

121. — CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCERCLES

Article premier. — Généralités : Le CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCERCLES est organisé chaque année. Il se joue par équipes de HUIT joueurs.

Phase préparatoire (saison 1979-80) : Le territoire d'action de la F.F.E. est divisé en 7 régions :

1. Les cercles de l'ILE-DE-FRANCE forment une région.
2. Les cercles des autres Ligues sont répartis en 6 régions, à raison de 6 cercles maximum par région.

Les cercles qualifiés sont dans l'ordre :

1. Les cercles champions de leur Ligue en 1978-79.
2. Les cercles ayant obtenu les meilleurs résultats en Coupe de France.

Phase normale (saison 1980-81) : **DEUX DIVISIONS.**

Division Nationale : Composée de HUIT cercles. Les deux premiers de la région ILE-DE-FRANCE et les 6 vainqueurs des autres régions.

Deuxième division : Constituée en 4 régions groupant chacune 8 cercles au maximum. Les cercles champions de Ligue en 1979-80, les seconds des six régions en 1979-80, les 3^e et 4^e de la région ILE-DE-FRANCE.

Phase normale (saison 1981-82 et suivantes) : **DEUX DIVISIONS.**

Division Nationale : 8 Cercles (les 4 premiers de la saison précédente) et les vainqueurs des 4 régions de seconde division.

Deuxième division : 4 régions groupant au maximum 8 cercles par région. Les cercles champions de Ligue, les vice-champions si le cercle champion est déjà qualifié pour la division nationale.

Art. 2. — Licences : Les joueurs doivent être en possession de leur licence, validée pour la saison en cours et mentionnant le nom du cercle qu'ils représentent en cham-

pionnat. Les numéros de licences seront inscrits sur le procès-verbal de rencontre. Si un joueur est dans l'impossibilité de présenter sa licence, son capitaine d'équipe rédigera un engagement sur l'honneur dans lequel il certifiera que le joueur est en possession de sa licence, valide pour la saison en cours. Cet engagement sera joint au procès-verbal.

Une équipe alignant un joueur non licencié ou licencié à un autre cercle perd le match pour irrégularité. En outre les joueurs fautifs seront exclus du Championnat de France de l'année suivante.

Art. 3. — Composition des équipes : Les équipes sont composées de HUIT joueurs. Ils seront alignés en respectant l'ordre des forces, sous la responsabilité du capitaine d'équipe. Cet ordre sera attesté soit par les performances des joueurs dans les tournois du championnat de France ou du championnat de Ligue ou tout autre tournoi de niveau au moins équivalent, soit par les classements national et fédéral.

Si deux joueurs ont une différence de classement ELO de plus de 100 points, le moins bien classé ne peut être placé devant l'autre. Les joueurs non-classés jouant OBLIGATOIREMENT derrière les classes. Il est fait en principe confiance en la bonne foi des capitaines, mais toute infraction grave et nette à l'esprit du présent article entraînera la perte du match.

La composition des équipes avec les remplaçants doit être communiquée au Directeur du championnat ou à son adjoint avant le début de la deuxième ronde du Championnat de France.

Art. 4. — Forfaits : Le forfait est déclaré d'office à l'annonce de toute équipe ou de tout joueur qui ne se présente pas ou rentre-tard dans les 60 minutes qui suivent l'heure fixée pour le début du match. En cas d'absence ou de forfait le joueur manquant

entraîne la perte de sa partie par forfait sur l'échiquier correspondant.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer doit ouvrir l'organisateur de la rencontre et l'équipe adverse, au plus tard la veille de la rencontre.

Toute équipe qui n'aura pas ouvert l'organisateur et l'équipe et aura provoqué un déplacement inutile sera tenue de rembourser intégralement les frais de déplacement ainsi qu'occasionnels éventuels. En outre, cette équipe se verra refuser son éventuel engagement pour le prochain Championnat de France Inter-Cercles.

Au cas où une équipe serait accidentée ou en panne au cours du déplacement le match pourra être retardé d'une heure au maximum.

Art. 5. — Les parties non arbitrées comptent pour le classement ELO national.

Art. 6. — TRAIT : Le trait sera effectué d'office sur le premier échiquier et attesté sur les suivants par le Directeur du championnat. Ce tirage au sort sera effectué avant le début du tournoi et communiqué à tous les cercles.

Art. 7. — Début des parties : Le trait étant connu, les pendules sont mises en route sur tous les échiquiers où les adversaires des deux camps sont présents. Les pendules des joueurs arrivés à l'heure sont réglées initialement sur 10 heures. Celles des retardataires sont réglées initialement en tenant compte de leur retard.

