

CHAMPIONNAT DE FRANCE des ENTREPRISES, ADMINISTRATIONS, UNIVERSITÉS et GRANDES ÉCOLES

1. ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 Structure

Le Championnat de France des Entreprises et Administrations, Universités et Grandes Écoles est organisé par la Fédération Française des Echecs.

1.2 Déroulement de la compétition

Le Championnat est constitué d'équipes de 4 joueurs et se dispute en 6 rondes au système suisse.
A l'issue de la compétition, l'équipe vainqueur est déclarée Championne de France des Entreprises, Administrations Universités et Grandes Écoles

1.3 Engagements

Le nombre d'équipes engagées par une même entité (Entreprise, Administration, Universités et Grandes Écoles) n'est pas limité.
Les inscriptions doivent être adressées au Comité d'Organisation avant la date fixée.

1.4 Licences

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A pour la saison en cours.

2. ORGANISATION ET DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

2.1 Règles du jeu

Les règles de la FIDE et de la FFE sont applicables à toutes les parties. Les parties effectivement jouées comptent pour le classement ELO national.

2.2 Cadence

Les parties se déroulent à la cadence de 50 minutes avec incrément de 10 secondes par coup.

2.3 Composition des équipes et homologation des joueurs.

- a) Au moment de l'inscription, les équipes doivent fournir une liste de 4 joueurs composant l'équipe, dans l'ordre des échiquiers. Cet ordre doit être respecté à chaque ronde. En cas d'infraction, forfait administratif pour les joueurs mal placés
- b) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A pour la saison en cours. Une équipe alignant un joueur contrevenant à cet article est sanctionnée de la perte du match par 3-0 en point de match et 4-0 en points de parties.

- c) L'Élo à prendre en compte est le dernier Élo publié par la FFE ou la FIDE.
- d) Si deux joueurs ont une différence de classement Élo de plus de 103 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour les joueurs mal placés
- e) En cas de désistement d'un joueur, l'identité du remplaçant devra être communiquée à l'arbitre au minimum 30 minutes avant le début de la **première** ronde. En cas d'infraction, forfait administratif pour le joueur concerné
- f) Sont qualifiés pour chaque équipe :
 - Tous les licenciés dans le Club d'Entreprise, d'Administration, d'Universités et des Grandes Écoles ayant engagé l'équipe.
 - Tous les salariés, retraités ou ayant-droit de l'Entreprise, l'Administration, l'Université ou la Grande École ayant engagé l'équipe. Les équipes devront fournir le justificatif **au moment de l'inscription** (carte professionnelle, de retraité etc.) ou avant le début du tournoi s'il est remplaçant.
 - L'homologation des équipes en application de l'article 2.3 sera effectuée par l'organisateur du tournoi à réception des engagements et validée par l'arbitre avant le début des rencontres.

2.4 Capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Le rôle du capitaine est défini à l'article 6 des règles générales pour les compétitions fédérales.

2.5 Appariements.

Les appariements sont effectués au système suisse.

2.6 Arbitres

Le Comité d'Organisation désignera un arbitre principal AF3 minimum avec l'aval de la Direction Nationale d'Arbitrage.

2.6 Litiges techniques

L'arbitre formera avant le début du Championnat une commission des litiges dont le jury d'appel sera composé :

- de l'organisateur du Championnat ou son représentant
- du ou des arbitres
- de trois joueurs choisis parmi trois équipes différentes.

Lorsque survient un litige technique la partie doit être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel de la décision de l'arbitre peut être formulé par le capitaine de l'équipe plaignante. La réclamation doit être formulée par écrit, accompagnée d'un rapport des faits établi par le capitaine de l'équipe averse et par l'arbitre et transmis à la commission des litiges avant la ronde suivante.

Les décisions de la commission des litiges seront sans appel.

3. RÉSULTATS

3.1 Décompte des points de parties

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle 0,5 point, une partie perdue devant l'échiquier 0 point, une partie perdue par forfait - 0,5 point.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, avec 1 point pour l'adversaire.
Lorsque le total des points de parties est négatif le score est ramené à 0.
Toute équipe ne présentant que deux joueurs perd le match sur le score de 3 à 0 (4-0 en points de parties)
Toute équipe exemptée marque 2,5 points de parties.

3.2 Décompte des points de match par équipe

Le gain du match est déterminé par la somme des points de partie. Le match gagné est compté 3 points le match nul 2 points le match perdu 1 point.

Un forfait général à une ronde entraîne l'exclusion de l'équipe pour la suite du Championnat et ses résultats ne sont pas comptabilisés pour le classement si le forfait intervient avant la moitié du Championnat.

Toute équipe exemptée marque 2 points de match.

3.3 Classement

3.1.1.

Le classement final de chaque équipe est effectué en totalisant les points de match par équipe.

3.1.2

Le départage des équipes s'effectue :

- 1) Au nombre des points de parties.
- 2) au Berlin
- 3) au nombre de gains sur le 1^{er} échiquier, puis sur le 2^{eme} et ainsi de suite.