



Règlement des Interclubs NIV - R1 2023 / 2024

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

Les règles générales sont celles de la Fédération Française des Échecs.
(voir Livre de la Fédération)

1. Organisation générale

1.1. Structure

- a) La Ligue Auvergne-Rhône-Alpes des Échecs a en charge 2 divisions :
 1. La Nationale IV, dépendante de la FFE, mais organisée sous la responsabilité de la Ligue.
 2. La Régionale 1.
- b) La Nationale IV est composée de 4 groupes de 8 équipes de 8 joueurs.
Le nombre de groupes en N4 est calculé en septembre des années impaires et sont effectifs pour 2 saisons à partir de septembre de l'année suivante (ex. : le nombre de groupes calculé en septembre 2021 est appliqué pour les saisons 2022-2023 et 2023-2024). Il est déterminé par la CTF en fonction du nombre de licenciés A au 31 août des années impaires à partir des catégories U14F, U14M et plus âgés, et calculé à la proportionnelle au plus fort reste. Chaque Ligue a au moins un groupe. En cas de nombre de groupes incomplets, la CTF pourra accorder aux Ligues les mieux classées et pour la période de 2 saisons, 1 groupe supplémentaire.
- c) La régionale 1 est composée de groupes de 8 équipes ; le nombre de groupes varie de 10 groupes maximum de 8 équipes de 4 joueurs en fonction du nombre d'engagements.

1.2. Déroulement de la compétition

- a) Le championnat se joue par équipes de clubs, le nombre d'équipes par club n'est pas limité.
- b) La compétition est organisée dans chaque groupe selon le système toutes rondes.
- c) À l'issue de la saison,
 1. Les équipes classées 1^{re} de leur groupe accèdent à la division supérieure.
 2. Sont qualifiés pour les 4 groupes de Nationale IV de la prochaine saison, dans la limite des places disponibles et dans l'ordre :
 - (a) Les équipes reléguées des divisions supérieures.
 - (b) Les vainqueurs des barrages des groupes de A à L de R1. Qui sont organisés entre les vainqueurs des groupes :
 - (c) A & B ; C & D ; E & F ; G & H ; I & J ; K & L . Les couleurs des matchs seront tirées au sort après la fin de la saison régulière.

- (d) Les équipes de NIV en suivant le classement à partir de la deuxième place **et en les départageant comme prévu à l'article 4.4.b.**
- ~~(e) Si besoin, seront reléguées en R1 les équipes classées 7^e ayant le moins bon départage sur l'ensemble des groupes de la ligue.~~
- 3. Joueront pour la R1 de la saison suivante:
 - (a) Les équipes reléguées de NIV.
 - (b) Les équipes de R1 en suivant le classement à partir de la deuxième place.
 - ~~(c) Suivant le nombre de places, les équipes inscrites dans les délais à partir de la date de début des inscriptions et dans l'ordre d'arrivée des dites inscriptions. Quatre-vingts équipes en R1 maximum.~~
- ~~4. Si une équipe refuse son accession ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient **uniquement** à l'équipe classée deuxième de son groupe ou à défaut à la meilleure équipe qui descend de la division supérieure. En cas d'égalité, au meilleur départage des équipes.~~
- ~~5. Sera repêché, si besoin :

 - (a) La meilleure équipe au départage sur l'ensemble des groupes de la ligue.
 - (b) Le départage sera : points de match, puis différentiel, puis points "pour". Si une égalité subsiste, on prend dans l'ordre la somme des différentiels au 1^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.
 - (c) Si l'équipe refuse le repêchage, l'équipe suivante, selon le même système, sera repêchée et ainsi de suite.~~

1.3. Engagements

- a) Avant chaque début de saison, les clubs doivent compléter en ligne un formulaire d'inscription pour la NIV et (ou) la R1 disponible sur le site de la ligue. Pour pouvoir participer, il faut s'inscrire dans les délais et être financièrement à jour auprès de la Ligue.
- b) 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 Président de la Ligue pour la NIV. Le responsable des compétitions de la ligue assure la direction de la NIV et de la R1~~
- ~~b) Le Directeur de la Commission Technique de la Ligue pour les autres divisions.~~

2.2. Directeur de groupe

- ~~a) En NIV, R1, il est nommé par le directeur de la compétition. Les directeurs de groupe sont nommés par le directeur de la compétition.~~
- b) Le directeur de groupe est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs concernés et au directeur de la compétition, de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité. Il désigne si nécessaire pour chaque match un « responsable de la rencontre ». Il vérifie les

feuilles de match, contrôle la situation des joueurs, procède aux redressements nécessaires, établit le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires, puis transmet ces documents accompagnés, le cas échéant, de ses observations au directeur de la compétition et aux équipes du groupe dans les plus brefs délais. Il publie les résultats et le classement provisoire sur le site Internet fédéral. Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par courriel avec accusé de réception.

2.3. Calendrier

- a) Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Ligue. 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, avec l'accord écrit du directeur de groupe. Pour la NIV et la R1, les dates sont celles du calendrier fédéral pour la Nationale III, en excluant les samedis.
- b) En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition d'un directeur de groupe, le directeur de la compétition 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 est 14h15. Tous les matchs de la dernière ronde d'un même groupe doivent se jouer à la même heure, sauf cas de force majeure.
- b) En cas de report de match pour événement exceptionnel validé par le directeur de groupe concerné, la partie de l'article 3.7.f "Pour disputer une ronde n de NI, NII, NIII ou NIV ou une division inférieure, un joueur doit avoir joué moins de n rondes dans le championnat" ne s'appliquera pas uniquement pour cette ronde reportée, la composition d'équipe doit être établie avec les licenciés A présents le jour de la ronde prévue au calendrier officiel.

