Règlement des Interclubs Critérium 2026 / 2027

Règlement spécifique à la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes des Échecs.

Les règles générales sont celles de la Fédération Française des Échecs.

1. Organisation générale

1.1. Structure

a) La Ligue Auvergne-Rhône-Alpes des Échecs a en charge 3 divisions :
   1. La Nationale IV, dépendante de la FFE, mais organisée sous la responsabilité de la Ligue.
   2. La Régionale 1 qualificative pour la NIV.
   3. Les Critériums non qualificatifs pour la Régionale 1

Ces 3 championnats sont homologués FIDE.

Les Critériums sont composés de groupes d'équipes de 4 joueurs.
Le nombre de groupes est susceptible de varier en fonction du nombre d'équipes engagées.
Le nombre de groupes sera annoncé après la date limite des inscriptions des équipes.

1.2. Déroulement de la compétition

a) Le championnat se joue par équipes de clubs de 4 joueurs, le nombre d'équipes par club n'est pas limité.
b) En cas de peu d'équipes dans une même zône géographique, des groupes de 4 équipes pourront être constitués, avec matchs aller-retour.
c) La compétition est organisée dans chaque groupe selon le système toutes rondes.
d) Chaque **ronde** se déroule en 2 matchs aller et **retour à jouer le même jour.**
e) Joueront pour les critériums :
   Les équipes qui enverront leur inscription dans les délais à partir de la date de début des inscriptions, avant la date limite de réception des inscriptions.

1.3. Engagements

a) Avant chaque début de saison, les clubs doivent compléter en ligne un formulaire d'inscription disponible sur le site de la ligue ARA.
b) L'inscription des équipes de la Ligue ARA au Critérium est gratuite.
c) Pour pouvoir participer, il faut s'inscrire dans les délais et être financièrement à jour auprès de la Ligue.
d) En cas d'infraction grave lors de l'année précédente, le Comité Directeur de la ligue se réserve le droit de refuser toute participation.

1.4. Licences

a) Voir Règles Générales.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

a) Le Directeur Technique de la Ligue ARA assure la direction des Critériums.

2.2. Directeur de groupe

a) Les directeurs de groupe sont nommés par le Directeur Technique de la Ligue.

b) Le directeur de groupe est chargé :

1/ de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs concernés et au Directeur Technique de la Ligue,
2/ de faire respecter les règlements,
3/ de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité,
4/ de désigner si nécessaire pour chaque match un « responsable de la rencontre ».
5/ de vérifier les feuilles de match,
6/ de contrôler la situation des joueurs et procéder aux redressements nécessaires,
7/ d'établir le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires, sur la page dédiée du site de la FFE (onglet directeur de groupe).
8/ de publier les résultats et le classement provisoire sur le site Internet fédéral.
9/ Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par courriel avec accusé de réception en mettant en copie le Directeur Technique de la Ligue.

2.3. Calendrier

a) Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Ligue : les dates sont celles du calendrier fédéral N3 en excluant les samedis. Chaque directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et 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, ou pour la reculer, à la condition de la jouer avant la ronde suivante, avec l'accord écrit du directeur de groupe.

b) En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition d'un directeur de groupe, le Directeur Technique de la Ligue ARA a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

c) Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par le directeur de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.4. Lieu et heures des rencontres

a) Ils sont fixés par le directeur de groupe, sauf intervention du directeur de la compétition. Sauf contre ordre du directeur de groupe, l'heure du début **de la première ronde** est 14h15.

b) Les parties retour **pourront débuter 15' après la fin de chaque partie des joueurs concernés.**
c) En cas de report de match pour événement exceptionnel validé par le directeur de groupe concerné, la composition des équipes doit être établie avec les licenciés A présents le jour de la ronde prévue au calendrier officiel.

2.5. Arbitres

Sans objet

2.6. Responsable des rencontres et arbitrage

a) Sauf décision contraire du directeur de groupe, le responsable de la rencontre est l'organisateur indiqué par le club recevant sur le bulletin d'inscription.
b) La commission technique régionale pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenables.
c) La présence d'un arbitre fédéral n'est pas obligatoire mais est souhaitable. Le nom d'un membre licencié de la FFE faisant office d'arbitre doit être mentionné sur la feuille de match afin de valider les résultats et le procès-verbal de la rencontre.
d) L'arbitre ne peut pas être capitaine d'équipe.

2.7. Matériel

a) 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 ;
- l'arbitrage de la rencontre
- 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 2 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, le joueur placé sur le (ou les) dernier·s échiquier·s de l'équipe fautive aura partie perdue par forfait administratif.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

a) Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.
b) Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo FIDE.

3.2. Couleurs

a) ~~L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs pour les parties aller ; les couleurs seront inversées pour les matchs retour.~~

Au match aller, l'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de groupe joue avec les blancs aux échiquiers 1 et 2 et avec les pièces noires aux échiquiers 3 et 4.

Au match retour, les couleurs des échiquiers des deux équipes sont inversées.

3.3. Cadence

a) Les parties sont jouées à la cadence de **50'** pour terminer la partie, avec adjonction de **10''** secondes par coup durant toute la partie.

b) Toute partie ne se jouant pas à la cadence réglementaire est sanctionnée d'un forfait administratif pour le joueur appartenant au club organisateur ou/et au joueur qui a refusé d'utiliser ladite cadence.

3.4. Statut des joueurs – homologation

a) La Commission technique de la ligue se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

1. Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur.
2. À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur, d'un autre club, du directeur du groupe de la compétition.
3. Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs (article 2 des Règles Générales).
4. Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.3. des Règles Générales, des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par le directeur de groupe.

