

# CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS JEUNES NATIONALE 4 JEUNES

## 1. Organisation générale

### 1.1 Structure

Les groupes de Nationale IV sont organisés sous la responsabilité des ligues.

Chaque ligue doit avoir au moins un groupe de Nationale IV. Les ligues sont libres d'avoir autant de groupes de Nationale IV qu'elles le désirent et d'organiser leurs qualifications pour la Nationale III comme elles l'entendent.

### 1.2. Déroulement de la Compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans une Nationale IV.

Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes, à l'exception de la Nationale I.

À l'issue de la saison :

- les équipes classées 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> de chaque groupe de Nationale III sont reléguées en Nationale IV.
- les premiers des Nationales IV accèdent à la Nationale III. S'il reste des places disponibles, les ligues ayant le plus de licenciés A minimes ou plus jeunes ont droit à une deuxième place.

Si une équipe refuse son accession ou ne peut monter selon le règlement, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe.

Dans le cas de places disponibles, de désistements et tous les cas non prévus ci-dessus, le directeur technique national des Jeunes procède à des repêchages.

### 1.3. Engagements

Les inscriptions sont à enregistrer auprès de la Directrice de la Nationale 4 Jeunes.

### 1.4. Licences

*Voir règles générales.*

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1. Directeur du Championnat

Le Directeur technique national des Jeunes est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat, et désigne les directeurs de groupe de NII et NIII. Il confirme les classements provisoires et établit le classement final.

Il est le directeur de groupe de la Nationale I.

### 2.2. Directeur de groupe

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 également les classements provisoires et le récapitulatif des résultats, transmet au directeur technique national des Jeunes et à l'ensemble des équipes du groupe l'ensemble des documents dans les plus brefs délais.

Il communique les résultats et le classement provisoire sur le serveur Internet, au plus tard le lendemain de la rencontre à midi.

Il désigne, pour chaque match, un "Responsable du match".

Les décisions concernant les litiges réglés par le directeur de groupe sont notifiées aux intéressés

par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout moyen permettant de prouver leur réception par le destinataire.

### **2.3. Calendrier**

Le directeur de groupe organise les appariements à partir de la date ou des dates des différentes rondes. Il désigne le lieu.

En cas de force majeure ou sur proposition du directeur de groupe, la directrice de la compétition a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

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 heure des matchs**

Ils sont fixés par le directeur de groupe.

### **2.5. Responsables des matchs**

Le responsable est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match .

Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats au directeur de groupe dès que la rencontre sera achevée.

### **2.6. Arbitres**

En Nationale I, chaque match est dirigé par un arbitre fédéral désigné par le directeur technique national des Jeunes après validation par la direction nationale de l'Arbitrage.

En Nationales II et III, chaque match est dirigé par un arbitre désigné par le "Responsable du match".

### **2.7. Matériel**

Il appartient au(x) club(s) désigné(s) d'accueillir les matchs, de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement

## **3 Déroulement des matchs**

### **3.1. Règles**

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.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Élo National (même les parties des 4<sup>e</sup> échiquiers de Nationale IV).

Les parties jouées à une cadence suffisante sont comptabilisées pour le Élo Fide.

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. Attribution des couleurs**

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de groupe a les blancs sur les Echiquiers impairs 1 & 3 et les noirs sur l'échiquier pair 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**

Pour les Nationales IV, la cadence est de :

⌚ 50 minutes et 10 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 3.

⌚ 20 minutes et 10 secondes par coup pour l'échiquier 4.

### 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 (ou sera) licencié le joueur,
- ⊕⊗ à tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (ou sera) licencié le joueur, d'un autre club, du directeur technique national des Jeunes, du directeur de la compétition, des directeurs de groupes ou du comité directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. 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 1.4. et 3.1. est effectuée par le directeur de groupe.

