

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT OCCITANIE DES CLUBS

1. ORGANISATION GENERALE

1.1. Structure

La Ligue Occitanie participe au Championnat de France des clubs et organise chaque saison les compétitions des divisions suivantes :

- la **Nationale IV** (N4) composée de 4 groupes de 8 équipes de 8 joueurs ;
- la **Ligue 1** (L1) composée de groupes de 7 ou 8 équipes de 4 joueurs, et d'un groupe de 8 ou 9 équipes (comprenant le Libre Echiquier de Muret) de 4 joueurs

En NIV , le règlement du championnat de France des clubs de la FFE s'applique hormis les modifications mineures la concernant inscrites dans le présent règlement .

1.2. Déroulement de la compétition

Le Championnat se joue par équipes de clubs. Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans une ou plusieurs divisions. Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

A l'issue de la saison le premier de chaque groupe accède à la division supérieure, sauf en L1 où le nombre d'accessions est limité à 8.

En L1, si le nombre de groupes est supérieur à 8, les équipes seront dans un premier temps classées selon les départages utilisés pour la N4 et décrits dans l'article « 4.4 classement » puis il sera organisé des matchs de barrages pour ne garder que 8 équipes qui accéderont à la N4.

Soit x = Le nombre d'équipes d'Occitanie reléguées de N3 vers N4

Soit y = Le nombre d'équipes d'Occitanie promues de L1 en N4

En N4 , les équipes qui termineront à la $(37 - x - y)$ ème place et au-delà seront reléguées en L1

Cas particulier du Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret) : le Libre Echiquier de Muret en Ligue 1 ne pourra pas accéder à la N4, quels que soient ses résultats

En N4, si une équipe refuse son accession avant la publication des groupes, ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à la 2^{ème} de son groupe.

En L1, si une équipe refuse son accession avant la publication des groupes, ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place est attribuée selon l'ordre suivant :

- A une équipe de L1 ayant terminé à la première place de son groupe mais ayant perdu son match de barrage
- A une équipe de L1 ayant terminé à la première place de son groupe mais ayant été recalée au départage
- A la 2^{ème} de son groupe

Les équipes de N4 qui déclarent forfait après la publication des groupes sont exclues du championnat de France des clubs sauf si la CT Occitanie en décide autrement.

1.3. Engagements

Dès la fin du Championnat de la saison précédente les Clubs concernés doivent confirmer leur participation et régler les droits d'inscription avant la date limite fixée par la ligue, sous peine de non inscription au Championnat.

A défaut d'inscription dans les délais, les équipes fautives peuvent se voir reléguées dans la division inférieure

Les Clubs doivent mettre gratuitement à disposition dans leur ville une salle permettant de bonnes conditions de jeu pour les matches qui y seraient fixés, en désignant le **responsable** de ceux-ci.

1.4. Licences

(Voir règles générales du Livre de la Fédération).

2. ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

2.1. Directeur du Championnat

Les compétitions interclubs pour lesquelles la Ligue est responsable de l'organisation sont sous la responsabilité générale du Directeur Technique Occitanie .

Directeur de groupe

Il est nommé par le Président de la Ligue sur proposition du Directeur Technique Occitanie et peut être révoqué en cas de faute grave par le Président de la Ligue après accord du Directeur Technique Occitanie .

Il est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

Il établit et publie également les classements et résultats sur le site FFE. Le classement Elo est calculé directement à partir de ces résultats publiés.

2.2. Calendrier

Les dates seront choisies parmi celles du calendrier officiel de la FFE pour les Nationales II et III, sauf cas particuliers.

Le Directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et **responsables** des rencontres. A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date du match, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du Directeur du Championnat. En cas de force majeure le directeur de groupe a tout pouvoir pour imposer un changement de date. Hormis le cas précédent, toutes les dates fixées par le Directeur sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heure des matches

Ils sont fixés par le Directeur de groupe . L'heure de déclenchement par défaut des pendules est 14h15.

Les clubs peuvent s'entendre pour avancer l'heure de la rencontre, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du Directeur de groupe.

En cas de report de match pour événement exceptionnel validé par le directeur de groupe concerné, la partie de l'article 3.7.e "Pour disputer une ronde n de NIV, un joueur doit avoir joué moins de n rondes dans le championnat" ne s'appliquera pas uniquement pour cette ronde reportée. Lors d'un match reporté, la composition d'équipe doit être établie avec les licenciés A présents le jour de la ronde prévue au calendrier officiel

Cas particulier du Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret)

• les rencontres se jouent le samedi précédant la date officielle de la ronde au Centre de Détention de Muret

• l'heure limite pour accéder au Centre de Détention est 14h00

• l'heure de déclenchement par défaut des pendules est 14h30

2.4. Arbitres

Les clubs possédant une ou plusieurs équipes en championnat de France des Clubs doivent comporter parmi leurs membres :

En NIV, au moins un arbitre fédéral Elite, d'Open ou de Club ou stagiaire.

