Championnat Interclubs du CDJE 85

Chapitre 1 1. Organisation générale

1.1 Structure

Le Championnat Interclubs du CDJE 85 est organisé chaque saison par le CDJE 85. En fonction du nombre d'équipes, il est organisé une Départementale 1 et une Départementale 2.

1.2 Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs, le nombre d'équipe par club n'est pas limité.
A l'issue du championnat, le vainqueur accède au championnat Régional organisé par la ligue des Pays de la Loire.
Si une équipe classée 1ère refuse son accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient uniquement à l'équipe deuxième du championnat.

1.3 Licences

Voir Règles générales :
(http://www.echecs.asso.fr/Actus/2864/R01_2023_2024_Regles_Generales.pdf)

Chapitre 2 2. Organisation de la compétition

2.1 Les directions des compétitions

2.1.a Direction du Championnat Interclubs

Le CDJE désigne lors de son Assemblée Générale ordinaire, le ou la responsable de la compétition. L'organisateur.trice de la compétition de la saison précédente est de facto prolongé en l'absence d'Assemblée générale ordinaire.
La personne nommée prend alors l'appellation de directrice ou de directeur de groupe.
Cette personne centralise les résultats, confirme les classements provisoires et établit le classement final.

2.1.b Direction de groupe

La personne chargée de la direction de groupe a pour mission de concevoir des appariements cohérents, de les adresser aux clubs concernés et au CD du CDJE 85, de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.
Son rôle consiste aussi à :

1. désigner si nécessaire pour chaque match une ou un « responsable de la rencontre » ;

Comité départemental du jeu d'Echecs

2. vérifier les feuilles de match ;
3. contrôler la situation des joueuses et des joueurs ;
4. procéder aux redressements nécessaires ;
5. établir le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires ;
6. transmettre ces documents accompagnés, le cas échéant, de ses observations aux équipes du groupe dans les plus brefs délais.
7. publier les résultats et le classement provisoire sur le site Internet fédéral.

Les décisions concernant les litiges réglés par les personnes chargées des directions de groupe sont notifiées aux personnes concernées par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout autre moyen permettant de prouver qu'elles ont bien été reçues.

2.2 Calendrier

Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Fédération. La direction de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et les clubs organisateurs des rencontres. À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date ou l'heure de leur match, avec l'accord écrit de la direction de groupe.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition de la direction de groupe, le directeur de groupe a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par la direction de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.3 Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par la direction de groupe, sauf contrordre de la direction de groupe, l'heure du début est 14 h 15.

Tous les matchs de la dernière ronde d'un même groupe doivent se jouer à la même heure, sauf événement exceptionnel dûment justifié.

2.4 Arbitres

La présence d'un arbitre ou d'un arbitre joueur est souhaitable mais non obligatoire.

2.5 Responsable des rencontres et arbitrage

Sauf décision contraire de la direction de groupe, la personne responsable de la rencontre est celle indiquée par le club recevant.

2.6 Matériel

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

Procédure à tenir en cas de rencontre opposant 2 équipes visiteuses :

L'équipe ayant les blancs sur les échiquiers impairs (l'équipe la première nommée dans le calendrier) contacte le club organisateur afin que ce dernier confirme qu'il pourra assumer les 3 missions suivantes :

- Fournir tout le matériel de jeu ;
- Assurer l'arbitrage de la rencontre ;
- Assurer la transmission des résultats à la fin de la rencontre.

Sans réponse du club organisateur ou si ce dernier décline tout ou partie de ces missions, la responsabilité en revient alors à cette équipe ayant les blancs sur les échiquiers impairs.
Une entente pour le partage des missions n'est pas interdite entre les deux équipes. Toutes les informations et décisions devront être consignées par écrit avant la rencontre et la personne en charge de la direction du groupe devra toujours être tenue informée.

En cas d'insuffisance de matériel, la partie sur le (ou les) dernier(s) échiquier(s) de l'équipe fautive est perdue par forfait administratif.

Chapitre 3 Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale Des Echecs 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.

3.3 Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des règles générales, article 10).
Toute partie ne se jouant pas à la cadence réglementaire est sanctionnée d'un forfait administratif pour le joueur ou/et la joueuse appartenant au club organisateur ou/et le joueur ou la joueuse qui refuse d'utiliser ladite cadence.

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 l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (sera) prise la licence, d'un autre club, de la direction du groupe, de la direction de Nationale, de la Direction Technique Fédérale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs et joueuses (article 2 des Règles Générales).
Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.2 des Règles Générales, et des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par la direction de groupe.

3.5 Capitaines

Voir article 8 des Règles Générales.

