



Comité DÉPARTEMENTAL
des échecs 35

**Règlement du
championnat d'Ille-et-Vilaine
interclubs jeunes
2013**

Préambule	3
1. Organisation générale	3
1.1. Structure	3
1.2. Déroulement de la compétition	3
1.3. Engagements.....	3
1.4. Licences	3
2. Organisation de la compétition	3
2.1. Directeur du Championnat.....	3
2.2. Responsable du rassemblement	4
2.3. Calendrier	4
2.4. Arbitres	4
2.5. Matériel.....	4
3. Déroulement des matches	5
3.1. Règles du jeu.....	5
3.2. Attributions des couleurs	5
3.3. Cadence	5
3.4. Statut des joueurs / homologation	5
3.5. Capitaine d'équipe.....	5
3.6. Feuille de match	5
3.6.a) Composition des équipes	5
3.6.b) Capitaines.....	5
3.6.c) Mode de transmission	6
3.6.d) Non-transmission	6
3.7. Composition des équipes	6
3.7.a) Licences.....	6
3.7.b) Composition de la feuille de match.....	6
3.7.c) Ordre des échiquiers	6
3.7.d) Conditions de nationalité et scolarité	7
3.7.e) Joueurs mutés.....	7
3.7.f) Participation dans plusieurs équipes	7
3.8. Forfaits sportifs	7
3.9. Litiges techniques	7
3.10. Procès-verbal de rencontre.....	7
4. Résultats / classements	8
4.1. Décompte des points de partie	8
4.1.a) Non-respect des articles 3.7.b, 3.7d, 3.7 e, 3.7.g	8
4.1.b) Non respect des articles 3.7.c	8
4.1.c) Non respect de l'article 3.7.f	8
4.2. Points de match	8
4.3. Forfaits.....	8
4.4. Classement.....	9
4.5. Transmission des résultats	9

Préambule

Lors de son Assemblée Générale du 24 mars 2012, la Ligue de Bretagne des Echecs a délégué à ses Comités Départementaux l'organisation de ses compétitions jeunes interclubs au niveau régional.

Ce règlement précise les modalités de l'organisation du championnat interclubs jeunes en Ile-et-Vilaine (35), ci-après nommé Championnat 35 Interclubs Jeunes, pour la saison 2012-2013.

Les objectifs de la compétition sont les suivants :

- Faire jouer le maximum de joueurs en compétition par équipe ;
- Limiter les déplacements par l'organisation de rassemblements sur une journée.

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le Championnat 35 Interclubs Jeunes comporte un seul groupe.

Le Championnat 35 Interclubs Jeunes est organisé sous la responsabilité de la Commission Jeunes du Comité Départemental.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans la compétition.

Si le championnat réunit au moins douze équipes, les appariements sont effectués au système Suisse sur 8 rondes, le Elo de chaque équipe étant déterminé par la moyenne Elo des joueurs arrondie à l'entier supérieur. Aucune protection de club n'est mise en place dans l'appariement Suisse. Cas particulier : les appariements des rondes 3, 5 et 7 seront calculés avec le Elo des équipes à la ronde précédente (respectivement 2,4 et 6).

Dans le cas où le championnat réunirait moins de douze équipes, il appartient au Directeur du Championnat de proposer une formule permettant des rencontres les plus équilibrées possibles tout au long du championnat, éventuellement en diminuant le nombre de rondes.

1.3. Engagements

Les inscriptions au championnat doivent être demandées par les responsables des clubs au responsable de la Commission Jeunes par courrier électronique au plus tard le 25 octobre 2012.

L'inscription au championnat est gratuite.

1.4. Licences

Voir Règles générales

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur du Championnat

La Commission Jeunes du Comité Départemental nomme le Directeur du Championnat, qui établit les classements provisoires et le classement final.

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

Il désigne, pour chaque rassemblement, un « Responsable du Rassemblement ».

Il communique les résultats et le classement provisoire sur le serveur Internet, au plus tard le surlendemain de la rencontre à midi, ou délègue cette tâche aux Responsables des Rassemblements.

Les litiges sont remontés par les Responsables des Rassemblements au Directeur du Championnat. Ces litiges sont réglés par le Directeur du Championnat et notifiés aux intéressés par courrier électronique.

2.2. Responsable du rassemblement

Pour chaque rassemblement, Le Responsable du Rassemblement est nommé par le Directeur du Championnat.

Il est chargé du bon déroulement du rassemblement selon les règles de ce règlement.

Il est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement des rencontres, de désigner l'arbitre de la rencontre dont le nom doit être mentionné sur les feuilles de match avant le début des parties.

Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires.

Il transmet au Directeur du Championnat les résultats ou les saisit par délégation du Directeur du Championnat sur le site internet de la Fédération et l'en informe avant 21h le jour même de la rencontre.

Il transmet au Directeur du Championnat les procès-verbaux le lendemain de la rencontre, par voie postale ou électronique.

2.3. Calendrier

Le championnat est organisé en quatre rassemblements de deux rondes (huit rondes au total).

Les quatre dates des rassemblements sont publiées sur le site internet du Comité Départemental en début de saison. Le Directeur du Championnat a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Les dates initialement prévues pour les quatre rassemblements sont les suivantes :

- Dimanche 11 novembre 2012
- Dimanche 2 décembre 2012
- Dimanche 20 janvier 2013
- Dimanche 3 février 2013

Le Directeur du Championnat a tout pouvoir pour modifier les dates des rassemblements, en cas d'intempérie, d'indisponibilité des salles prévues ou en cas de force majeure. Dans ce cas, les responsables des clubs engagés sont prévenus au plus tard 24 heures avant la rencontre.

