

## **REGLEMENT DU CHAMPIONNAT INTERCLUBS DE LA LIGUE DES REGIONS NORD/PICARDIE DU JEU DE DAMES.**

### ARTICLE 1

Ce championnat se déroule par équipes de clubs de quatre joueurs. Ces équipes sont réparties dans des divisions de 8 équipes chacune, sauf en cas d'impossibilité pour la dernière division.

### ARTICLE 2

Cette compétition est ouverte à tous les clubs de la Ligue, avec des joueurs adhérents à la ligue et au club participant. Il va de soi que les joueurs participants devront s'acquitter de leur cotisation fédérale et de celle de la Ligue de la saison en cours. Il est à noter que la licence loisirs ne permet pas de participer à cette compétition. Un joueur dont le club ne participe pas à la compétition pourra exceptionnellement jouer avec un seul autre club tout le championnat sous réserve de s'être acquitté de ses cotisations.

### ARTICLE 3

Il se dispute en sept rondes (dont trois déplacements, trois réceptions et la dernière ronde en un lieu et une date commune à toutes les équipes). Éventuellement, la dernière division peut avoir un nombre différent d'équipes participantes et de rondes à jouer.

### ARTICLE 4

Le règlement appliqué est celui de la FFJD qui est, lui-même, celui de la F.M.J.D. La notation et l'usage des pendules sont donc obligatoires. La cadence est de 50 coups pour les deux premières heures, puis une demi-heure partie terminée.

Les pendules mécaniques seront mises en marche, les deux aiguilles sur le 12, drapeau levé. Après le 50ème temps des noirs, il sera ajouté 30 minutes aux deux joueurs pour terminer la partie.

L'usage des pendules électroniques est permis. Les joueurs doivent la régler pour qu'elle soit en conformité avec la cadence demandée. Tous les joueurs qui ne connaissent pas l'usage de la pendule sont en droit d'obtenir l'explication de son fonctionnement avant le début de la rencontre.

Cependant le règlement adopté dans la partie Blitz s'applique après le 50ème coup.

1°) En partie rapide ou ultra rapide et sauf s'il y a une phase de jeu en cours, la fin de partie opposant une dame à trois dames ou moins n'est pas jouée et est réputée égale.

2°) Tout joueur ne disposant plus que d'un temps égal ou inférieur à UNE minute a le droit de revendiquer la nulle en position de fin de partie, s'il possède un avantage positionnel certain. Tiré du Règlement FMJD 1994, paru dans l'Effort N°374 décembre 1997, page 8

Rappel des règles de la fin de partie nulle :

- - 1°) La fin de partie est considérée nulle lorsque la même position se présente, pour la troisième fois avec le même joueur ayant le trait.

- 2°) Si, durant 25 coups successifs, il n'y a eu que déplacements de dames, sans déplacement de pion ni aucune prise, la fin de partie sera considérée nulle.

#### ARTICLE 5

La notation de la partie doit être faite en deux exemplaires. Les exemplaires originaux seront, avec les feuilles de rencontres dûment complétées ( n° de licence, nom, prénom et capital - points , résultats des parties et signature des deux capitaines), expédiés par courrier le mardi qui suit la rencontre, le cachet de la Poste faisant foi , au responsable de l'interclubs désigné par la ligue. Les résultats pourront aussi faire l'objet d'une transmission par email ou sms afin de permettre la diffusion au sein des outils de communication de la ligue (Le site Internet, SMS, journaux etc..). Si la communication du résultat via email ou sms a été faite avant le lundi soir suivant la rencontre, le délai d'envoi par la Poste sera automatiquement prolongé jusqu'au lundi suivant. Si les feuilles de résultats et les 8 feuilles de match sont scannées et envoyées au responsable interclubs par courrier électronique avant le lundi soir suivant la rencontre, l'envoi des originaux par la Poste n'est pas obligatoire (la remise des originaux pourra alors se faire « en mains propres » ultérieurement). L'envoi des feuilles de notation et de la feuille de match sont à la charge de l'équipe qui reçoit.

#### ARTICLE 6

Toute irrégularité au cours de la rencontre devra être consignée sur la feuille de match, aussitôt après la rencontre et signée par les DEUX capitaines. Si rien ne figure sur la feuille de match, aucune autre réserve ne sera acceptée.

#### ARTICLE 7

Le club recevant fournit les quatre damiers réglementaires. Quant aux pendules, chaque club (recevant ou visiteur) apporte les siennes, mais le club recevant doit prévoir le remplacement en nombre suffisant.

