

CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS JEUNES

Nationale III Jeunes Midi-Pyrénées - 2016-2017

Le présent règlement est adapté du règlement général des interclubs jeunes de la FFE.

1. Organisation générale:

La Nationale III jeunes est organisée sous la responsabilité de la ligue.

La compétition se joue par équipes de clubs.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées.

Une entente entre 2 clubs est possible mais l'entente ne pourra pas accéder à la poule haute et devra poursuivre la compétition en poule basse.

La compétition se déroule en 2 phases:

Phase 1: Tournoi de qualification.

Toutes les équipes engagées sont regroupées en une poule unique et disputent un tournoi au système suisse en 3 rondes.

A l'issue de ce tournoi,

- **les 8 premières équipes** seront qualifiées dans la **poule haute**.
- **les autres équipes** sont regroupées dans la **poule basse**.

Phase 2: Championnat de Nationale III

Les 8 équipes de la poule haute disputent un championnat en toutes rondes. L'équipe classée première est championne de Nationale III et accède à la Nationale II. Si une équipe refuse son accession, la place revient à l'équipe suivante de son groupe.

Les autres équipes disputent un tournoi de classement en toutes rondes si le nombre d'équipes est égal ou inférieur à 8 ou bien au système suisse en 7 rondes si le nombre est supérieur à 8.

2. Organisation de la compétition

2. 1. Directeur de groupe

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

Il établit également les classements provisoires et le récapitulatif des résultats,

Il communique les résultats et le classement provisoire sur le serveur Internet.

2. 2. Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées au calendrier officiel de la Ligue.

En cas de force majeure, le directeur de la compétition a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

2. 3. Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par le directeur de groupe.

2. 4. Arbitres

La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A.

2. 5. Matériel

Le matériel nécessaire au bon déroulement de la rencontre est fourni par la ligue.

3. Déroulement des matchs

3. 1. Règles du jeu

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.

Coups illégaux : Tout coup illégal doit être signalé à l'arbitre. Un joueur perd la partie dès son 3^{ème} coup illégal.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Élo National.

L'Élo pris en compte est le dernier publié par la FIDE ou en cas d'absence, par la FFE.

Pour les joueurs non classés, on procédera comme indiqué dans les Règles générales.

3. 2. Attributions des couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers 1 et 3 et les noirs sur l'échiquier 2.

L'équipe première nommée a les blancs à l'échiquier 4 pour la première partie et les noirs pour la deuxième.

3. 3. Cadence

La cadence est de :

50 min + 10 s par coup pour les échiquiers 1 à 3.

25 min + 10 s par coup pour l'échiquier 4.

3. 4. Capitaine d'équipe

Le rôle du capitaine est défini à l'article 6 des Règles générales.

Dans le cadre des Nationales Jeunes, il est utile de préciser que les seules paroles qu'il peut adresser à un joueur, en présence de l'arbitre, sont "accepte la proposition de nullité", "refuse la proposition de nullité", "propose nulle". De même, il doit s'abstenir de faire les moindres gestes ou mimiques à l'adresse des joueurs.

3. 5. Feuille de match

Le capitaine ou son représentant doit être désigné et son nom doit être inscrit sur la feuille de match avant le début. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié à la Fédération.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. La liste dans l'ordre des échiquiers, mentionne les dates de naissance et les Élo : dernier Élo FIDE ou en cas d'absence, Élo national ou en cas d'absence, Élo estimé.

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 alors être modifiée pour ce match.

Elle ne peut comporter de "trou" : s'il n'y a pas de nom écrit à un certain échiquier, l'échiquier vacant et les suivants sont automatiquement perdus par forfait administratif.

3. 6. Composition des équipes

a) Licences

Chaque équipe est composée de 4 joueurs.

La licence A est obligatoire pour tous les échiquiers.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs.

b) Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

1er échiquier : minime ou plus jeune;

2ème échiquier : benjamin ou plus jeune ;

3ème échiquier : pupille ou plus jeune ;

4ème échiquier : poussin ou plus jeune.

Dans un match, les échiquiers 1 à 3 disputent une partie, l'échiquier 4 deux parties.

3. 7. Ordre des échiquiers

Les échiquiers 1 à 4 sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé.

Un joueur peut toutefois être placé devant un joueur plus âgé que lui dans le cas où il possède un Élo supérieur ou égal à l'Élo du joueur plus âgé.

3. 8. Conditions de nationalité et scolarité

Peuvent participer au Championnat les joueurs français et les joueurs étrangers scolarisés en France. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement.

3. 9. Joueurs mutés

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 1 joueur muté, aux exceptions suivantes : Les équipes d'un club entrant en Nationale III peuvent aligner 2 mutés par match.

Définition d'un joueur muté : cf. Règles générales

3. 10. Participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même Nationale, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre dans une même phase.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes Nationales, un joueur ne peut participer dans une Nationale s'il a déjà joué 4 parties en Nationales supérieures.

3. 11. Forfaits sportifs

Une équipe ayant plus de 1 joueur forfait perd le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de parties).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir le club adverse et le directeur de son groupe, au moins la 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 déplacement occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement sera établie par le directeur du championnat.

3. 12. 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 ou le responsable de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation.

L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match, au directeur du groupe.

3. 13. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre établit un procès-verbal feuille de match, comportant le nom des joueurs, leur code fédéral, leur ELO, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines ainsi que par l'arbitre.

Ce procès-verbal, auquel sont jointes les éventuelles réclamations, attestations, etc. est expédié par le responsable du match, au directeur de groupe, au plus tard le lendemain du jour du match (cachet de la poste faisant foi). Le non-respect de cette obligation entraînera, en cas de récidive, une demande de sanction envers le responsable de la rencontre.

4. Résultats / classements

4. 1. Décompte des points de partie

Sur les échiquiers 1 à 3: une partie gagnée est comptée 2 points, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Sur l'échiquier 4: une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par un forfait sportif est comptée -2 points sur les échiquiers 1 à 3 dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et gagnée par l'adversaire.

Forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

4. 2. Non-respect de l'ordre des échiquiers

Ce non-respect entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui. Forfait administratif sur l'échiquier du joueur en infraction, avec la marque de - 1

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. Lorsqu'une équipe gagne par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse, le score du match est au maximum 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. 3. 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 2 points, un match perdu devant l'échiquier 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. 4. Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du Championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

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

4. 5. 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 (points de match, différentiel, points de parties) réalisés entre elles par les équipes à départager.

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 1er échiquier, puis au 2ème, etc...

4. 6. Appels sportifs

Il peut être fait appel auprès de la commission d'appels sportifs des décisions d'arbitres, de directeurs de groupes, du directeur de la compétition et, dans le cadre de l'article 20 du règlement intérieur, de la commission d'homologation.

Sous 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 concernée.

La commission jeunes de la Ligue Midi-Pyrénées des Echecs.