

Finales Régionales Occitanie 2017/2018

1. Organisation générale

1.1. Structure

Les finales régionales de N4, L1 et L2 Occitanie sont organisées chaque saison.
Les équipes ayant terminé à la première place de leur groupe sont qualifiées.

1.2. Déroulement de la compétition

Les titres de champion d'Occitanie de N4, L1 et L2 seront décernés aux équipes ayant remporté le tournoi correspondant à leur division. Les équipes ayant terminées aux 5 premières places de la finale de L2 seront promues en L1 pour la saison 2018/2019

1.3. Engagements

La date limite d'inscription des équipes est le **25 mars 2018** auprès du directeur de la division concernée

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. Directeurs des finales

Finale de N4 : Philippe Pascal-Mousselard (ppm34@orange.fr)

Finales de L1 et L2 : Patrice Vincens (patrice.vincens@wanadoo.fr)

2.2. Calendrier

Les finales auront lieu le dimanche 8 avril 2018

Lieu de la finale de N4 : Narbonne

Lieu des finales de L1 et L2 : Castres

2.3. Transmission des résultats

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

2.4. Arbitres

L'arbitre de la finale de N4 sera Philippe Pascal-Mousselard.

L'arbitre principal des finales de L1 et L2 sera Gérard Lopez.

3.Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Il est fait application des règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs pour les parties égales ou supérieures à 60 minutes en vigueur à la date des matchs pour toutes les parties.

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats sont comptabilisés pour le classement National. De plus, les résultats seront comptabilisés pour le classement lent FIDE en cas de parties entre deux joueurs ayant :

- les deux : un Elo lent FIDE inférieur à 1600
- un Elo national lent pour l'un et un Elo lent FIDE inférieur à 1600 pour l'adversaire.

3.2. Appariements

Les finales régionales se déroulent en une journée et en 3 rondes (sauf pour 2 équipes participantes)

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe. (hormis en système Suisse)

Différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes, ainsi :

- 2 équipes : match "aller-retour" avec couleurs inversées
- 3 équipes : système Molter
- 4 équipes : système toutes rondes
- 5 équipes : système Molter
- 6 équipes : système Suisse
- 7 équipes : système Molter
- 8 équipes : système Suisse

Pour la L1, du fait d'avoir une équipe avec un nombre impair de joueurs et que les tableaux de Molter ne sont pas adaptés à ce nombre, les tableaux de 6 joueurs seront utilisés. **Le joueur « exempt » à chaque ronde marquera ½ pt.** En annexe, les systèmes utilisés pour une équipe de 4 joueurs. Pour les équipes de 6 et 8 joueurs, se référer au livre de l'arbitre.

En cas d'utilisation du système Suisse, les règles complémentaires suivantes sont appliquées :

1.L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés (sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines et qui joueront lors de la première ronde pour la L2) . Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.

3.3. Cadence

La cadence est de 50 minutes + 10 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.

En L2, avant le début de la compétition, le capitaine peut remettre une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, il choisit 4 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre

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 5 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

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

3.7.a) 8 joueurs en N4. 5 joueurs en L1. 4 joueurs en L2.

3.7.b) L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la FFE ou par la FIDE, ou, dans le cas d'un joueur étranger non classé FFE ou FIDE, par sa fédération.

3.7.c) Les joueurs participant à ces finales régionales devront avoir joué au moins une fois dans la Nationale ou la Régionale concernée ou dans une division inférieure durant la saison en cours.

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 au Directeur Technique de la Ligue qui transmettra 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 au Directeur Technique de la Ligue. 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.

5.ANNEXE

5.1. Appariement pour un groupe à 2 équipes de 4 joueurs

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

Ronde 1	Ronde 2
A1-B1	B1-A1
B2-A2	A2-B2
A3-B3	B3-A3
B4-A4	A4-B4

5.2. Appariement au système Molter pour 3 équipes de 4 joueurs

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
A1-B1	B1-C1	C1-A1
A2-C1	B2-A1	C2-B1
B2-C2	C2-A2	A2-B2
C3-B3	A3-C3	B3-A3
C4-A3	A4-B3	B4-C3
B4-A4	C4-B4	A4-C4

5.3. Appariement d'un toute-rondes avec 4 équipes de 4 joueurs

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
A-D	D-C	B-D
B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

5.4. Appariement au système Molter pour 5 équipes de 4 joueurs

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
A1-D1	C1-E1	A1-C1
B1-C1	D1-B1	B1-E1
E1-D2	B2-A1	D1-E2
C2-A2	A2-E2	C2-B2
E2-B2	D2-C2	D2-A2
A3-E3	C3-A3	B3-D3
D3-C3	E3-B3	E3-C3
B3-A4	E4-D3	A3-B4
C4-E4	A4-D4	C4-D4
D4-B4	B4-C4	E4-A4

5.5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-C1	C1-F1	A1-F1
B1-G1	D1-E1	B1-E1
F1-D1	G1-A1	G1-C1
E1-F2	A2-B1	C2-D1
B2-C2	C2-E2	D2-B2
D2-A2	F2-B2	E2-A2
E2-G2	G2-D2	F2-G2
A3-E3	B3-F3	C3-B3
D3-B3	E3-C3	D3-A3
F3-G3	G3-D3	G3-E3
C3-D4	B4-A3	E4-F3
G4-C4	A4-G4	A4-C4
E4-B4	C4-F4	B4-G4

F4-A4

D4-E4

F4-D4