



Vademecum du correspondant d'équipes

Interclubs 2027

Ligue HDF des Échecs

Rédigé par Cédric LEROY, membre de la Commission Technique Régionale

Avant-propos

Ce document a pour vocation de centraliser les informations utiles pour les correspondants d'équipes et les capitaines d'équipes engagées en Interclubs dans des compétitions gérées par la Ligue Hauts de France des Échecs.

Il utilise comme source les règlements fédéraux (notamment le document R01 - Règles Générales, R02 - Règles Générales - Annexes, A02 - Championnat de France des Clubs) et le règlement des Interclubs de la Ligue.

Le point le plus important à garder à l'esprit est qu'en cas de doute, vous pouvez poser toute question à votre Direction de groupe, qui a pour rôle d'y répondre et de faire en sorte que la compétition se déroule au mieux pour toutes les équipes.

Remarque générale : Les termes joueurs, correspondant, capitaine et arbitre, s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

Sommaire

I - Préparer puis publier le procès-verbal de match

- 1) Préparer une feuille de match avant la rencontre
- 2) Saisir le procès-verbal après la rencontre

II- Rôle des différentes personnes

- 1) Le correspondant de l'équipe
- 2) Le capitaine de l'équipe

III- Informations utiles

- 1) Présence d'un arbitre de rencontre
- 2) Cas où plusieurs équipes d'un même club sont dans le même groupe
- 3) Cas où un joueur joue également dans une équipe supérieure du même club
- 4) À propos du report d'un match
- 5) À propos de l'ordre des joueurs d'une équipe



I - Préparer puis publier le procès-verbal de match

1) Préparer une feuille de match avant la rencontre

Sur le site fédéral, vous avez la possibilité de remplir votre côté d'une feuille de match, vous permettant de gagner du temps dans votre préparation.



En haut de la page d'accueil du site fédéral, vous pouvez accéder à votre compte personnel. Parmi les options disponibles, sélectionnez "Préparer une feuille de match".

Sélectionnez le groupe dans lequel joue votre équipe (la plupart de nos divisions sont regroupées dans "Ligue Hauts-de-France").

Préparer une feuille de match

Ligue des Hauts-De-France
Interdépartementale Picardie
Groupe A

Préparation d'un Procès-Verbal du Groupe Groupe A

▼	La Fere 2	▼	▼	▼	▼	Chauny 1	▼
1	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼				Y17924	1
2	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼				Y17924 - LEROY Cedric 1629	2
3	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼				Code FFE ou joueur du Club	3
4	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼				Code FFE ou joueur du Club	4
	Code FFE ou joueur du Club	CAPITAINES				Code FFE ou joueur du Club	

Afficher la feuille de match | Annuler

Saisissez le code FFE ou le début du Nom, puis sélectionnez le joueur dans la liste qui s'affiche.
Avec les codes FFE on peut accéder à tous les joueurs de la base de donnée, avec le Nom le choix se limite aux joueurs du club de l'utilisateur ou de l'équipe lorsqu'elle est sélectionnée.
Une fois le formulaire rempli, cliquez sur Afficher la feuille de Match.

Sélectionnez-en haut le nom des deux équipes.

Vous pouvez remplir votre côté de la feuille de match grâce au numéro de licence de vos joueurs. Tapez-le, et une proposition de personne vous sera faite, sur laquelle il suffit de cliquer.

Cliquez ensuite sur "Afficher la feuille de match", en bas de l'écran. Cela basculera sur la feuille de match préremplie, qu'il ne reste plus qu'à imprimer.



LIGUE HAUTS-DE-FRANCE DES ECHECS

Siège social : 52, rue de Soubise 59140 Dunkerque
N° déclaration Sous-préfecture : **W594007804**

<http://ehdf.fr>
Siret : **822 874 970 00038**

2) Saisir le procès-verbal après la rencontre

Dans le menu "Mon compte" décrit au point précédent, choisissez cette fois "Poster une feuille de match".

Sélectionner votre groupe d'Interclub pour avoir accès à l'interface de saisie.

Poster une feuille de match

PV soumis par : Cedric LEROY -

Ligue des Hauts-De-France ▼

Interdépartementale Picardie ▼

Groupe A ▼

Saisie d'un Procès-Verbal du Groupe Groupe A

▼	La Fere 2	▼	▼	▼	Chauny 1	▼	▼
1	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼			Code FFE ou joueur du Club		1
2	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼			Code FFE ou joueur du Club		2
3	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼			Code FFE ou joueur du Club		3
4	Code FFE ou joueur du Club	Sélectionnez le résultat ▼			Code FFE ou joueur du Club		4
	Code FFE ou joueur du Club			CAPITAINES	Code FFE ou joueur du Club		
	ARBITRE			Code FFE ou début de Nom de l'Arbitre			ARBITRE

Enregistrer | Annuler

Saisissez le code FFE ou le début du Nom, puis sélectionnez le joueur dans la liste qui s'affiche.
Avec les codes FFE on peut accéder à tous les joueurs de la base de donnée, avec le Nom le choix se limite aux joueurs de l'équipe.

ATTENTION : Gain Blanc signifie gain du joueur qui est à gauche dont l'équipe a les blancs

Une fois le formulaire rempli, cliquez sur enregistrer, vous devez alors avoir le message "les modifications ont été enregistrées" sinon c'est que la session s'est terminée et rien n'a été enregistré.

Remplissez d'abord le nom des deux équipes, à partir du menu déroulant.

Puis, entrez le code FFE de chaque joueur pour les deux équipes.*Entrez le code licence de chaque capitaine et de l'arbitre du match.