3.6 Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

3.6.a) Feuille de match :

A l'aide d'un document officiel, les capitaines d'équipe doivent remettre sur place à l'arbitre, ou à la personne responsable du match, la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe, comportant leurs noms et prénoms, code fédéral et Elo au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les échiquiers de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur ou une joueuse arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne doit pas comporter de « trou ». S'il n'y pas de nom inscrit sur la feuille de match à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir non plus aux échiquiers suivants. Le non-respect de cet article entraîne, pour l'équipe fautive, un forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants.

3.6.b) Echiquiers :

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 (voir article 3.1.3 des Règles générales).

3.6.c) Contrôle des licences :

L'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes, contrôle les licences à l'aide du site fédéral et, le cas échéant, indique sur le PV l'absence de licence A.

3.6.d) Validité de la licence :

L'heure limite de prise de licence pour un joueur participant à une rencontre est l'heure prévue du début de la rencontre.

3.6.e) Elo :

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le(s) joueur(s) ou joueuse(s) ayant le plus fort Elo.

3.6.f) Composition d'une équipe forfait :

Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente. Toute personne présente sur cette liste n'a pas le droit de jouer un autre match du Championnat de France des Clubs ce jour-là. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les membres composant l'équipe de la ronde suivante ne devront pas avoir joué dans le Championnat de France des Clubs le jour où le forfait s'est produit.

Une infraction à cet article entraîne un forfait administratif pour tous les joueurs ou joueuses en faute.

Comité départemental du jeu d'Echecs

3.6.g) Composition d'une équipe bénéficiant d'un forfait ou d'une exemption :

Un club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempte pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur du groupe ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures. En cas de composition non transmise ou non règlementaire, on appliquera les règles énoncées ci-dessus pour une équipe ayant fait forfait.
Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs/joueuses inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même en cas d'absence.

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. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

3.7.b) Force des équipes :

Le responsable des compétitions numérote les équipes appartenant à un même Club par ordre de force décroissante. Les clubs sont tenus de respecter cet ordre, Le responsable des compétitions pouvant sanctionner tout abus par la perte du match de l'équipe ou des équipes en infraction.
La force est calculée en fonction du résultat prévisible sur chaque échiquier entre deux équipes avec la composition des équipes le jour des matchs (Réf : Fonctionnement du système de classement de la FIDE - article 8.1.2).

3.7.c) Participation dans plusieurs équipes :

La notion de « division » disparait. Désormais, l'interdiction de jouer dans une équipe après avoir joué 3 parties dans une division supérieure, devient une interdiction si on a joué 3 parties dans une équipe supérieure (équipe 1, équipe 2, etc.).

3.7.d) Participation dans une même division :

En relation avec le 3.7.c, désormais on peut jouer dans 2 équipes d'une même division et club. L'interdiction s'applique uniquement pour 2 équipes d'un même groupe.

3.7.e) Nombre de parties :

Pour disputer le match n de N1, N2, N3, N4 ou une division inférieure, un joueur/joueuse doit avoir joué moins de n matchs dans le championnat. En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de - 1. La partie n'est pas prise en compte dans le total individuel des rondes jouées.

3.7.f) Joueuses et joueurs mutés :

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 personnes mutées (voir article 2.2. des Règles Générales). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 2 personnes mutées.

3.7.h) Nationalité étrangère :

Au moins 2 des joueurs ou joueuses composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissants de l'Union Européenne résidant en France, ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans.
En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.i) Elo en N4 et division inferieure :

Les joueurs ou joueuses ayant un classement Elo supérieur à 2400 ne sont pas autorisés à jouer en Nationale 4 ou en division inférieure, sauf si moins de deux équipes du club participent aux divisions supérieures pendant la saison en cours. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.k) Matchs de barrage :

Les dispositions de l'ensemble de l'article 3.7 restent valables pour les matchs de barrage, mais en plus, les joueurs ou joueuses participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois dans la nationale concernée ou dans une nationale inférieure du Championnat de France des Clubs durant la saison en cours.
Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs/joueuses inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même en cas d'absence.

3.8 Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales, article 3.1.1
Le retard autorisé est de 60 minutes.
Une équipe de 4 personnes ayant au moins 3 forfaits individuels perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de partie~~).~~

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de membres requis à l'alinéa précédent, doit avertir le club adverse et la direction de son groupe au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match. Toute équipe ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenue de rembourser intégralement les frais de déplacements et de séjour occasionnés (voir Règles Générales 3.2.3). Le non-remboursement de ces frais dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

3.9 Litiges techniques

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. L'arbitre et le ou la capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match à la direction du groupe par l'arbitre, qui devra garder une trace numérique ou une copie.
Au début du championnat, une commission des litiges du tournoi est formée par le directeur de groupe. Elle tranche les litiges survenant durant cette phase. Sa composition est la suivante :

- Deux membres désignés par le CDJE ;

Comité départemental du jeu d'Echecs

- Le directeur technique du CDJE 85
- Le directeur-trice de groupe ;
- Un arbitre du département membre du Comité directeur du CDJE.