2.5. Arbitres

- a) Les clubs possédant une ou plusieurs équipes en Nationale IV doivent comporter parmi leurs membres, un arbitre fédéral Élite, d'Open ou de Club. Le non-respect de ces dispositions au 30 avril de la saison en cours entraînera la relégation des équipes du Club concerné en division inférieure pour la saison suivante. Cette rétrogradation se cumulera avec une rétrogradation sportive le cas échéant.

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) En NIV les matchs sont dirigés par un arbitre fédéral Élite, d'Open ou de Club désigné par le responsable de la rencontre. En NIV, une demande de dérogation est possible par la ligue
- d) En NIV un arbitre peut jouer son match de NIV et officier dans plusieurs matchs de NIV et de division inférieure.
- e) L'arbitre ~~ou le superviseur~~ 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.
- b) En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses,
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.

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.

3.3. Cadence

- a) En NIV et en R1, les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des règles générales).
- b) Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match. Il relève du responsable de la rencontre. L'arbitre devra justifier l'exception d'une partie avec une autre cadence.

- c) 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 la dite 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. A 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 un document officiel, 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 a 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) 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.
- e) L'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition 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.
- f) L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par le FFE ou par la F.I.D.E. Si deux joueurs 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 ayant le plus fort Elo.

- g) 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.
- h) Un club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempté 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) En NIV chaque équipe est composée de 8 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.
- b) En R1 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.
- c) La Commission Technique de la Ligue compose les groupes en numérotant les équipes appartenant à un même Club par ordre de force décroissante. Les Clubs sont tenus de respecter cet ordre, la force est calculée en fonction du résultat prévisible sur chaque échiquier entre deux équipes avec la composition des équipes le jour des matchs (Réf : Fonctionnement du système de classement de la FIDE - article 8.1.2). La Commission Technique de la Ligue pouvant sanctionner tout abus par la perte du match de l'équipe ou des équipes en infraction. Sur décision de la commission technique de la ligue pour la NIV, un club peut permuter les numéros de ses équipes faisant partie d'une même nationale ; la demande doit être faite au plus tard 15 jours avant le début de la compétition.
- d) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur ne peut participer dans une division s'il a déjà joué trois fois en division-s supérieure-s. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- e) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans une même division, tout joueur et joueuse ayant participé pour le compte d'une de ces équipes ne peut plus jouer dans une autre de ces équipes, y compris d'éventuels barrages. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1^{er} échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- f) Pour disputer une ronde n de NI, NII NIII ou NIV ou une division inférieure, un joueur doit avoir joué moins de n parties dans le Championnat. 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 (hors éventuels barrages). En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de -1.
- g) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 joueurs mutés pour la NIV (voir Règles Générales 2.2). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier

échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Pour la R1, une équipe peut aligner jusqu'à 4 joueurs mutés.

- h) Au moins cinq des joueurs en NIV trois en R1 composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissants de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- i) Les joueurs ou joueuses ayant un classement Elo supérieur à 2400 ne sont pas autorisés à jouer en Nationale 4 ou en division inférieure, sauf si moins de deux équipes du Club participent aux divisions supérieures pendant la saison en cours. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- j) Les dispositions du présent article restent valables pour les matchs de barrage, mais en plus, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois dans la Nationale ou régionale concernée durant la saison en cours. Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.8. Forfaits sportifs

- a) Définition : voir Règles Générales, article 3.
- b) Le retard autorisé est de 60 minutes pour la NIV et R1
- c) Une équipe de NIV ayant au moins 5 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (5-0 de points de partie).
- d) Une équipe de R1 ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de partie).
- e) 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.
- f) En NIV, chaque forfait individuel, à partir du 4^e dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'une amende de 100 €.
- g) En R1, chaque forfait individuel, à partir du 4^e dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'une amende de 50 €.
- h) Sauf cas de force majeure reconnu par le directeur de la compétition, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par l'amende suivante : 70 € en NIV, 50 € en R1. Cette amende sera doublée si le forfait a lieu à la dernière ronde. Cette équipe pourra être exclue du championnat la saison suivante ; elle le sera automatiquement en cas d'un autre forfait pendant la même saison, Le non-paiement des amendes dans les délais fixés par le responsable des compétitions par équipes, entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat des Clubs la saison suivante.
- i) Une exclusion du championnat n'annule pas la ou les amendes, qui restent dues par le club.

- j) 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. On devra en garder une trace numérique ou une copie.

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 au plus tard avant 22 h, en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral. Dans le cas d'une rencontre disputée dans un club tiers, la personne chargée de la rencontre doit transmettre au minimum le score de la rencontre avant 22h en contactant la direction de groupe par texto ou courriel. Elle aura 24h après la rencontre pour transmettre le PV électronique 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 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 » par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, 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 en NIV et en R1.
 - (b) 25 € d'amende pour la deuxième infraction en NIV. Avertissement en R1.
 - (c) 50 € d'amende pour la troisième infraction en NIV. 25 € en R1.
 - (d) 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.
 2. 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.
- c) 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.
- d) 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. 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. En outre, cette équipe sera exclue du Championnat la saison suivante.
- 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

- a) 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 1^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.
- b) Pour départager des équipes ayant terminé à la même place dans des groupes différents, on utilisera les départages dans l'ordre suivant :
 1. Ratio points de matches / nombre de matchs joués.
 2. Ratio différentiel / nombre de matchs joués.
 3. Ratio points de parties / nombre de matchs joués.

4. Ratio différentiel / nombre de matchs joués dans l'ordre de chaque échiquier.

Ce départage servira à déterminer l'ordre des relégations ou des repêchages

4.5. Appels sportifs

- a) Il peut être fait appel auprès de la commission d'appel sportif des décisions d'arbitres, de directeurs de groupes, du directeur de la compétition. À peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision contestée.