

# Règlement du championnat interclubs jeunes d'Ille-et-Vilaine 2021

## 1. Préambule

Le championnat de France interclubs jeunes comporte 4 divisions :

- Top jeunes, N1 jeunes, N2 jeunes. Ces 3 divisions sont gérées au niveau fédéral.
- N3 jeunes. Cette 4<sup>e</sup> division est gérée au niveau de la Ligue de Bretagne.

Le Comité Départemental des échecs d'Ille-et-Vilaine (CDE35) organise en parallèle 2 divisions d'interclubs jeunes :

- D1 jeunes qualificatif pour la N3jeunes de la saison en cours. **ANNULE pour cause COVID**
- D2 jeunes qualificatif pour la D1 jeunes de la saison suivante **appelé D jeunes en l'absence de D1 jeunes.**

Ce règlement précise les particularités du championnat interclubs jeunes d'Ille-et-Vilaine (D1 jeunes et D2 jeunes). Lorsqu'un point de règlement n'est pas précisé, il convient de se référer au règlement du championnat de France interclubs jeunes de la Fédération Française des Echecs pour la division N3 jeunes.

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1. Directeur de la compétition

Le Directeur des Jeunes du CDE35 est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat pour les divisions D1j et D2j, et en désigne le Directeur de Groupe. Il confirme les classements provisoires et établit le classement final.

### 2.2. Engagements des équipes

Le CDE35 fixe les modalités d'inscription des équipes et les communique aux responsables des clubs par courrier électronique.

L'inscription au championnat est gratuite.

Les ententes entre clubs ne sont pas autorisées.

### 2.3. Composition des équipes

Les équipes sont composées selon les règles qui régissent la N3j (voir règlement fédéral) sauf exceptions suivantes :

- En D1j et D2j, aucune limitation sur le nombre de joueurs mutés.
- En D2j, aucune règle de brûlage pour les joueurs de D1j. Par contre, les règles de brûlage sont maintenues avec les divisions nationales : pas plus de 3 participations en division supérieures.
- En D2j, au cas où un club engage plusieurs équipes, le passage d'un joueur d'une équipe à l'autre est autorisé, sauf pour les rondes de la même journée.
- En D1j : dans un match, les échiquiers 1 à 4 disputent une partie. La notation est obligatoire pour tous les joueurs avec plus de 5 min à la pendule.
- **En D2j : dans un match, les échiquiers 1 à 4 disputent une partie.** La notation n'est pas obligatoire.
- **Toute équipe doit être accompagnée d'au moins un adulte pendant toute la compétition.**

### 2.4. Cadence

La cadence est de :

- En D1j : 50 minutes et 10 secondes par coup pour tous les échiquiers
- **En D2j : 40 minutes et 10 secondes par coup pour tous les échiquiers**

## 2.5. Calendrier

Le calendrier et le lieu des rencontres est établi par le Directeur de Groupe en concertation avec les référents des équipes engagées.

Dans la mesure du possible, les rencontres auront lieu sur une demi-journée de 14 h à 18 h avec un maximum de 2 rondes par demi-journée.

Dates prévues sous réserve : ~~D1j : 01/11 22/11 06/12~~ **D2j : 31/01 14/02 21/03**

## 2.6. Arbitres

La personne faisant fonction d'arbitre doit être soit Arbitre Fédéral, soit avoir 16 ans ou plus et être titulaire d'une licence A et avoir l'aval du Directeur de Groupe.

Le club organisateur des rencontres se charge de trouver un arbitre.

## 2.7. Forfaits sportifs

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur du championnat, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 15 € par demi-journée (300 € en Top Jeunes, 100 € en Nationale I, 50 € en Nationale II, 25 € en Nationale III). Le forfait général d'une équipe après la publication du calendrier est sanctionné par une amende de 50 €.

## ~~3. Division D1 jeunes (D1j)~~

### ~~3.1. Structure~~

~~Il n'y a qu'un seul groupe D1j. Il est qualificatif pour la N3 jeunes.~~

~~Le groupe D1j est constitué de 6 équipes choisies comme suit :~~

- ~~• Les équipes d'Ille et Vilaine descendant des divisions supérieures;~~
- ~~• Les équipes arrivées en tête de la D2j la saison précédente.~~

### ~~3.2. Formule~~

~~La D1j se joue en formule toutes rondes, soit 5 rondes qui seront jouées avant fin décembre.~~

### ~~3.3. Montée en N3j~~

~~Les 2 équipes arrivées en tête de la D1j sont qualifiées pour la division N3 jeunes de la même saison. Le championnat N3j suit immédiatement celui de la D1j.~~

~~En cas de refus de montée, la place est proposée à l'équipe qui suit en respectant l'ordre du classement établi par le Directeur de Groupe.~~

~~Les équipes de D1j qui ne sont pas qualifiées ou repêchées peuvent s'engager dans le championnat D2j de la même saison.~~

## 4. Division D2 jeunes (D2j)

### 4.1. Structure

La D2j est qualificative pour la D1j de la saison suivante.