#### ARTICLE 8

Les rencontres ont lieu le samedi; elles débutent à 15 h, sauf en cas d'accord entre les deux équipes pour jouer un autre jour ou commencer à une autre heure et en respectant l'article 11 au sujet des règles sur les reports.

#### ARTICLE 9

Un joueur de chaque équipe tient le rôle de capitaine. Au début de la rencontre, il échange avec le capitaine de l'équipe adverse les listes des joueurs, les vérifie ainsi que les licences. Chaque capitaine doit remplir la feuille de match avant la rencontre et la signer à la fin de la rencontre. C'est le capitaine qui formule des réserves, quand il y a lieu, sur la feuille de match. Lorsqu'il n'y a pas d'arbitre, les deux capitaines sont chargés de veiller au bon déroulement de la rencontre et de faire appliquer le règlement.

#### ARTICLE 10

La composition dans une équipe se fait dans l'ordre du Classement Mobile dernier publié par la FFJD, sur son site internet dédié au classement mobile (<http://classement.ffjd.fr/>).

Toute équipe voulant faire jouer un ancien ou nouveau joueur ou un joueur étranger qui n'a pas de CP publié, devra avertir au moins quinze jours avant la rencontre le responsable interclubs et le responsable du classement mobile afin que ce joueur se voit procurer un CP initial avant la rencontre. Le joueur ne sera pas autorisé à participer à la compétition tant que cette demande n'aura pas été effectuée et tant que le responsable interclubs n'aura pas donné son accord.

Si la demande a été faite et qu'aucun C.P. n'a été communiqué à temps, ces joueurs doivent être placés après les joueurs classés.

Tout joueur placé sur un damier inférieur à celui qu'il doit occuper, perd la partie par pénalité. S'il manque un ou plusieurs joueurs, les damiers supérieurs doivent être occupés en priorité.

#### ARTICLE 11

Le Club désirant décaler un match, doit contacter le club visiteur au moins une semaine avant la date prévue pour le début de la ronde afin de proposer une autre date.

La nouvelle date du match décalé ne pourra pas être postérieure ou égale à la date prévue de la ronde suivante et antérieure ou égale à la date prévue pour la ronde précédente.

Pour la première ronde, la nouvelle date du match décalé ne devra pas être antérieure à deux semaines avant la date prévue.

Pour la dernière ronde, il est interdit de décaler une rencontre.

En cas de match décalé, le responsable de l'interclubs devra être avisé par mail ou par téléphone par les deux clubs avant le mercredi 20h précédant la rencontre.

Si la nouvelle date du match décalé intervient avant la date fixée en A.G. pour la ronde, il ne sera fait aucune communication du résultat avant cette date.

Une équipe sollicitée pour décaler une rencontre, n'est pas obligée d'accepter cette demande.

Une équipe ne peut décaler que deux fois par saison ( 3 reports seront possibles pour une série de 10).

#### ARTICLE 12

L'équipe qui a le premier numéro cité reçoit.

#### ARTICLE 13

L'équipe, qui reçoit, a les blancs au premier damier (puis, les couleurs sont alternées sur les damiers suivants)

#### ARTICLE 14

Le joueur qui gagne obtient deux points pour son équipe, celui qui fait nulle : un point, celui qui perd : 0 point.

#### ARTICLE 15

L'équipe qui gagne	... à 3 points,
celle qui fait nulle	... ... 2 points,
celle qui perd	... ... 1 point,
celle qui perd par forfait	... ... 0 point

#### ARTICLE 16

Une équipe, qui présente seulement 2 joueurs, peut toutefois jouer la rencontre. Une équipe qui ne présente qu'un seul joueur, perd par forfait : 8-0

Une équipe qui perd deux fois par forfait est considérée comme étant "forfait général". Une équipe qui est "forfait général" voit ses résultats antérieurs annulés et est rétrogradée à la dernière place de sa division.

Si un joueur est en retard, mais que son capitaine affirme qu'il va arriver, le damier sur lequel il doit jouer, reste libre mais sa pendule est également mise en route.

Si un joueur est forfait (ou deux), les damiers supérieurs sont complétés en priorité.

#### ARTICLE 17

Il y a deux montées et deux descentes dans chaque division. Si trois équipes ou plus : font "forfait général" dans une même division, elles seront toutes rétrogradées et seront remplacées par les suivants dans le classement de la division inférieure.