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.

2.5. Responsable des rencontres et arbitrage

Sauf décision contraire du directeur de groupe, le responsable de la rencontre est le **correspondant** indiqué par le club recevant sur le bulletin d'inscription. La Commission Technique pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenables. En N4 et L1, les matchs sont dirigés par un arbitre fédéral Elite, d'Open, de Club, stagiaire, ou à défaut par une personne titulaire d'une licence A officiant en tant qu'arbitre, désigné avant le début de la rencontre par le **responsable** de la rencontre.

A partir de la saison 2022/2023, les matchs de N4 devront être arbitrés par un arbitre fédéral Elite, d'Open ou de club uniquement.

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui jouent à domicile de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au déroulement des matches.

En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, c'est l'équipe ayant les Blancs sur les échiquiers impairs (La première nommée sur le calendrier) qui fournira la totalité du matériel.

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

Les règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs, en vigueur à la date des matches, sont applicables à toutes les parties.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo.

3.2. Couleurs

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

En N4 et Ligue 1, les parties seront jouées **exclusivement** 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). Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match. **L'arbitre devra justifier l'exception d'une partie avec une autre cadence.** 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.

Cas particulier du Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret), la cadence des parties est 1h30 KO.

3.4. Statut des joueurs – homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

- Avant le début de la saison, à la demande du Club où est (sera) licencié le joueur
- 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 de groupe ou du directeur Technique Occitanie, de la Direction Technique Nationale, du Comité Directeur.

Les Clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. (article 2 des Règles Générales). Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation et qui se trouvent en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement. 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.

Cas d'un joueur muté après le 31 Janvier : si ce joueur n'a pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation pour jouer en équipe, il pourra demander à la Commission Technique Régionale l'autorisation de jouer en L1, à condition que le club quitté et le nouveau club ne se rencontrent pas. La Commission Technique aura huit jours pour se prononcer et sa décision sera sans appel.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

Les Capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, 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.

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.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne doit pas comporter de "trou". S'il n'y 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.

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. (voir Règles générales article 3.1.2.).

L'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes. Il atteste de la vérification des licences en servant les deux colonnes prévues à cet effet.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la F.F.E. 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 (ou les) joueur(s) ayant le plus fort Elo.

En N4, 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. En cas d'infraction, forfait administratif pour le joueur concerné et les échiquiers suivants de l'équipe dans laquelle il a participé.

Une infraction à cet article entraîne un forfait administratif pour tous les joueurs en faute.

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 de division ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures. A 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)

- 8 joueurs en N4 licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales

- 4 joueurs en L1 licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales

En N4, chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 2 avec partie gagnée pour l'adversaire. En L1, la sanction est ramenée à la marque de -1 avec partie gagnée pour l'adversaire.

b) La Commission Technique 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 Commission Technique de la Ligue pouvant sanctionner tout abus par la perte du match de l'équipe ou des équipes en infraction. Un Club peut demander de permuter les numéros de ses équipes faisant partie d'une même division au plus tard 15 jours avant le début du Championnat. La force est calculée en fonction du résultat prévisible sur chaque échiquier entre deux équipes avec la composition des équipes le jour des matchs "Le joueur ayant le meilleur classement Elo marque 1 point" (Dérogação accordée par la Commission Technique Fédérale le 06/09/2018)

c) 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.

d) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans une même division, tout joueur 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. Cependant en L1, un joueur pourra évoluer dans d'autres équipes, sans limitation d'échiquier, à condition qu'il n'ait pas joué plus de 2 parties dans une même équipe

e) Pour disputer une ronde n **de N4** , un joueur doit avoir joué moins de n rondes dans le championnat . En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de - 1. La partie n'est pas prise en compte dans le total individuel des rondes jouées

f) Ne s'applique pas

g) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 joueurs mutés. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Pour la première saison d'activité d'un club, la CT Occitanie pourra accorder une dérogação.

h) En N4, au moins cinq des joueurs 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) Ne s'applique pas

j) Les joueurs ayant un classement Elo supérieur à 2400 ne sont pas autorisés à jouer en N4 et L1, 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.

k) Les dispositions du présent article restent valables pour les matches de barrage, mais en plus, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois dans la Nationale ou la Régionale concernée ou dans une division inférieure 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.

Cas particulier : Lorsqu'une équipe de L1 doit jouer contre le Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret), elle peut aligner l'équipe qu'elle désire sans les restrictions du présent article 3.7 et tous les joueurs composant l'équipe devront avoir plus de 18 ans.

3.8. Forfaits sportifs

Définitions : voir FFE-Règles générales §3

Le retard autorisé est de 60 minutes pour toutes les divisions.

