel, il pourra faire une demande au Comité départemental ou à la Ligue ou à un ou plusieurs autres clubs qu'il reçoit.

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 Échecs pour les parties de - de 60 minutes.

(Parties de moins de 61 mn et de plus de 15 min/joueur).

Les résultats sont comptabilisés pour le Élo rapide

3.2. Appariements

Les phases zones et départementales se déroulent en une demi-journée soit de 9h00-12h00 ou 14h00-17h00 et en 3 ou 4 rondes ;

La finale est jouée par catégorie, en 6 rondes par match aller-retour

Lors des phases zones, des groupes de 8 équipes seront constitués, ces équipes se rencontrent sur 2 dimanches, le premier 3 rondes et le deuxième 4 rondes

Les 2 premiers seront qualifiés pour la prochaine phase, un repêchage peut-être effectué pour compléter un groupe dans une prochaine phase.

Suivant le nombre d'inscrits dans ce championnat, le nombre de qualifiés au niveau départemental sera établi au départ du championnat.

La phase finale est composée de 8 équipes soit quatre par catégorie

Le club vainqueur est nommé champion Haut-Normand de parties rapides, reçoit un trophée qui sera remis en jeu l'année suivante et il sera qualifié d'office pour la finale.

3.3. Cadence

La cadence est de 15 minutes + 5 secondes par coup (correspondant aux règles fédérales, notamment pour le Championnat de France Féminin de parties rapides).

Pour la phase zonale, une cadence de 20 mn KO est tolérée dans le cas où l'organisateur ne disposerait pas d'un nombre suffisant de pendules électroniques

3.4. Statut des joueurs – homologation

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir règles générales, article 6

3.6. Feuille de match

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

Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, il choisit 4 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

a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A ou B respectant l'article 1 des règles générales

b) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur qui a été engagé dans une équipe ne peut plus jouer dans une autre équipe lors des phases ultérieures.

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

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir règles générales.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir l'organisateur au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenu de rembourser les frais de déplacement et de séjour occasionnés sur une base forfaitaire indiquée par le directeur. En outre, ce club sera exclu de ce championnat.

3.9. Litiges

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 au directeur de la compétition qui transmet à la juridiction fédérale compétente.

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

3.10. Procès-verbal de rencontre

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

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

3.11. Transmission des résultats

Les procès-verbaux, auxquels sont jointes les feuilles de composition d'équipes et les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiés par courrier affranchi au tarif lettre en vigueur, par l'arbitre, au directeur de la Compétition, au plus tard le lendemain du jour du match ou bien par mail en fichier joint en format photo

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

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.

4.2. Points de match

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

4.3. Forfaits

Une équipe forfait pour une phase ne peut être repêchée pour une phase ultérieure, sauf cas de force majeure dûment reconnu par le directeur de la compétition.

4.4. Classement

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 Élo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.