#### ARTICLE 18

Le classement est effectué au total des points de parties En cas d'ex aequo, le départage se fait de la façon suivante :

- 1 - La différence entre les points marqués et les points encaissés La plus grande différence l'emporte.
- 2 - En cas de nouvelle égalité, le résultat de la rencontre entre les équipes ex aequo est prépondérant.
- 3 - En cas de nouvelle égalité, par le Système Sonneborn-Berger appliqué aux points obtenus par les équipes : Le total d'une équipe est égal à la somme de :  
2 fois les points obtenus contre les équipes qu'elles a battues plus la moitié des points obtenus contre les équipes avec lesquelles elle a fait match nul
- 4 : En cas de nouvelle égalité, par le système de Berlin : le total d'une équipe est égal à : { 1X les résultats du dernier damier)+(2X les résultats du 3ème damier)+(3X les résultats du 2ème damier) + { 4X les résultats du 1er damier).  
Le meilleur total est prépondérant.

#### ARTICLE 19

Les qualifications sont déterminées par les résultats de la saison précédente. Si une équipe renonce à la place qui lui revient, la dernière équipe descendante est repêchée. En cas de second désistement, la première équipe non montante est qualifiée.

## ARTICLE 20

Cas des équipes A, B, C d'un même club.

Une équipe B ou C. . . peut jouer dans la même division que son équipe A (mais pas dans une division supérieure).

La rencontre entre deux ou trois équipes d'un même club et dans une même division devra se faire lors des deux ou trois premières rondes grâce au tirage au sort dirigé. Pour la journée commune, une équipe ne peut pas compter moins de joueurs qu'une autre équipe du même club moins bien classée alphabétiquement, il faut donc compléter les équipes dans l'ordre A,B,C etc...

Chaque joueur d'un même club ne peut disputer qu'une partie par ronde. Mais chaque joueur peut jouer en équipe A, au cours d'une ronde et en équipe B au cours de la ronde suivante et inversement. Si une équipe A doit être rétrogradée et que son équipe B se maintient dans la même division, l'équipe A est maintenue et l'équipe B descend. (de même pour les équipes B et C, etc..)

## ARTICLE 21

Si une équipe fait jouer un joueur qui n'est pas en règle, vis à vis de la Ligue ou de la FFJD, ce joueur marque 0 point pour son équipe. Si un club fait jouer un même joueur en équipe A et B (ou C..) au cours d'une même ronde, ce joueur marque 0 point, à partir de la deuxième partie, pour les équipes avec lesquelles il a joué. Si un club déroge à la règle de l'Article 20, lors de la journée commune, l'équipe ayant utilisé plus de joueurs que celle qui est mieux classée, perdra par forfait : 0-8 (0 point de partie).

Si une équipe est forfait lors de la dernière ronde, son club devra s'acquitter d'une amende de 30 €

Si un club ne renvoie pas les résultats avec la feuille de match et les feuilles de notation comme spécifié dans l'article 5, il sera sanctionné d'une amende de 20 € Les joueurs qui ont participé et qui ne sont pas responsables, gardent les points acquis ou perdus pour leur capital points et l'équipe garde le résultat acquis.

## ARTICLE 22

Pour la dernière division dont le nombre de participants fluctue d'une année sur l'autre, l'Assemblée Générale, dans sa réunion qui devance la première ronde, décidera de la manière dont se déroulera l'épreuve afin d'être au plus près du déroulement des autres divisions.

### ARTICLE 23

L'appariement des divisions comportant huit équipes s'établira comme suit

1° RONDE:	1-8	2-7	3-6	4-5
2° RONDE:	8-5	6-4	7-3	1-2
3° RONDE	2-8	3-1	4-7	5-6
4° RONDE	8-6	7-5	1-4	2-3
5° RONDE	3-8	4-2	5-1	6-7
6° RONDE	8-4	5-3	6-2	7-1
7° RONDE (journée commune)	8-7	1-6	2-5	3-4

Pour la dernière division, l'appariement des rondes sera décidé en assemblée générale.

Les dates des rondes seront déterminées lors de l'assemblée générale ou d'une réunion de ligue. L'appariement s'effectuera par tirage au sort manuel ou informatique en présence d'au moins deux membres désignés par la ligue.

### ARTICLE 24 : LITIGES

En début de saison, l'Assemblée Générale de la Ligue (à défaut le bureau) élit le responsable de ce championnat.

Ce dernier est chargé de faire respecter le présent règlement. En cas de désaccord avec une décision du responsable, il peut être fait appel devant une commission composée du Président de la Ligue, du directeur des tournois, du responsable interclubs et d'un membre élu par l'Assemblée Générale (à défaut, le Bureau)

Cette commission tranchera en dernier recours.

### ARTICLE 25 : ENGAGEMENT DES CLUBS

Tout club s'inscrivant à cette compétition doit s'assurer que ses joueurs ont eu connaissance de ce règlement et que ceux-ci s'engagent à le respecter.