3.5. Capitaines

a) Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

a) Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, sur place et en utilisant le document **Critérium** officiel disponible **sur le site de la FFE**, la liste des joueurs composant leur équipe, comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo dans l'ordre des échiquiers, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

b) Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur 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.

c) 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.~~

d) ~~Les joueurs jouant le match aller et retour sontles mêmes dans le même ordre d'échiquier, avec alternance des couleurs.~~

Chaque joueur joue 2 parties, 1 partie avec les Blancs et 1 partie avec les Noirs, et ne rencontre pas deux fois le même adversaire.

Les appariements et les couleurs doivent suivre le tableau ci-dessous ;

Préparation d'un Procès-Verbal du Groupe Groupe 1				
1	B A1	Sélectionnez le résultat	N B1	1
2	B A2	Sélectionnez le résultat	N B2	2
3	N A3	Sélectionnez le résultat	B B3	3
4	N A4	Sélectionnez le résultat	B B4	4
5	N A2	Sélectionnez le résultat	B B1	5
6	N A1	Sélectionnez le résultat	B B2	6
7	B A4	Sélectionnez le résultat	N B3	7
8	B A3	Sélectionnez le résultat	N B4	8
	Code FFE ou joueur du Club	CAPITAINES	Code FFE ou joueur du Club	

e) Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionné d'un forfait administratif.

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

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

g) L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la FFE. **La règle des 100 points ne s'applique pas pour le critérium ARA.**

h) Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente, tout joueur de cette liste n'ayant 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 joueurs 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 en faute.

i) 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**. À défaut, on appliquera les règles énoncées ci-dessus pour une équipe ayant fait forfait. Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.7. Composition des équipes

a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -1 avec partie gagnée pour l'adversaire.

b) Entente : voir article 11 des Règles Générales pour les Compétitions Fédérales.

c) **Force des équipes : Sans objet**

d) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur peut participer dans une ronde de Critérium même s'il a déjà joué trois fois en division·s supérieure·s.
e) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées en Critérium, un joueur peut participer dans une ronde de Critérium dans une équipe même s'il a déjà joué dans une autre équipe.
f) En Critérium, la règle qu'un joueur doit avoir joué moins de n parties dans le Championnat et que le nombre total des parties disputées par un joueur dans toutes les Nationales ou une division inférieure ne peut pas excéder 11 sur l'ensemble de la saison **ne s'applique pas.**
g) Pour chaque match, une équipe peut aligner jusqu'à 4 joueurs mutés.
h) **Les joueurs ou joueuses ayant un classement Elo supérieur à 1700** ne sont pas autorisés à jouer, En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
Un joueur ayant déjà joué au moins un match de Critérium pour le compte d'une équipe peut continuer à jouer en Critérium même si son classement dépasse 1700 en cours de saison.

3.8. Forfaits sportifs

a) Définition : voir Règles Générales, article 3.
b) Le retard autorisé est de 30 minutes pour les parties aller et-retour.
c) Une équipe de Critérium ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de partie).
d) Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis aux alinéas précédents, doit avertir le Club adverse et le directeur 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 (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.
e) Chaque forfait individuel, à partir du 4e dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'une amende de 25 €.
f) Sauf cas de force majeure reconnu par le directeur de la compétition, une équipe sera sanctionné d'un avertissement lors de la première fois, **ensuite** tout forfait d'équipe sera sanctionné par une amende de 50€. Le non-paiement des amendes avant la date d'inscription pour la saison suivante, entraîne pour les équipes concernées le refus de l'inscription en Critérium et Interclubs la saison suivante.
g) Une exclusion du championnat n'annule pas la ou les amendes, qui restent dues par le club.
h) Une équipe pénalisée financièrement pour un forfait d'équipe ne sera pas pénalisée financièrement, à la même ronde, pour les forfaits individuels.

3.9. Litiges techniques

a) 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

ou du responsable peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation **par écrit**. L'arbitre et le 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 au directeur du groupe et au Directeur Technique de la Ligue. Une trace numérique ou une version papier des correspondances devra être conservée.

3.10. Procès-verbal de rencontre

a) Dès la fin du match, l'arbitre établit le procès-verbal (feuille de match) comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et du match. **Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre ou le responsable.**

3.11. Transmission des résultats

a) **Le responsable de la rencontre** doit transmettre le résultat du match **avant 22h00** au plus tard **en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral**. Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).

b) Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de **3 ~~15~~ jours** après la rencontre pour prévenir le directeur de groupe s'ils constatent une erreur. Le responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont expédiées au tarif « lettre », ou par courriel, par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, le Directeur Technique de la Ligue sera mis en copie, 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).

c) Le non-respect de l'article 3.10, 3.11.a) ou 3.11.b) entraîne :
   (a) Avertissement pour la première infraction
   (b) 20 € d'amende pour la deuxième infraction ;
   (c) 20 € pour chaque infraction suivante.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

a) 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.

b) Une partie perdue par forfait sportif est comptée :
   1. - 1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivants l'échiquier concerné.

c) 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, sauf si celui-ci est aussi en infraction.

d) 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 5-0 (3-0 pour la R1) 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). Un score de 6-1, 7-2… est supérieur à un score de 5-0.

e) 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

a) Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties que l'équipe adverse sur l'ensemble des parties aller et retour. En cas d'égalité de points de parties, le match est déclaré nul.
b) Un match gagné est compté 3 points, un match nul est compté 2 points, un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point.
c) Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point.
d) Un match perdu à la suite de forfait·s administratif·s est compté 1 point.
e) Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

4.3. Forfaits

a) Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du Championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.
b) 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.

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 matchs, 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.

4.5. Appels sportifs

En première instance, Il peut être fait appel auprès de la Commission Technique de la Ligue des décisions d'arbitres, de directeurs de groupes, du Directeur Technique de la Ligue.

Sous peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale ou par courriel dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision contestée.