

MEMO

CAPITAINE INTERCLUBS

1. AVANT LA RENCONTRE

☐ Constituer son équipe

- Vérifier que les joueuses et joueurs possèdent bien une licence A et que l'article 1 des règles générales (R01) soit respecté. La licence doit être prise avant le début de la rencontre (article 3.6.d du A02). Si une joueuse ou un joueur a le statut de muté (article 2.2 du R01), la licence devra avoir été prise avant le 30 novembre.
- Tous les sous-articles de l'article 3.7 du A02 doivent être vérifiés. Pour les étrangers mentionnés à l'article 3.7h, consulter également l'article 2.1 des règles générales (R01)

☐ Préparer la feuille de match

Conformément à l'article 3.6a du A02, le capitaine (ou à défaut l'un des membres de l'équipe) doit remettre à l'arbitre la composition de son équipe au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre sur un document officiel (avant 10h pour le TOP16)

Il est possible de récupérer un PV vierge sur le site fédéral sous le classement du groupe de l'équipe (<https://www.echeecs.asso.fr/Equipes.aspx>) ou de préparer la feuille de match via son compte fédéral (<https://www.echeecs.asso.fr/Connect.aspx>)

Les joueuses et joueurs doivent être placés en respectant l'article 3.6 e du A02 concernant les 100 points Elo.

☐ Rencontre à l'extérieur

- Si l'équipe ne dispute pas la rencontre à domicile, il est recommandé de contacter le club adverse pour confirmer le lieu de la rencontre. Dans le cadre d'une rencontre se disputant dans un club tiers, l'article 2.6 du A02 est à consulter impérativement.

☐ Cas d'un forfait individuel ou d'équipe

- En cas de forfait d'équipe, se référer à l'article 3.8 du A02.
- En cas de forfait(s) individuel(s), il est fair-play de prévenir l'équipe adverse et la direction de groupe afin d'éviter un déplacement inutile.

☐ Participation d'une joueuse ou un joueur à mobilité réduite lors d'une rencontre à l'extérieur

- Prévenir dès que possible la direction de groupe de la participation d'une joueuse ou un joueur handicapé afin que celle-ci s'assure que l'accès lui sera possible dans le club qui recevra la rencontre (Voir règlement H02)

☐ Tenue vestimentaire

- Consulter l'article 3.12 pour le Top 16

2. PENDANT LA RENCONTRE

☐ Le rôle du Capitaine

Le rôle du capitaine est clairement défini à l'article 8 du R01. Il ou elle ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre. Il devra aussi faire en sorte que les joueuses et joueurs de l'équipe aient un comportement conforme à l'article 9 du R01.

Sa mission principale durant les parties :

Les capitaines peuvent 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.

Juste avant le début de la rencontre, il pourra aussi rappeler à ses joueurs ou joueuses, les prérogatives de l'article 2.2.1 du R03 des compétitions homologuées ainsi que l'article 12.8 des règles du jeu au sujet des appareils électroniques.

3. APRES LA RENCONTRE

A la fin de la rencontre, le capitaine vérifie les résultats sur le PV et le signe.

☐ Litige technique.

En cas de contestations durant la rencontre, le capitaine devra rédiger un rapport conformément aux dispositions indiquées à l'article 3.9 du A02 et l'article 7.1 du R01.

☐ Transmission des résultats.

Voir article 3.11a du A02. Généralement, en début de saison, la direction de groupe envoie le mode d'emploi de la saisie d'un PV sur le site fédéral.

☐ Vérification des résultats

Le Capitaine doit vérifier l'exactitude des résultats sur internet conformément à l'article 3.11b du A02.

☐ Cas d'une rencontre ou l'équipe est exempte ou gagne/perd la rencontre par forfait.

- Si l'équipe bénéficie d'une exemption, le capitaine devra transmettre la composition de son équipe conformément à l'article 3.6.g. Pour ce faire, il peut saisir le PV sur le site fédéral (voir transmission du résultat)
- Si l'équipe gagne la rencontre par forfait, elle marque 3 points de match et 5 points de parties. Le capitaine doit transmettre la composition de son équipe conformément à l'article 3.6.g. Pour ce faire, il peut saisir le PV sur le site fédéral (voir transmission du résultat)
- Si l'équipe perd la rencontre par forfait, elle marque 0 point de match et 0 points de parties. La direction de groupe affichera la composition de l'équipe de la ronde précédente conformément à l'article 3.6.f.

La plupart des tâches d'avant et après la rencontre peuvent aussi être effectuées par un autre membre du club (correspondant/responsable de l'équipe ou du club)

Page des règlements fédéraux : <https://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=17>

Le A02 est le règlement des Interclubs, le R01 est le règlement des Règles Générales et le R03 et le règlement des compétitions homologuées.

Page des règles du jeu : <https://dna.ffechecs.fr/reglements/regles-du-jeu/>

Commission Technique Fédérale
Dernière mise à jour : Mai 2026