Ensuite, choisissez le résultat de chaque partie.

ATTENTION : "Gain blanc" ne signifie pas que le conducteur des blancs sur l'échiquier a gagné la partie. Cela signifie que le joueur de l'équipe qui a les blancs au premier échiquier a gagné (celui de l'équipe de gauche).

"Gain blanc" correspond à l'équipe sur la gauche du PV et "Gain noir" correspond à l'équipe sur la droite du PV.

Le total de points de partie se calcule automatiquement en haut et au centre du PV

Cliquez sur "Enregistrer" en bas de l'écran, pour que votre PV soit soumis à votre Direction de groupe.

Remarque : Le résultat du match n'apparaît pas immédiatement sur la page dédiée à la compétition. Il faut que la Direction de groupe le vérifie et le valide manuellement, pour chacune des rencontres.



II- Rôle des différentes personnes

1) Le correspondant de l'équipe

Lors de l'inscription de chaque équipe, le président du club concerné a désigné un correspondant d'équipe.

Ce sont les coordonnées de cette personne qui ont été communiquées en début de saison à l'ensemble des correspondants du groupe de compétition.

Cette personne a pour rôle de :

- Contacter le club adverse pour organiser la rencontre (donner ou prendre des renseignements sur le lieu de rencontre).
- Prévoir le matériel de jeu (échiquiers, pièces, pendules, feuilles de parties, numéros de tables) si son équipe reçoit le match.
- Prévoir l'accès à la salle de jeu si son équipe reçoit le match.
- **Saisir le procès-verbal de la rencontre le jour même avant 22h00.**
- Archiver (ou faire archiver par son club) les feuilles de match et feuilles de parties jusqu'à la fin de la saison en cours.
- Vérifier la véracité des résultats une fois les PV publiés sur le site fédéral.
- Contacter la Direction de Groupe en cas d'erreur sur la saisie, en envoyant un scan ou une photo lisible de la feuille de match signée par les deux capitaines.

À toutes fins utiles, relisez bien l'article 16 (Saisie des résultats) du règlement des Interclubs de la Ligue.

En cas de nécessité, il est possible de déléguer ces actions à une autre personne.

2) Le capitaine de l'équipe

Lors de chaque rencontre, chaque équipe doit désigner un capitaine qui ne peut pas arbitrer le match en cours.

Les rôles de cette personne sont :

- Venir sur le lieu de la rencontre avec une feuille de match.
- Conseiller leurs joueurs/joueuses sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition de ne faire aucun commentaire sur la position sur l'échiquier. (R01)
- Présenter une réclamation à l'arbitre de la rencontre.
- Formuler une réclamation ou émettre une réserve écrite au dos de la feuille de match qui doit être signée par les deux capitaines.
- Vérifier le résultat de chaque partie annotée sur les feuilles de match.
- Vérifier le score total de la rencontre, et signer les deux feuilles de match.

Remarque : Le capitaine de l'équipe peut ne pas en être un joueur, à condition d'avoir une licence FFE en cours de validité.

À toutes fins utiles, relisez bien l'article 8 (Rôle des Capitaines) du règlement R01 - Règles Générales.



III - Informations utiles

1) Présence d'un arbitre de rencontre

Dans le règlement, il est indiqué que tous les matchs doivent être arbitrés par un arbitre fédéral, joueur ou non joueur, présent dans la salle de jeu, de niveau AFM au minimum.

La Ligue appliquera une grande tolérance pour les clubs entrant en IDP, et une certaine tolérance pour les équipes de Régionale. En revanche, pour la Nationale 4 et la Pré-Nationale, ce critère sera strictement à respecter.

En contrepartie, les clubs n'ayant pas à date la possibilité d'avoir un arbitre à disposition s'engagent à inscrire au moins un licencié à un stage d'arbitrage durant la saison.

De plus, en fin de saison, la Ligue vérifiera que chaque club possède au moins un arbitre à raison du nombre d'équipes engagées en Interclubs (par exemple : si le club possède 3 équipes, il doit avoir au moins 3 arbitres en fin de saison). Dans le cas contraire, il faut que le club en question ait inscrit suffisamment de personnes à des stages d'arbitrage pour pallier le manque.

À toutes fins utiles, relisez bien l'article 18 (Arbitrage) du règlement des Interclubs de la Ligue.

2) Cas où plusieurs équipes d'un même club sont dans le même groupe

Rappelons l'article 3.7.d) du Règlement A02 - Championnat de France des clubs :

"Participation dans un même groupe : Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans un même groupe, la participation d'un joueur ou d'une joueuse à plusieurs équipes de ce même groupe est interdite, sauf pour d'éventuels barrages. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1er échiquier concerné et tous ceux qui le suivent."

3) Cas où un joueur joue également dans une équipe supérieure du même club

Rappelons l'article 3.7.c) du Règlement A02 - Championnat de France des clubs :

"Participation dans plusieurs équipes : lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans le championnat de France des clubs, un joueur ou une joueuse ne peut participer dans une équipe s'il ou elle a déjà joué trois fois dans une équipe plus forte telle que définie à l'article 3.7.b. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1er échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. "

4) À propos du report d'un match

Les différents cas acceptables concernant le report d'un match sont listés dans l'article 17 (Report de match) du règlement des Interclubs de la Ligue.

5) À propos de l'ordre des joueurs d'une équipe

Rappelons l'article 3.6.e) du Règlement A02 - Championnat de France des clubs :

"Elo : l'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le(s) joueur(s) ou joueuse(s) ayant le plus fort Elo. "