

# GRAND PRIX DE LA LIGUE PACA

## DE RAPIDE PAR ÉQUIPE

**Préambule ;** Cette compétition pourra être reprise par la Ligue PACA sur simple demande de celle-ci afin de servir de phase Ligue à la compétition organisée par la FFE. Le nom et le règlement seront immédiatement adapté afin de respecter les exigences règlementaires de la FFE. Il ne serait pas raisonnable au vu du calendrier de surcharger ce dernier par une multitude de compétitions ayant le même format.

## Règlement Général

### 1. Organisation générale

#### 1.1. Structure

Direction de la Compétition ; le directeur est M Laurent Montella.

Pour la première édition, le nombre d'équipes participantes sera décidée par la direction de la compétition en fonction de la salle de jeu.

En cas d'inscription supérieure à la capacité de la salle, la direction de la compétition se réserve le droit de sélectionner les équipes.

#### 1.2. Déroulement de la compétition

Le titre de champion du Grand Prix de la Ligue PACA de rapide par équipe est décerné à l'équipe remportant cette compétition. La première équipe composée de joueurs d'un même club varois se voit attribué le titre de championne du Var.

Le tournoi se déroule par équipe de 4 joueurs d'un ou plusieurs clubs.

Tout joueur inscrit sur une fiche pour une équipe ne pourra participer pour le compte d'une autre équipe pendant la saison si la compétition a lieu sur plusieurs jours (exemple ; phase qualificative et phase finale).

En cas de phase qualificative, le nombre de qualifiés sera proportionnel au nombre d'équipes inscrites sur le nombre d'équipes totales de toutes les zones qualificatives.

Le nombre de qualifiés de toutes les zones sera fixé par la direction de la compétition pour tenir compte de la salle de la phase finale.

#### 1.3. Engagements

La participation est de 20 euros par équipe.

#### 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. La direction de la compétition nommera le club organisateur qui sera chargé de s'assurer de tout l'aspect matériel et confort des équipes.

L'arbitrage sera choisi par le club organisateur avec l'accord de la direction de la compétition.

### 2.2. Calendrier

Le lieu et la date de la rencontre seront fixés par la direction de la compétition

=> pointage avant 13h30

Ronde 1 : 14h00	Ronde 5 : 16h00
Ronde 2 : 14h30	Ronde 6 : 16h30
Ronde 3 : 15h00	Ronde 7 : 17h00
Ronde 4 : 15h30	

=> remise des prix à 17h40

### 2.3. Transmission des résultats

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

### 2.4. Arbitrage

L'arbitre du Grand Prix de la Ligue PACA de rapide par équipes 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 Grand Prix de la Ligue PACA de rapide par équipe se déroule sur une journée et en 7 rondes si qu'une phase.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe du livre d'arbitrage. (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.

Le Elo pris en compte est le dernier Elo rapide publié.

### 3.3. Cadence

La cadence est de 12 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 doit remettre une liste ordonnée de 4 joueurs minimum et de 6 joueurs maximum composant son équipe.

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 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la compétition.

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 de la phase, le capitaine choisit 4 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre.

### 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 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 à la direction de la compétition qui notifie ses décisions aux équipes concernées. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 10 jours, cachet de la poste faisant foi, suivant réception de sa notification. 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