



FÉDÉRATION FRANÇAISE 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

Avertissement : dans tout ce qui suit, les [nouveau](#)tés réglementaires par rapport à la dernière version antérieure (2019) sont [notées en bleu](#).

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 : **Championnat de France interclubs jeunes - J02**.

Toutes les dispositions suivantes valent règlement ; elles sont validées par la Commission Technique Régionale et la Commission Technique Fédérale. Elles entrent en vigueur dès la saison **2026-2027**.

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 **se déroulant chacune en une seule journée** :
 1. une phase départementale, organisée dans chacun des 6 départements de la Ligue CVL par les Comités Départementaux et qualificative pour la phase suivante ;
 2. une phase régionale, organisée par la Ligue CVL, dont la mise en œuvre est déléguée à un club dont au moins une équipe est qualifiée pour cette phase.
2. Si, dans un département, un seul club souhaite engager une équipe et qu'il ne peut y être organisée une phase départementale faute d'une 2^e équipe au moins, le Comité Départemental correspondant doit en avvertir la **Direction Technique Régionale et la**

Direction Régionale des Jeunes dans un courriel commun en communiquant une composition valide de l'équipe en question. L'accusé de réception de ce courriel qualifiera automatiquement l'équipe concernée pour la Phase régionale.

3. Une équipe par groupe de 4 participants sera qualifiée en phase régionale.
4. 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 :
 - 2 équipes : un match aller retour ;
 - 3 équipes : Toutes rondes avec une équipe exempte à chaque ronde ;
 - 4 équipes : Toutes rondes ;
 - 5 équipes : un groupe de deux équipes et un groupe de trois équipes.
 - Etc.
 - 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.
 - Composition des groupes en cas d'un nombre d'équipes supérieur ou égal à 5.

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.

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.

- Paquet n°1 : les 4 équipes ayant les moyennes Élo les plus fortes ;
- Paquet n°2 : les 4 suivantes ;
- les éventuels paquets n°3 et 4 seront : complétés de façon similaire aux deux premiers.
- 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.

2. Ouverture de groupe, **droits d'engagements**

1. L'ouverture d'un groupe de Nationale III jeunes doit obligatoirement être demandée à la Direction Technique Régionale. Cette demande devra être effectuée au plus tard **1 mois** avant la date prévue de l'événement et devra préciser :

Les nom, prénom et numéro de licence FFE de la personne qui aura été nommée par son CDJE pour assurer la direction du groupe. Cette personne sera arbitre AFC minimum ou aura 2 ans minimum d'expérience de la direction d'un groupe.

Les lieu et 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.

3. Arbitrage

1. Dans la Ligue CVL, tous les matches de Nationale III jeunes sont arbitrés par un arbitre fédéral diplômé.
2. Les frais d'arbitrage **éventuels des phases départementales sont pris en charge par les CDJE correspondants et par la Ligue CVL pour la phase Ligue.**
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.

4. 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, l'usage de ce matériel doit permettre le bon fonctionnement de chaque match.

5. 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. Dans un match, les échiquiers 1 à 3 disputent une partie, **les joueurs de** l'échiquier 4 disputent **nt** 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 **seconde** partie, **l'échiquier 4 devenant échiquier 5**, les joueurs permutent leur couleur de jeu.

3. 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** ;
4. Les restrictions de participation à plusieurs équipes du Championnat de France Interclubs jeunes sont définies à l'article **3.7.f du J02**.
5. Pour participer aux interclubs jeunes, chaque joueur doit être en possession d'une licence « A », **au plus tard au moment de la présentation à l'arbitre de la composition d'équipe de la ronde pour laquelle le joueur est aligné**. 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.

6. 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. 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 **puis** 5 : 15 min [+10 s]
3. Compte-tenu de la cadence, la notation n'est pas obligatoire mais est conseillée pour permettre le règlement de tout litige éventuel.

7. Saisie, transmission des résultats.

1. La **saisie et la transmission** des résultats sont de la responsabilité du club recevant.
2. Les résultats bruts 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 **la Direction Technique Régionale**. Ces documents devront pouvoir être présentés au Directeur de groupe, à **la Direction Technique Régionale** 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.

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

1. Sur les échiquiers 1 à 3 , une partie gagnée est comptée deux points, une partie nulle est notée « X » et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue est comptée zéro point.

Sur l'échiquier 4, une partie gagnée est comptée un point, 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 5.1 et 5.3 ou des conditions de nationalité ou de scolarité ou du nombre de joueurs mutés est sanctionné par un forfait administratif au premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent

Le non-respect de l'article 5.4 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 match 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) 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 pour « *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 **spécifique** d'un match aller-retour entre deux équipes, en cas d'égalité de points de matches et de points de parties, le départage utilisé est le Berlin **avec le même coefficient (1) pour les échiquiers 4 puis 5.**

En cas de nouvelle égalité, les deux équipes s'affrontent en blitz Armageddon simultanément sur les 4 échiquiers avec couleurs alternées. L'arbitre procédera préalablement à un double tirage au sort : le premier déterminera l'équipe qui jouera avec les pièces blanches au 1^{er} échiquier ; le second, dont le résultat restera secret jusqu'à la fin du match, correspondra à l'échiquier qui déterminera le résultat final du match en cas de nouvelle égalité entre les deux équipes à l'issue de l'Armageddon.

9. Litiges

Tout problème en cours de rencontre doit être immédiatement remonté au Directeur de Groupe qui instruira, si nécessaire, un dossier qu'il transmettra **la Direction Technique Régionale** ;

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 son 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 intégralement.