Une équipe ayant au moins 5 joueurs forfaits en N4 (2 joueurs pour la L1) perd sur le score de 3-0 (5-0 de points de partie pour la N4, 3-0 pour la L1).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis à l'alinéa précédent, 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 et de séjour occasionnés (voir FFE-Règles Générales §3.2.3). La base de calcul des frais de déplacement est établie par la Commission Technique Régionale. 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.

En NIV et L1, chaque forfait individuel, à partir du 4ème dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'une amende de 20 €. Sauf événement exceptionnel dûment justifié et reconnu par le directeur de la compétition, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par l'amende suivante : 50 € en NIV et 30€ en Ligue 1. Cette amende sera doublée si le forfait a lieu à la dernière ronde.

Une majoration de 0,20€/kms non parcourus sera appliquée si le montant de l'amende est inférieur aux frais qui auraient été occasionnés si le déplacement avait eu lieu.

Un second forfait durant la saison entraînera automatiquement l'exclusion de cette équipe du Championnat la saison suivante.

Le non paiement des amendes entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

En cas de forfait individuel à domicile, le capitaine de l'équipe qui reçoit doit informer au plus tard la veille au soir le Directeur de groupe et le Capitaine de l'équipe adverse. Si un ou plusieurs joueurs se déplacent inutilement, il sera infligé une amende de 20€ par forfait individuel. Cette disposition sera applicable à toutes les équipes en cas de rassemblement à la dernière ronde.

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

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 peut être interjeté. Le Capitaine de l'équipe plaignante est fondé à rédiger une réclamation consignée au dos du PV et visée par les deux capitaines d'équipe et par l'arbitre.

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 de groupe. Ceux-ci ont alors 48 heures pour transmettre au Directeur de groupe un complément en plainte ou en défense.

Il peut être fait appel auprès de la Commission d'Appels Sportifs de la FFE, suivant les dispositions prévues à l'article 1 des règles générales annexes de la FFE (R02), des décisions d'arbitres, de Directeurs de groupe, de la Commission Technique Régionale.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin de la rencontre l'arbitre complétera le procès verbal avec les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les Capitaines et par l'Arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11. a) Le score de la rencontre doit être transmis par le club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers" ou par l'équipe visiteuse pour les rencontres au Libre Echiquier de Muret) au plus tard avant 22h, soit en saisissant le PV provisoire de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le Directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, de saisir le PV de la rencontre sur le site fédéral, ou d'envoyer le PV au directeur de groupe par courriel s'il l'autorise. Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c.

3.11. 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 procès-verbal de la rencontre et les feuilles de parties seront conservées par le club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers" ou par l'équipe visiteuse pour les rencontres au Libre Echiquier de Muret) jusqu'à la fin de la saison. En cas de litige elles devront être expédiées au Directeur de groupe dans les 48h qui suivent la demande. Le double du procès-verbal devra être conservé par le club "visiteur" (par le club nommé en second dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers"). Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).

3.11. c) Le non-respect de l'article 3.10, 3.11.a) ou 3.11.b) entraîne :

- Un avertissement pour la première infraction.
- 25 € d'amende pour la seconde infraction
- 50 € d'amende pour la troisième infraction
- 75 € d'amende pour la quatrième infraction, etc.

4. RESULTATS – CLASSEMENTS

4.1. Points de parties

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.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée :

- - 1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivants l'échiquier concerné
- 0 dans les autres cas.

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.

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 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. 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

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.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul est compté 2 points, un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point.

Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point.

Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

4.3. Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matches du Championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. En outre, cette équipe sera exclue du Championnat de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matches, mais joue au moins la moitié du Championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classement

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.

En N4, pour départager des équipes ayant terminé à la même place dans des groupes différents, on utilisera les départages dans l'ordre suivant :

- 1) Meilleur total Points de matchs contre les équipes classées 1 à 5
- 2) Meilleur coefficient Points de matchs/rondes
- 3) Meilleure différence points de parties gagnées / points de parties perdues (Différentiel)
- 4) Meilleure total points de parties gagnées
- 5) Plus faible nombre de forfaits individuels
- 6) Plus forte moyenne Elo des joueurs

Ce départage servira à déterminer l'ordre des relégations mais aussi les éventuels repêchages

Cas particulier : *Durant la saison, le classement du groupe de L1 où se trouve le Libre Echiquier de Muret sera enregistré normalement. Mais à la fin de la saison le classement sera effectué sans prendre en compte les résultats des équipes contre le Libre Echiquier de Muret.*

Annexe :

En **vert** = Particularités de l'équipe du Libre Echiquier de Muret

En **jaune** = Ajout ou modification par rapport au règlement précédent

Version validée par la Commission Technique Occitanie le xx/xx/20xx et approuvée par la Commission Technique Fédérale le xx/xx/20xx