A chaque rassemblement, l'horaire de la première ronde est fixé à 14h15, celui de la seconde à 16h15.

2.4. Arbitres

Les rencontres sont dirigées par un Arbitre Fédéral, désigné par le Responsable du Rassemblement en accord avec le Directeur du Championnat.

2.5. Matériel

Il appartient aux Responsables des Rassemblements de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au bon déroulement des rencontres, en s'appuyant si nécessaire sur l'aide logistique du Comité Départemental.

3. Déroulement des matches

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.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Élo National (même les parties du 4^e échiquier).

Les parties jouées à une cadence suffisante sont comptabilisées pour l'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. Attributions des couleurs

L'équipe première nommée a les blancs sur les échiquiers 1, 3 et les noirs sur l'échiquier 2.

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

3.3. Cadence

La cadence est de :

- 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 3,
- 25 min. et 5 secondes par coup pour l'échiquier 4.

3.4. Statut des joueurs / homologation

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs (prise d'une licence A auprès de la Fédération avant la compétition). Ceux 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 du Championnat.

3.5. Capitaine d'équipe

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

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

3.6.a) Composition des équipes

La liste remise dans l'ordre des échiquiers, mentionne pour chaque joueur le n° de licence, nom, prénom, date de naissance et Elo : dernier Élo FIDE ou en cas d'absence, Élo national ou en cas d'absence, Élo estimé.

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.b) Capitaines

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

3.6.c) Mode de transmission

Les responsables peuvent transmettre la composition des équipes à l'arbitre :

- jusqu'à 20h la veille de la rencontre par courrier électronique (35-jeunes-interclubs@echecs35.fr) ;
- jusqu'à 13h le jour de la rencontre par SMS (06 32 01 29 97) ;
- jusqu'à 14h le jour de la rencontre sur le lieu de jeu sous forme écrite.

Lorsque la liste est transmise avant la rencontre par courrier électronique ou SMS, elle reste modifiable au plus tard un quart d'heure avant le début prévu de la rencontre. Au-delà, plus aucune modification ne sera tolérée.

3.6.d) Non-transmission

Les équipes dont la composition n'aura pas été transmise à l'arbitre dans les délais impartis seront déclarées forfait administratif.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Licences

Chaque équipe est composée de 4 joueurs 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 :

- 1e échiquier : minime ou plus jeune ;
- 2e échiquier : benjamin ou plus jeune ;
- 3e échiquier : pupille ou plus jeune ;
- 4e échiquier : poussin ou plus jeune.

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

Lors de la première partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs. Lors de la deuxième partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs.

Une unique dérogation peut être accordée par rencontre, parmi :

- Un minime au 2^e échiquier ;
- Un benjamin au 3^e échiquier ;
- Un pupille au 4^e échiquier.

Qu'une dérogation soit utilisée ou non, l'ordre des échiquiers doit respecter l'article 3.7.c.

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.

3.7.e) Joueurs mutés

Il n'existe aucune limitation sur le nombre de joueurs mutés.

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

3.7.f) Participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans le championnat, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe lors d'un rassemblement ne peut plus jouer pour le compte d'une autre équipe lors de ce même rassemblement.

Lorsqu'un club a une ou plusieurs équipes engagées dans d'autres divisions du championnat interclubs jeunes (Top Jeunes à Nationale IV), un joueur ne peut participer au championnat s'il a disputé 4 rencontres en division supérieure.

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'échiquier 4 comptent pour ½ partie.

La composition d'une équipe exempte est par défaut la composition de l'équipe lors de la ronde précédente si aucune composition n'est communiquée pour l'équipe.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles générales 3.1.

Une équipe ayant plus de un 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 Directeur du Championnat au moins la veille du jour fixé pour le match à 20h.

Toute équipe ne se conformant pas à ces prescriptions pourra être exclue du championnat par le Directeur du Championnat.

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 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 Championnat.

3.10. 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 et attestations, est transmis par le Responsable du Rassemblement au Directeur du Championnat au plus tard le lendemain des rencontres, par voie électronique.

Les feuilles de parties seront conservées par le Responsable du Rassemblement pour réclamation ultérieure éventuelles et transmises au Directeur du Championnat à sa demande. En cas de réclamation, les feuilles de parties sont transmises en même temps que le procès-verbal.

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 (moins 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.
- 0 dans tous les autres cas.

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

4.1.a) Non-respect des articles 3.7.b, 3.7d, 3.7 e, 3.7.g

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

4.1.b) Non respect des articles 3.7.c

Le non-respect de l'article 3.7.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 5/0, mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (7/1 6/1, etc. étant supérieur à 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.

4.1.c) Non respect de l'article 3.7.f

Forfait administratif sur l'échiquier du joueur en infraction, avec la marque de -1

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 matches du Championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement : tous ses adversaires remportent le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de parties).

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

4.4. Classement

Le classement final 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 2e, etc.

4.5. Transmission des résultats

Le Directeur du Championnat transmet au Directeur des Jeunes de la Ligue de Bretagne les résultats du championnat dès la fin de celui-ci.

Le Directeur du Championnat informe les responsables des clubs des équipes invitées par le Directeur des Jeunes de la Ligue à disputer leur qualification pour la division Nationale IV jeunes.

Dominique RUHLMANN

Arbitre principal

Pascal AUBRY

Directeur du championnat