### 4.2. Format

Le championnat D2j se joue à partir de janvier, sur 3 ou 4 demi-journées de préférence.

Le format sera choisi par le Directeur de Groupe en fonction du nombre d'équipes engagées.

### 4.3. Montée en D1j

Les équipes arrivées en tête de la D2j rejoignent le groupe D1j la saison suivante, selon le nombre de places disponibles. En cas de refus de montée, la place est proposée à l'équipe qui suit en respectant l'ordre du classement final établi par le Directeur de Groupe.

# Annexe 1 : descriptif de la formule de D jeunes

Le groupe est constitué de 12 équipes. Le championnat de Départemental jeunes se déroulera en deux phases :

## Phase 1 :

- 2 demi-journées de 2 rondes chacune
- L'équipe ne peut pas être modifiée entre les 2 rondes d'une même demi-journée.
- Par demi-journée, chaque équipe joue 2 matchs contre une même équipe (voir annexe 2).
- Pour éviter de jouer 2 fois contre le même adversaire, des inversions de tables sont prévues à chaque ronde comme expliqué dans l'exemple de l'annexe 2. Ronde 1, entre les tables 1 et 2 ; ronde 2 entre les tables 3 et 4
- Première demi-journée (= rondes 1 et 2) :
  - Les départages sont dans l'ordre :
    1. Le nombre de points de match réalisés lors des rondes 1 et 2
    2. Le nombre de points de parties réalisés lors des rondes 1 et 2
    3. L'équipe la plus jeune
  - À la fin de la ronde 2, les équipes sont réparties en 2 groupes :
    - Les 6 premiers en groupe 1
    - Les 6 suivants en groupe 2
- Deuxième demi-journée (= rondes 3 et 4) :
  - Une équipe du groupe 1 (ou 2) joue 2 matchs contre une équipe du groupe 1 (ou 2)
  - A l'issue de la ronde 4, un classement intermédiaire est alors établi de la manière suivante :
    - Les équipes du groupe 1 arrivent en premier, suivies par celle du groupe 2.
    - Les départages sont dans l'ordre :
      1. Le nombre de points de match réalisés lors des rondes 3 et 4
      2. Le nombre de points de parties réalisés lors des rondes 3 et 4
      3. Le nombre de points de parties réalisés lors des rondes 1 à 4
      4. L'équipe la plus jeune

## Phase 2 : système Coupe

- Les 12 équipes sont réparties ainsi :
  - poule Haute : 4 équipes (les 4 premiers du groupe 1)
  - poule Moyenne : 4 équipes (les 2 derniers du groupe 1 et les deux premiers du groupe 2)
  - poule Basse : 4 équipes (les 4 derniers du groupe 2)
- Chaque équipe joue 2 rondes dans chaque poule :
  - Ronde 5 : demi-finales
  - Ronde 6 : finale ou petite finale
  - Pour les rondes 5 et 6 les départages sont dans l'ordre :
    1. Le nombre de points de match réalisés lors des rondes 5 et 6
    2. Le nombre de points de parties réalisés lors des rondes 5 et 6
    3. Le nombre de points de parties réalisés lors des rondes 1 à 6
    4. L'équipe la plus jeune

# Annexe 2 : déroulement d'une rencontre en phase 1 avec un exemple

Attention aux informations en rouge

Liffron et Betté se rencontrent en rondes 1 et 2

Joueurs ordonnés de Liffron : Liffron1 (U16) – Liffron2 (U14) – Liffron3 (U12) – Liffron4 (U10) -

Joueurs ordonnés de Betté : Betté1 (U16) - Betté2 (U14) - Betté3 (U12) - Betté4 (U10)

31/01/2020 – ronde 1					
n° table		Liffron	2 - 1	Betté	
1	Blanc	Liffron1	1 - 0	Betté2	Noir
2	Blanc	Liffron2	1 - 0	Betté1	Noir
3	Blanc	Liffron3	0 - 1	Betté3	Noir
4	Blanc	Liffron4	½ - ½	Betté4	Noir

31/01/2020 – ronde 2					
n° table		Betté	3 - 0	Liffron	
1	Blanc	Betté1	1 - 0	Liffron1	Noir
2	Blanc	Betté2	1 - 0	Liffron2	Noir
3	Blanc	Betté4	1 - 0	Liffron3	Noir
4	Blanc	Betté3	½ - ½	Liffron4	Noir

## Conclusion :

- Liffron gagne la ronde 1 et Betté gagne la ronde 2. Les deux équipes sont donc à égalité : 1 point de match chacun.
- Comparons les points de parties : Liffron a 2 points et Betté 4 points.
- **Betté a donc gagné la rencontre.**
- Betté sera dans le groupe 1 et Liffron dans le groupe 2 pour les rondes 3 et 4.