



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
LIGUE CENTRE VAL de LOIRE
du JEU D' ÉCHECS
Commission Technique Régionale

Nationale III Jeunes
Règlement applicable dans la ligue Centre-Val de Loire
Phases départementales et régionale

Préambule

La Ligue CVL, dans ses limites administratives, est garante de la mise en œuvre des compétitions interclubs de Nationale III jeunes départementales et régionale. Cette mise en œuvre s'effectue dans le respect des règles fédérales disponibles sur le site de la FFE (<https://ctf.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/3/2019/08/J02-2019-20-Championnat-de-France-Interclubs-Jeunes.pdf>).

Toutes les dispositions suivantes valent règlement ; elles sont validées par la Commission Technique de Ligue et la Commission Technique Fédérale. Elles entrent en vigueur dès la saison 2019-2020.

Il est de bon ton que les capitaines aient une connaissance appropriée des règlements fédéraux et du présent règlement. Dans tous les articles qui suivent, le terme « *joueur* » désigne une personne participant à une équipe de Nationale III jeunes, sans distinction de son genre.

1. Déroulement de la compétition

1. La Nationale III Jeunes dans la Ligue CVL comprend deux phases :
 - une phase départementale, organisée dans chacun des 6 départements de la Ligue CVL par les Comités Départementaux et qualificative pour la phase suivante ;
 - une phase régionale, organisée par la Ligue CVL.
 - Chacune de ses deux phases se déroule en une seule journée.
2. Si, dans un département, seule une équipe est inscrite et qu'il ne peut y être organisée de phase départementale, le Comité Départemental doit en avvertir la Direction Technique Régionale **et** le Directeur régional des Jeunes dans un courriel commun en communiquant une composition valide de l'équipe en question. Le site

fédéral sera complété avec cette composition ; l'équipe inscrite y sera notée vainqueur par forfait.

3. Dans le cadre de la phase départementale, se qualifie(nt) en phase régionale :

- 1 équipe pour 1 à 4 participant ;
- 2 équipes pour 5 à 8 participant, etc.

2. Suggestion d'organisation pour les phases départementales

1. Dans les phases départementales, les Comités pourront faire des groupes n'excédant pas 4 équipes de manière à privilégier des appariements au système suisse par rapport à un système Molter selon le système suivant :

1. 2 équipes : un match aller retour ;
2. 3 équipes : toutes rondes avec une équipe exempte à chaque ronde ;
3. 4 équipes : toutes rondes ;
4. 5 équipes : un groupe de deux équipes et un groupe de trois équipes.
5. Etc.

6. au delà de 16 équipes, il est conseillé de procéder à une phase préliminaire de telle sorte qu'il ne reste que 16 équipes maximum en phase finale départementale.

7. Composition des groupes en cas d'un nombre d'équipes supérieur ou égal à 5.

1. Les équipes seront classées dans l'ordre décroissant de leur moyenne Élo, sur la base, annoncées par les capitaines, des 4 joueurs qui joueront lors de la première ronde.
2. L'arbitre fait autant de paquets qu'il doit y avoir de groupes, chaque paquet doit contenir le même nombre d'équipes, nombre qui ne peut être supérieur à 4.
 1. Paquet n°1 : les équipes ayant les moyennes Élo les plus fortes ;
 2. Paquet n°2 : les suivantes ;
 3. les éventuels paquets n°3 et 4 seront : complétés de façon similaire aux deux premiers.
 4. En cas de paquet(s) incomplet(s), il y sera ajouté une équipe « *blanche* »
Pour composer les groupes, l'arbitre tire au sort une équipe alternativement dans chaque paquet.

3. Ouverture de groupe, engagements

1. L'ouverture d'un groupe de Nat. III jeunes doit obligatoirement être demandée à la Direction Technique Régionale. Cette demande devra être effectuée au plus tard 2 mois avant la date prévue de l'événement et devra préciser :
 - le nom du Directeur de groupe ;
 - le lieu et la date de la phase départementale, voire d'une phase préliminaire.
2. Les droits d'engagement en Nationale III jeunes sont perçus par les Comités départementaux ; ces droits leur restent acquis.
3. Les tarifs de ces droits sont de :
 - 15 € (quinze euros) pour la première équipe d'un club ;
 - 10 € (dix euros) pour une deuxième équipe d'un même club ;
 - 5 € (cinq euros) pour une troisième équipe d'un même club ;
 - gratuit pour toute équipe à partir de la quatrième d'un même club.

4. Arbitrage.

1. Dans la Ligue CVL, tous les matches de Nationale III jeunes sont arbitrés par un arbitre fédéral Club minimum.
2. En phase départementale, les frais d'arbitrage sont pris en charge par le Comité Départemental ;
En phase régionale, les frais d'arbitrage sont pris en charge par la Ligue CVL.
3. L'arbitre ne devra pas hésiter à faire preuve de pédagogie dans les explications qu'il pourra être amené à faire, surtout auprès des plus jeunes joueurs.
A défaut d'arbitre disponible, l'article 2.5 alinéa 3 du J02 (Championnat de France interclubs jeunes) sera appliqué.

5. Matériel.

le club recevant doit s'assurer de disposer du matériel nécessaire à la rencontre : jeux, pendules appropriées à la cadence de jeu, feuilles de parties.

Dans les départements dont le Comité dispose de matériel mutualisé, si le club recevant ne dispose pas de suffisamment de matériel, l'usage de ce matériel doit permettre le bon fonctionnement de chaque match. A défaut les clubs participants seront mis à contribution.

