



1. Organisation générale

1.1 Structure

Le Championnat de France des Clubs en parties rapides est organisé en une seule phase et il est ouvert à tous les clubs affiliés à la FFE pour la saison en cours.

Toutes les équipes jouent le même tournoi. Trois catégories, établies par moyenne Elo, permettront de décerner les titres de clubs champions. Les trois catégories sont :

Catégorie A : moyenne supérieure à 2000

Catégorie B : moyenne supérieure à 1700

Catégorie C : moyenne inférieure ou égale à 1700

1.2 Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs. Un club ne peut engager plus de 3 équipes. S'il reste des places à pourvoir à la fin de la procédure d'inscription, une nouvelle étape d'inscription sera ouverte sans limitation d'équipes par club.

La compétition est organisée en deux phases :

- Première phase : le nombre de rondes est fixé par la direction de la compétition en accord avec le Comité d'Organisation.
- Phase finale : Après la dernière ronde en système suisse, les 4 premières équipes des trois catégories (A, B, C), disputent une phase à élimination directe en demi-finales et finale pour déterminer les 4 premières places de leur catégorie. Un seul match est disputé dans chacune des rencontres, la première équipe rencontrant la quatrième tandis que la deuxième est appariée à la troisième. Les équipes gagnantes jouent la finale pour le titre tandis que les perdants disputent un match de classement pour la troisième place.

En cas de match nul lors de la phase finale, un des échiquiers du match est tiré au sort afin de disputer une partie unique en Armageddon. Les deux joueurs ayant joué sur l'échiquier concerné procèdent à un tirage au sort. Le vainqueur du tirage choisit sa couleur.

1.3 Engagements

La fédération annonce les modalités d'inscription après l'attribution de l'organisation. En fonction de la capacité d'accueil de la salle, un nombre d'équipes maximum sera autorisé à disputer le championnat.

Les inscriptions seront validées dans l'ordre chronologique du règlement des frais d'inscription.

1.4 Licences

Voir Règles générales.

2. Organisation de la compétition

2.1 Direction du championnat et arbitrage

La personne chargée de la direction du championnat est nommée par le président de la F.F.E.

La direction de la compétition organise la procédure des inscriptions, fait respecter les règlements, contrôle la situation des joueurs/joueuses, procède aux redressements nécessaires.

Le président de la F.F.E. désigne l'arbitre en chef du championnat après avoir consulté la Direction Nationale de l'Arbitrage. L'arbitre en chef du championnat établit la liste des arbitres.

La direction de la compétition est associée au comité d'organisation du championnat.

2.2 Calendrier

Les dates du championnat sont publiées au calendrier officiel de la Fédération.

2.3 Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par la direction de la compétition en accord avec le Comité d'Organisation.

Un règlement intérieur sera établi par l'arbitre principal en accord la direction de la compétition et le Comité d'Organisation précisant le nombre de rondes et les horaires des séances de jeu.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale Des Échecs et de la Fédération Française des Echecs 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.

3.2 Couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements des rencontres a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

Lors de la phase finale, le mieux classé lors de la première phase a les blancs sur les échiquiers impairs. Toutefois, si 2 équipes se sont déjà rencontrées lors de la première phase, alors les couleurs sont inversées pour la phase finale.

Pour les parties Armageddon de la phase finale, le vainqueur du tirage au sort choisit sa couleur.

3.3 Cadence

- Système suisse et matchs à élimination directe : 15 minutes avec ajout de 3 secondes par coup durant toute la partie.
- Armageddon : 5 minutes pour les Blancs et 4 minutes pour les Noirs avec ajout de 3 secondes par coup à partir du 61ème coup.

3.4 Statut des joueurs et des joueuses – homologation

La Commission Technique fédérale se prononce sur le statut et la qualification des joueurs et joueuses :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) prise la licence ;
- À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant la tenue du championnat, à la demande du club où est (sera) prise la licence, d'un autre club, de l'arbitre en chef, la Direction Technique Fédérale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs et joueuses (article 2 des Règles Générales).

3.5 Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6 Feuille de composition d'équipe

3.6.a) Liste des membres de l'équipe : Au moment de l'inscription, les clubs doivent, selon les modalités mises en place par la FFE ou l'organisateur, déposer la liste ordonnée des 4 membres composant leur équipe, **plus un remplaçant éventuel**. L'ordre dans lequel sont alignés les membres de l'équipe est du ressort du ou de la capitaine. Cette liste pourra être modifiée jusqu'à l'heure limite du pointage indiqué par l'organisateur.

