

•Article 1 :

Le challenge départemental Wawrzecki est réservé aux clubs du Pas-de-Calais. Le challenge se joue par équipe de quatre joueurs

•Article 2 :

Les parties sont jouées conformément aux règles de la FIDE. Le calendrier sera approuvé par le comité directeur du comité des Echecs du Pas-de-Calais, sur proposition du directeur des compétitions, avant publication.

•Article 3 :

Le challenge se joue au système suisse en sept rondes s'il y a plus de dix équipes inscrites, sinon en toutes rondes. Au système suisse, les appariements sont faits par informatique.

•Article 4 :

Le challenge départemental se joue le samedi après-midi. L'heure officielle de début de rencontre est quinze heures.

•Article 5 :

La cadence de jeu est la cadence Fischer : 1h30 + 30 sec/coup

•Article 6 :

L'équipe nommée première lors des appariements est l'équipe qui reçoit, l'autre équipe est l'équipe visiteuse. L'équipe qui reçoit a les blancs sur les échiquiers impairs. L'équipe visiteuse a les blancs sur les échiquiers pairs.

•Article 7 :

L'équipe qui reçoit fournit les quatre jeux, sous-jeux et pendules. En cas de difficultés, elle en informe les adversaires. Faute de quoi, l'équipe perd la ou les parties sur le matériel manquant.

•Article 8 :

Un joueur de chaque équipe joue le rôle de capitaine : il veille au bon déroulement de la rencontre en plus des obligations qui lui sont dévolues (voir règlement FIDE) il échange avec le capitaine de l'équipe adverse la liste des joueurs, les licences de chaque joueurs et les vérifie. Chaque capitaine est tenu de renvoyer sa feuille de match correctement remplie au directeur des compétitions dans les 24 heures qui suivent le match. Si un capitaine constate une irrégularité, il adressera avec la feuille de match un rapport au directeur des compétitions.

•Article 9 :

Le Challenge Wawrzecki se joue par équipe de 4 joueurs licenciés A.
Le total des points ELO de l'équipe qui joue chaque match ne doit pas dépasser 6400 pts

Pour jouer au premier échiquier le ELO doit être inférieur à 2000

Pour jouer au 2^{ème} échiquier le ELO doit être inférieur à 1800

Pour jouer au 3^{ème} échiquier le ELO doit être inférieur à 1500

Pour jouer au 4^{ème} échiquier le ELO doit être inférieur à 1400

Le classement ELO à prendre en compte est le dernier ELO publié.

Si 2 joueurs ont une différence de classement ELO de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé.

Dans une même saison, si un joueur a déjà joué au moins un match, il peut continuer à jouer même si son ELO a augmenté et dépasse la limite autorisée .

Néanmoins la composition de l'équipe doit respecter la règle des 100 points et ne pas dépasser 6400 pts.

Toute infraction à l'article 9 est sanctionné par la perte du match par 3 - 0 .

•Article 10 :

Un match gagné rapporte trois points, un match nul deux points, et une défaite ou un match perdu devant l'échiquier rapporte un point. Un match perdu par forfait sportif rapporte zéro point. Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) rapporte un point. En cas de forfait, l'équipe fautive sera tenue de rembourser les frais occasionnés à son adversaire, si ce dernier et le directeur des compétitions n'ont pas été prévenus la veille au plus tard de la compétition. Le forfait est déclaré d'office à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivant le début du match. Un joueur est considéré présent à partir du moment où il entre dans la salle de jeu. Une équipe est déclarée forfait si elle ne présente pas au moins trois joueurs.

•Article 11 :

Lorsqu'un cercle engage plus d'une équipe, un joueur ne peut jouer deux fois contre la même équipe. Un joueur qui joue trois fois pour la même équipe ne peut plus jouer dans une autre équipe. Si une équipe transgresse ces règles, elle perd le match considéré par 3 - 0 .

•Article 12 :

L'équipe marquant le plus grand nombre de points de partie remporte le match. Le classement s'effectue dans l'ordre suivant : 1. Points de match 2.

Points de partie 3. Au départage. Le décompte des points est le suivant :

Points de matchs : Victoire : 3 points Match nul : 2 points Défaite : 1 point
Forfait : 0 point

2. Points de parties : Victoire : 1 point Match nul : 0 point (X) Défaite : 0
point Forfait : 0 point

3. le départage : différence entre les gains et les défaites.

Une partie gagnée par forfait est comptée : 3-0

•Article 13 :

Les matches remis devront être joué avant la ronde suivante (N+1) qu'avec l'accord du directeur des compétitions .Lorsqu'une équipe fait forfait général ou forfait lors de la dernière ronde, le cercle concerné doit payer une amende de 30 € sous peine de ne plus pouvoir présenter l'année suivante d'équipe dans cette compétition.

•Article 14 :

Le directeur des compétitions peut prendre toute décision concernant l'application du présent règlement, s'il se présente un cas imprévu, et ce pour assurer la bonne marche de la compétition. Un jury d'appel sera formé en début de saison, il sera composé de cinq personnes : Le Président du CDJE 62, un arbitre et trois joueurs participant au challenge départemental. Sachant qu'ils ne pourront pas être juge et partie , les membres du jury d'appel résoudront les éventuels litiges.

•Article 15

Lors de la compétition, il est interdit de fumer dans la salle de jeu.

•Article 16 :

Les cercles s'inscrivent en début de saison échiquéenne après réception de la fiche d'inscription envoyée par le directeur des compétitions. La liste des prix récompensant les cercles participants sera connue lors de la première ronde au plus tard.

•Article 17 :

Le 1^{er} recevra une coupe et un livre d'échecs.

Le 2^e et 3^e un livre d'échecs