6. Composition des équipes, homologation des joueurs.

1. Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :
 - 1^{er} échiquier : U16 (minime) ou plus jeune ;
 - 2^e échiquier : U14 (benjamin) ou plus jeune ;
 - 3^e échiquier : U12 (pupille) ou plus jeune ;
 - 4^e échiquier : U10 (poussin) ou plus jeune.
2. Une équipe peut être incomplète et ne comporter que 3 joueurs. L'échiquier vacant sera obligatoirement le 4^e.
3. Dans un match, les échiquiers 1 à 3 disputent une partie, l'échiquier 4 dispute deux parties. Lors de la première partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les pièces blanches sur l'échiquier 1 rencontre, avec les noirs, l'échiquier 4 de l'équipe adverse. Lors de la deuxième partie, les joueurs de l'échiquier 4 permutent leurs couleurs de jeu.
4. Les conditions de nationalité et de scolarité sont définies à l'article 3.7.d du J02 ;
Les conditions concernant les joueurs mutés sont définies à l'article 3.7.e du J02 ;
5. Les restrictions de participations à plusieurs équipes du Championnat de France Interclubs jeunes sont définies à l'article 3.7.f du J02.
6. Pour participer aux interclubs, chaque joueur doit être en possession d'une licence « A » valide au regard des règles fédérales. Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs ; en cas de doute ils peuvent s'adresser à la Commission Fédérale d'Homologation qui se prononcera sur la qualification du ou des joueurs

7. Règles du jeu, cadence.

1. Les règles du jeu applicables sont celles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des échecs en vigueur à la date de toutes les parties.
2. Par dérogation accordée par la CTF le 10/12/2019, la cadence utilisée, tant pour la phase départementale que pour la phase régionale est de :
 - Échiquiers 1 à 3 : 40 min [+10 s]
 - Échiquier 4 : 15 min [+10 s]
3. Compte-tenu de la cadence, la notation n'est pas obligatoire. Elle est cependant conseillée pour permettre l'arbitrage de tout litige éventuel.

8. Saisie, transmission des résultats.

1. la **saisie et la transmission** des résultats est de la responsabilité du club recevant.
2. Le détail des résultats doivent être saisis sur le site fédéral au plus tard à 22h le jour de la rencontre.
3. Plus aucune transmission des documents de match (PV et feuilles de parties) n'a cours ; cependant ces documents doivent être conservés par le club recevant jusqu'à la fin de la saison et la validation finale des résultats par le Directeur Technique Régional. Ces documents devront pouvoir être présentés au Directeur de groupe, au Directeur Technique Régional voire à la Commission d'Appel ad hoc à la moindre demande éventuelle.

Les capitaines d'équipe doivent vérifier la validité des résultats saisis et informer le Directeur de groupe de toute erreur éventuelle au plus tard à 20h le mardi suivant la rencontre.

9. Décompte des points, Points de match, Classement, Départages.

1. Sur les échiquiers 1 à 3 , une partie gagnée est comptée deux points ; sur l'échiquier 4, elle est comptée 1 point. Sur chaque échiquier, une partie nulle est notée « X » et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue est comptée zéro point. Une partie perdue par un forfait sportif est comptée
 - -2 sur les échiquiers 1 à 3 si une partie a été jouée sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait ;
 - 0 dans tous les autres cas.

Une partie perdue par un forfait administratif est comptée zéro et gagnée par l'adversaire.

Le non respect des articles 6.1 ou 6.3 est sanctionné par un forfait administratif au premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent

Le non respect de l'article 6.4 est sanctionné par un forfait administratif avec la marque de -1 à l'échiquier concerné.

2. 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 comptabilisé 3 points, un mal nul 2 points, un match perdu « *devant l'échiquier* » ou à la suite de forfait(s) administratif(s) 1 point. Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point.
3. 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) réalisée 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^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.

4. Dans le cas d'un match aller-retour entre deux équipes, en cas d'égalité de points de match et de points de parties, le départage utilisé est
 1. le Berlin puis, en cas d'égalité
 2. la moyenne Élo des équipes, l'équipe ayant la plus faible moyenne remportera le match.
 3. Si une égalité subsiste, il sera procédé à un blitz Armageddon (6 minutes pour le joueur conduisant les pièces blanches, 5 minutes pour le joueur conduisant les pièces noires) pour chaque échiquier consécutivement en commençant par l'échiquier n°4, puis le 3, le 2 et le 1^{er} pour terminer.

Avant de commencer la première partie, il sera procédé à un tirage au sort pour déterminer la couleur des échiquiers impairs puis l'arbitre, en présence des deux capitaines seulement, tirera au sort le numéro d'un échiquier *mystère*, numéro qu'il gardera secret jusqu'à la fin des 4 parties.

Dans cette série de blitz, on appliquera les règles du jeu en blitz (Annexe B). Dans cette série, une partie gagnée, quel que soit l'échiquier, comptera pour 1 point. Si à l'issue de cette série de blitz, une égalité persiste, l'arbitre, dévoilera le numéro de l'échiquier *mystère* dont le résultat du blitz Armageddon déterminera celui du match

10. Litiges.

1. Tout problème qui surviendrait en cours de rencontre sera réglé par l'arbitre et les joueurs et capitaines continueront le match selon ses consignes ;
2. les réserves éventuelles seront apposées contradictoirement par les deux capitaines au dos de **l'original du PV** de match ; elles devront exposer le plus précisément possible l'objet du litige. Ce document sera transmis par voie postale au Directeur de groupe dès le premier jour ouvrable suivant la rencontre, cachet de la poste faisant foi. Une numérisation des deux faces du document et leur envoi immédiat par courriel au Directeur de Groupe seront une sécurité supplémentaire.

Pour tout autre point non précisé dans les lignes précédentes, les règlements fédéraux et/ou de la Fide pour l'arbitrage, s'appliquent de façon impérative.