Fédération Française des Échecs

FFE – Interclubs Jeunes 24.06.2007 3.1.4

### 3.5. 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.

### 3.6. 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.

### 3.7. Composition des équipes

#### 3.7.a) Licences

Chaque équipe est composée de 4 joueurs (Nationale IV)

licenciés A respectant les articles 1.1. et 1.3. des règles générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

#### 3.7.b) Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- ⊕⊗ 1<sup>er</sup> échiquier : minime ou plus jeune ;
- ⊕⊗ 2<sup>e</sup> échiquier : benjamin ou plus jeune ;
- ⊕⊗ 3<sup>e</sup> échiquier : pupille ou plus jeune ;
- ⊕⊗ 4<sup>e</sup> échiquier : poussin ou plus jeune.

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

#### 3.7.c) 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.

### **3.7.d) 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.

Fédération Française des Échecs  
FFE – Interclubs Jeunes 24.06.2007 3.1.5

### **3.7.e) Joueurs mutés**

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus d'1 joueur muté aux exceptions suivantes :

⊕⊗ Les équipes promues peuvent aligner 3 mutés au maximum par match.

⊕⊗ Les équipes d'un club entrant en Nationale IV peuvent aligner 2 mutés par match.

*Définition d'un joueur muté : cf. Règles générales*

### **3.7.f) Participation dans plusieurs équipes**

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

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

Un joueur ne peut disputer plus de 11 parties dans le Championnat.

Pour tout le paragraphe 3.7.f, tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match ; les parties jouées à l'échiquiers 4 comptent pour ½ partie.

### **3.7.g) Matches de barrages**

Les matches de barrage éventuels, pour une équipe, sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe dans le Championnat.

Pour disputer la ronde n d'un match de barrage un joueur ne doit pas avoir joué plus de n-1 parties dans le championnat.

Les conditions de participation restent valables pour les matches de barrage, à une exception près :

Les joueurs ayant évolué dans une autre équipe du club de la même Nationale peuvent jouer dans l'équipe barragiste à la condition qu'aucune autre règle ne l'interdise.

### **3.8. Forfaits**

*Forfait sportif : cf. Règles générales.*

Une équipe ayant plus de trois joueurs forfaits (1 en Nationale IV) perd le match sur le score de 3-0 (5-0 en Nationale IV).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs en Nationale IV, doit avertir le club adverse et le directeur de son groupe, au moins 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 déplacement et de séjour occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement sera établie par le directeur du championnat. Sauf cas de force majeure reconnu par le directeur du championnat, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par les amendes suivantes :

⊕⊗ 300 € en Nationale I,

⊕⊗ 100 € en Nationale II,

⊕⊗ 50 € en Nationale III.

Le non-paiement des amendes dans le délai fixé entraîne l'exclusion du championnat la saison suivante.

En Nationale I, une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres sera rétrogradée en Nationale II, et devra y rester au moins deux saisons.

En Nationale II ou III, une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres pourra être exclue du Championnat de France Interclubs Jeunes la saison suivante.

### **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.

Fédération Française des Échecs  
FFE – Interclubs Jeunes 24.06.2007 3.1.6

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.

### **3.10. Procès-verbal**

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 récurrence, une demande de sanction envers le responsable de la rencontre.

## **4. Résultats et classements**

### **4.1. Décompte des points de parties**

Sur les échiquiers 1 à 3 en Nationale IV : 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 en Nationale IV : 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 en Nationale IV dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.

⊕⊖ -1 point sur l'échiquier 7 si un joueur a joué sur l'échiquier 8 (cas des Nationales I à III)

⊕⊖ 0 dans tous les autres cas.

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

#### **4.1.1. Non-respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7.e, 3.7.f, 3.7.g**

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

#### **4.1.2. Non respect des articles 3.7.c**

Le non-respect de l'article 3.1.c. entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui.

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 10/0, mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (11/1 12/1, etc. étant supérieur à 10/0).

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.

Fédération Française des Échecs  
FFE – Interclubs Jeunes 24.06.2007 3.1.7

### **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 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.

### **4.3. Forfaits**

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 de la

saison suivante.

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.

#### **4.4. Classements**

En NII, NIII et NIV, 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 1<sup>er</sup> échiquier, puis au 2<sup>e</sup>, etc.

#### **4.5. 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