Art. 8. — Durée des parties : Dans une première phase les parties seront disputées à la cadence de 40 coups en deux heures, avec un premier contrôle de deux heures pour chaque joueur, ensuite à la fin de chaque heure pour 20 coups supplémentaires.

Art. 9. — Arbitrage des parties : Les parties inachevées seront prolongées de **DEUX HEURES**, la cadence de jeu étant de 20 coups en une heure. Les parties inachevées au bout de HUIT heures de jeu seront soumises à la Commission d'arbitrage qui les ordonnera sans appel.

Art. 10. — Décompte des points : Une partie gagnée est comptée pour trois points, une partie nulle deux points, une partie perdue pour forfait zéro point, une partie perdue par forfait zéro point.

Art. 11. — Attribution de la victoire : L'équipe qui totalise le plus de points de parties que l'équipe adverse est déclarée gagnante. En cas d'égalité de points de parties, le match est déclaré NUL.

Art. 12. — Classement des équipes : Le classement est effectué à la fin du championnat par le total des points de matches en comptant 1 point pour un match gagné, un demi-point pour un match nul et zéro point pour un match perdu.

En cas d'égalité l'équipe ayant marquée le plus de points de parties bénéficie du départage.

En cas de nouvelle égalité les équipes sont départagées aux points de matches. Berger appliqué aux points de matches.

En cas de nouvelle égalité l'équipe du départage.

En cas de nouvelle égalité et si une accession en première division est en jeu, un match de départage est organisé.

Art. 13. — Cas de forfait général : Si un cercle déclare forfait général pour tout

tournoi ou pour plus de la moitié des matches du tournoi, il sera rayé et le tournoi considéré comme complet sans lui.

Si un cercle déclare forfait pour un ou plusieurs matches mais joue la moitié ou moins des rencontres, le classement sera effectué à l'aide du total des points de matches. En cas d'égalité les ex aequo seront départagés par le total des points de parties individuels dans lesquels les points remportés par forfait général seront comptés. En cas de nouvelle égalité le système de Berger sera appliqué aux points de parties pour départage.

Art. 14. — LITIGES : Dans le cas d'un litige purement technique, la réclamation sera adressée à la Commission des litiges.

Dans le cas d'un litige administratif, le litige sera tranché sous appel par le Directeur du championnat ou par son adjoint désigné dans différentes régions.

Art. 15. — Procès-verbal : Après la rencontre, l'organisateur établit un procès-verbal comportant les noms des joueurs, leur numéro de licence, les résultats des parties. Ce procès-verbal sera signé par les capitaines d'équipes et par l'organisateur. Les feuilles de parties, attestations, réclamations d'ordre administratif, etc., seront jointes à ce procès-verbal et le tout sera déposé à Directeur du championnat ou à son adjoint.

Art. 16. — Calendrier : Toutes les dates sont impératives et devront être respectées sous peine de forfait. Cependant les cercles sont libres de solliciter pour évincer l'accord de l'organisateur et du Directeur du championnat ou de son adjoint, la date de leur rencontre. Ce changement de date sera notifié le plus tôt possible par les deux cercles.

Art. 17. — Correspondance : Le lieu et l'heure de la rencontre seront portés à la connaissance des cercles intéressés au moins dix jours à l'avance. Ceux-ci devront assurer l'inscription de toute lettre finissant une rencontre et ce PAR RETOUR DU COURRIER, toute de la route, le Directeur ou son adjoint pourra donner match perdu ou forfait.

Art. 18. — Lieu de rencontre : Les lieux de rencontres sont désignés en principe à mi-distance entre les cercles intéressés. Un autre lieu peut être désigné, soit en cas de désaccord, soit lorsque les nécessités de la propagande l'exigent.

Art. 19. — Heures des rencontres : Les rencontres débutent à 14 heures. Toutefois dans le cas où la distance séparant deux cercles est supérieure à 700 km, l'heure du match sera avancée à 10 heures du matin. Dans le cas où, bien que la distance de 700 km ne soit pas atteinte, un cercle est à parcourir plus de 850 km, aller-retour, ce cercle pourra exiger de jouer à 10 heures.

Art. 20. — Matériel : Chaque équipe est tenue, sauf contre-ordre venant de la part de l'organisateur, d'apporter 4 jeux Staunton complets et 4 pendules en état de marche.

Si une partie ne peut être jouée, faute de matériel, le joueur appartenant à l'équipe n'ayant pas apporté le minimum de matériel imposé aura la partie perdue par forfait.

Art. 21. — Réglementation générale : En tout état de cause il est fait obligation de la règle du jeu de la F.I.D.E. et de ses modifications successives en vigueur ainsi que des règlements écrits par la F.I.D.E.