



Règlement du championnat départemental par équipes

Article 1 : Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A dans un même Club. Si un joueur n'a pas de licence A au lancement du match, il sera sanctionné d'un forfait administratif à la fin de sa partie. Les échiquiers sont numérotés de 1 à 4 par ordre de classement ELO décroissant, en respectant la règle des 100 points. Au sein d'une même équipe, aucun joueur ne peut avoir sur l'un des échiquiers suivants un joueur dont le classement ELO est supérieur de plus de 100 points au sien.

Article 2 : Une équipe n'a droit qu'à 1 joueur forfait par match. Une équipe n'a droit qu'à 1 forfait d'équipe dans la saison.

Article 3 : Si un Club a plusieurs équipes inscrites dans la compétition tout joueur ayant joué pour l'une des équipes de ce Club ne peut plus jouer pour une autre équipe de ce Club dans cette même compétition.

Un joueur ayant déjà joué plus de deux fois pour une équipe de son Club évoluant dans une division supérieure ne peut plus jouer en Départementale.

Article 4 : Chaque capitaine doit avoir rempli sa feuille de match avant la rencontre. Au vu de la feuille remplie de l'autre équipe, il peut recopier la composition de l'équipe adverse sur sa propre feuille.

La feuille ne doit pas comporter de « trou », c'est-à-dire de joueur prévu forfait sportif à un autre échiquier qu'au 4ème.

Article 5 : Points de partie : victoire 1, défaite 0, nulle X (non comptabilisée), forfait sportif - 1 (si une partie a été jouée sur un échiquier suivant, 0 sinon), forfait administratif 0. Le total des points de partie ne peut être négatif, si le cas se présente, il est ramené à zéro. Points de match: victoire 3, nulle 2, défaite 1, forfait d'équipe 0.

Article 6 : Chaque capitaine doit signer la feuille à la fin de la rencontre. Si un des capitaines souhaite porter réclamation, il doit le noter sur la feuille de match et transmettre la réclamation au directeur de la compétition dans les 48h suivant le match. Toute réclamation faite après 48h ne sera pas recevable. Le Directeur de la compétition le contactera afin de prendre les décisions adéquates.

Article 7 : Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22h, soit en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, soit de saisir le PV de la rencontre, soit d'envoyer le PV au directeur de groupe par courriel.

Article 8 : Les capitaines d'équipe doivent se contacter préalablement pour connaître le lieu de la rencontre. La bienséance et le règlement veulent que le capitaine de l'équipe hôte informe le capitaine se déplaçant sans que ce ne soit une obligation et sans sanction

envisageable en cas de non contact. Par contre, si une équipe non prévenue d'un forfait d'équipe se déplace pour rien, le club fautif remboursera les frais de déplacement.

Article 9 : Le match commence à 14h15 sauf arrangement entre équipes. La cadence est de 1h30 pendant 40 coups puis 30 minutes pour le reste de la partie. Chaque joueur dispose d'un incrément de 30 secondes par coup pendant l'ensemble de la partie. L'équipe première nommée dans les appariements a les blancs aux échiquiers impairs et les noirs aux échiquiers pairs.

Article 10 : Le matériel est intégralement fourni par l'équipe recevant. Si le club recevant n'a pas de pendules électroniques (ou pas assez), il doit faire la demande au club se déplaçant. Si aucun des deux clubs n'a suffisamment de pendules électroniques, la cadence passe alors à la cadence de 2h pendant 40 coups puis 1h KO.

Article 11 : Les joueurs de chaque équipe doivent éteindre les téléphones portables et montres électroniques et être mis dans un sac laissé à sa place durant les parties. En cas d'infraction, perte de la partie.

Article 12 : En cas de non-respect de la " règle des 100 points ", le joueur " mal placé " ayant le plus fort ELO est sanctionné d'un forfait administratif.

Si une équipe ne peut aligner que 2 joueurs, elle est déclarée forfait général pour le match. Au second forfait d'équipe, elle est éliminée de la compétition.

Si un joueur a déjà joué plus de deux fois en division supérieur et dispute un match de départementale, le joueur est sanctionné d'un forfait administratif.

Enfin, en cas de forfait hors du 4ème échiquier, l'équipe est déclarée forfait.

L'absence de transmission des résultats dans les temps impartis sera sanctionnée par un avertissement puis sanction financière de 25€, 50€ en cas de récidive.

Article 13 : Le classement final est donné par le total des points de match. En cas d'égalité on utilise le résultat entre elles des équipes à départager. En cas de nouvelle égalité, le départage est donné par la différence entre le total des points de partie " pour " et " contre " ; si l'une des équipes à départager a bénéficié d'un forfait d'une équipe X, cette différence est calculée pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe X.

En cas de nouvelle égalité, on compare les points " pour ". En cas de nouvelle égalité, on comptabilise les points de partie au 1er échiquier, 2ème ...

Article 14 : L'équipe terminant première accède pour la saison suivante en Régionale.

Article 15 : Le directeur de la compétition nommé par le comité directeur est seul compétent pour trancher les litiges et contestations qui doivent être transmis dans les 48h suivant la rencontre par lettre recommandée ou mail avec accusé de réception. C'est lui qui constitue les appariements, qui détermine les dates des rencontres, et qui calcule les résultats.

Article 16 : Le calendrier est publié au plus tôt par le directeur de la compétition.

Annexe pour l'organisation du championnat départemental en fonction du nombre d'équipes

3-4 équipes

Matches aller et retour donc 6 ou 8 matchs au total

5-6 équipes

Championnat en 5 rondes

7-8 équipes

Championnat en 7 rondes

9-10 équipes

2 groupes de 4 ou 5 équipes ce qui fait 5 rondes, puis les premiers de chaque groupe se rencontrent en match aller et retour, pareil pour les 2^{èmes}, 3^{èmes}, 4^{èmes} et 5^{èmes}.

11-12 équipes

2 groupes de 5 ou 6 équipes ce qui fait 5 rondes, puis les premiers de chaque groupe rencontrent les deuxièmes de l'autre groupe puis les premiers se rencontrent entre eux et pareil pour les 2^{èmes}, idem pour les 3^{èmes} et 4^{èmes}, ainsi que les 5^{èmes} et 6^{èmes}.