Un remplacement d'un membre de l'équipe sera autorisé aux conditions suivantes :

- 1) Uniquement avant le début de chaque nouvelle journée. Le capitaine devra indiquer à quel échiquier aura lieu le remplacement dans un délai qui sera fixé par l'organisateur dans le règlement intérieur (voir article 2.3).
- 2) Ce remplacement devra respecter l'article 1.1 pour que l'équipe ne change pas de catégorie. En cas de non-respect, le remplacement ne sera pas pris en compte.

3.6.b) Echiquiers : L'ordre des échiquiers doit suivre la liste ordonnée (1, 2, 3, 4) déposée par les équipes selon l'article 3.6.a. Toute personne ne jouant pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionnée d'un forfait administratif avec la marque de 0 points et victoire pour l'adversaire.

3.6.c) Validité de la licence : l'heure limite de prise de licence pour un joueur ou joueuse participant au championnat est l'heure prévue du début de la ronde 1.

3.6.d) Elo : le classement Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Dans l'ordre, le classement Elo en vigueur pour cette compétition est le classement rapide FIDE, le classement standard FIDE, le classement rapide FFE, [le classement standard FFE puis l'estimation FFE du Elo rapide](#).

3.7 Composition des équipes

3.7.a) Licences : chaque équipe est composée de 4 joueurs et/ou joueuses possédant une licence A respectant l'article 1 des Règles Générales. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 2-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.b) Participation dans plusieurs équipes : Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ou joueuse ne peut jouer dans deux équipes différentes. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 2-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.c) Nationalité : Pour chaque match, la moitié au moins des membres composant une équipe doit être de nationalité française ou ressortissant de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 2-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.d) Joueuses et joueurs mutés : pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de deux personnes mutées (voir Règles Générales 2.2). Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 2-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.8 Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales, article 3.1.1

Le retard autorisé est fixé par l'organisateur.

Une équipe ayant plus de deux forfaits individuels perd le match avec un score de 3-0 de points de partie.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par la direction du championnat, le forfait d'une équipe sans l'annoncer à l'arbitre avant que les appariements de la ronde concernée soient effectués, est sanctionné par une amende de 50 €. Cette équipe ne sera plus réintégré dans le championnat.

Une équipe ayant annoncé un forfait pour une ronde avant que les appariements de la ronde concernée soient effectués, peut réintégrer le tournoi uniquement s'il a effectué un forfait pour une seule ronde.

Une exclusion du championnat n'annule pas la ou les amendes, qui restent dues par le club à la FFE.

3.9 Litiges techniques

Au début du championnat, une Commission d'Appel est formée par l'arbitre en chef. Cette commission tranche les litiges survenant durant le championnat. Sa composition est la suivante :

- La personne chargée de la direction de la compétition ;
- L'arbitre principal ;
- Deux membres du Comité Organisateur ou leurs représentants ;
- Un arbitre du championnat ;

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. Le ou la capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit auprès de l'arbitre en chef.

Dans le cadre des incidents perturbant la régularité ou la bonne tenue du Championnat, la commission se réunit à la demande de l'un de ses membres ; elle prend les décisions qu'elle juge utiles à la discipline et à la régularité du Championnat et peut prononcer des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion du tournoi.

3.10 Procès-verbal de rencontre

Dès la fin de chaque match les capitaines d'équipes doivent confirmer le résultat en suivant les directives données en début du championnat par l'organisateur.

3.11 Transmission des résultats

L'organisation du tournoi aura la charge de rentrer les résultats des matchs sur le site fédéral après chaque ronde.

4. Résultats – classements

4.1 Points de parties

- Une partie gagnée est comptée 1 point,
- Une partie perdue devant l'échiquier ou par forfait sportif est comptée 0 point,
- Une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final.

Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers. Le score d'une équipe ayant gagné par forfait sportif est de 3-0 en points de parties. Le score d'une équipe exempte est de 3-0 en points de parties.

Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués (points " pour ") 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 et un match perdu par forfait est compté 0 point.

Une équipe bénéficiant d'une exemption marque 3 points.

4.3 Classement

En système suisse, le classement général 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 Elo rapide la plus basse.

Les équipes qualifiées pour la phase finale, prennent les 4 premières places de chaque catégorie à l'issue des matchs de cette phase.

La première équipe de chaque catégorie est proclamée Championne de France des Clubs en parties rapides de sa catégorie.