Une personne ne peut statuer sur une affaire impliquant le club dans laquelle elle est licenciée.

3.10 Procès-verbal de rencontre

Dès la fin de la rencontre l'arbitre complétera le procès-verbal avec les résultats des parties et du match.
Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre.

3.11 Transmission des résultats

3.11.a) Saisie du Procès-verbal :

Le club responsable de la rencontre doit saisir le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral avant 22h. Il est demandé de transmettre au directeur de groupe une copie de la feuille de match (photo, scan etc.) avant 22 h le dimanche.
Le non-respect de ces obligations entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c.

3.11.b) Vérification des résultats :

Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 3 jours après la rencontre pour prévenir la direction de groupe s'ils ou elles constatent une erreur. La personne responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, elle devra le ou les transmettre à la direction de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont expédiées au tarif « lettre » par la personne responsable de la rencontre à la direction de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.
Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).

3.11.c) Le non-respect de l'article 3.10, 3.11.a) ou 3.11.b) entraîne :

• 25 € d'amende pour la première infraction ;
• 50 € d'amende pour la deuxième infraction ;
• 75 € d'amende pour la troisième infraction, etc.

Chapitre 4 Résultats – classements

4.1 Points de parties

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

- - 1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné ;
- - 1 s'il s'agit du joueur français ou de la joueuse française sur la feuille de match, en application de l'article 3.7.i ;
- 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.7, et elle est gagnée par l'adversaire, exception faite si l'adversaire est aussi en infraction.
Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers et de ses pénalités ; il ne peut être inférieur à zéro. Le score d'une équipe ayant gagné par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse est au maximum de 3-0 en points de parties, sauf si le score obtenu sur l'échiquier est supérieur (dans ce cas-là, c'est le score obtenu sur l'échiquier qui sera retenu). L'énoncé du score précise les points marqués par les deux équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués 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.
Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point.
Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.
Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

4.3 Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement. Cependant, en cas de départage entre plusieurs équipes au différentiel ou points « pour », les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul. Sanctions sportives : voir Règles Générales 3.3.3.c.

4.4 Classement

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de match.
En cas d'égalité de points de match, on utilise les résultats réalisés entre elles par les équipes à départager (points de match, puis différentiel, puis points « pour »).
En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué par les différentiels calculés sur l'ensemble de la compétition puis, en cas de nouvelle égalité, sur le nombre de points « pour » réalisés par les équipes à départager sur l'ensemble de la compétition.
Si une égalité subsiste, on prend dans l'ordre la somme des différentiels au 1er échiquier, puis au 2e, etc.
Pour départager des équipes ayant terminé à la même place dans des groupes différents, on utilisera les départages dans l'ordre suivant :
1. Ratio points de match / nombre de matchs joués.
2. Ratio différentiel / nombre de matchs joués.
3. Ratio points de parties / nombre de matchs joués.

Ce départage servira à déterminer l'ordre des relégations ou des repêchages.

Comité départemental du jeu d'Echecs

Chapitre 5 5. Organisation spécifique au Championnat Interclubs de Vendée clubs 2025-2026

La Départementale 1 comprend 8 équipes, dont :

- Les équipes vendéennes qui descendent du championnat de Régionale.
- L'équipe ayant remporté le championnat de Départementale 2. En cas de refus de cette équipe, seule l'équipe arrivée seconde pourra monter en Départementale 1.
- Il devra y avoir autant d'équipes descendant de Départementale 1 à Départementale 2 que d'équipes descendant de Régionale.

La Départementale 1 suit le calendrier fédéral.

La Départementale 2 comprend au moins 4 équipes.

- De 4 à 8 équipes, une poule unique est organisée et l'équipe arrivée première monte en Départementale 1 la saison suivante.
- De 9 à 16 équipes, deux poules comprenant un nombre homogène d'équipes sont organisées. Les deux équipes arrivées première de chaque poule se rencontrent pour déterminer l'équipe qui monte en Départementale 1.

Les équipes de Départementale 1 et 2 doivent être inscrites auprès du Directeur de groupe au moins deux semaines avant la première ronde du calendrier fédéral.

Règlement validé par l'Assemblée générale du CDJE le 7 septembre 2025.

Adressé à la Ligue des Pays de Loire le même jour.