



# Règlement Critérium Petits-Pions Ligue Ile-de-France

*Les modifications par rapport au règlement de la saison précédente figurent en bleu, ces modifications sont d'application immédiate pour la saison 2024-2025.*

## Préambule

Cette compétition est réservée aux Jeunes des catégories Petits Poussins, Poussins, Pupilles et Benjamins respectant les conditions de l'article 3 ci-dessous.

Elle a pour objet d'initier les joueurs débutants à la compétition par équipes, de manière conviviale, dans un cadre plus souple que celui des autres compétitions.

## SOMMAIRE

[I - Organisation générale](#)

[II - Organisation de la compétition](#)

[III - Déroulement des rencontres et règles spécifiques](#)

[IV - Résultats et classements](#)

[V - Phase finale](#)

# **I - Organisation générale**

## **Article 1: Structure**

- 1.1. Le « Critérium Petits-Pions » est une compétition par équipes de 4 joueurs, scindée en deux divisions « Poussins et Petits Poussins » (U10) d'une part et « Benjamins et inférieurs » (U14) d'autre part. Certaines règles sont communes aux deux divisions, et d'autres règles sont particulières à chaque division.
- 1.2. Le responsable de cette compétition (ci-après « Directeur Critérium Petits-Pions ») est désigné par la Commission Technique Régionale après avis du Président de la Commission Jeunes.
- 1.3. La compétition se déroule en 2 phases :
- Une phase de poules (groupes), généralement de novembre à mars
  - Une phase finale par élimination directe ou par tournoi au système suisse **ou par un tournoi toutes rondes**, généralement fin mai
- 1.4. Le Directeur Critérium Petits-Pions confirme les classements provisoires et établit le classement final. Il désigne le (ou les) Directeur de Groupe Critérium Petits-Pions. Il peut lui-même exercer cette fonction.
- 1.5. Le Critérium Petits-Pions est organisé en groupes de 6 équipes **maximum** chacun.  
La répartition des équipes dans les poules est organisée en tenant compte de la situation géographique des clubs lorsque cela est possible.  
En cas de nombre d'équipes insuffisant ou trop important, le Directeur Critérium Petits-Pions, avec l'accord du président de la commission technique de la ligue d'Ile-de-France, peut changer le nombre d'équipes par groupe afin d'assurer le bon déroulement de la compétition.

## **Article 2 : Engagements et Licences**

- 2.1. Le bulletin d'engagement, disponible sur le site de la Ligue Île-de-France, doit être complété avant la date limite indiquée par la Ligue, accompagné des droits d'engagement.  
Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un adulte (le Capitaine) désigné pour la saison, celui-ci peut avoir un ou plusieurs suppléants. Exceptionnellement le capitaine d'une équipe pour une rencontre peut être un joueur.  
→ [Voir l'article 6 qui décrit le rôle du capitaine.](#)  
Toute inscription hors délai sera éventuellement acceptée s'il reste des groupes incomplets.
- 2.2. Chaque club peut engager plusieurs équipes, à condition d'éviter les forfaits.  
Si deux équipes d'un même club figurent dans une même poule, elles se rencontreront à la première ronde.
- 2.2. Tout joueur doit être licencié A, quelle que soit la division, au plus tard au moment de la remise des compositions d'équipes.

## **Article 3 : Conditions de participation**

- 3.1. Tous les joueurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le club qui a inscrit l'équipe.

### 3.2. Dans la division Poussins et Petits-Poussins :

- les joueurs doivent avoir moins de 10 ans au 1<sup>er</sup> janvier de la saison en cours ; soit pour la saison 2024-2025 être nés en 2015 ou après,
- ils doivent avoir un Elo FIDE en cadence standard (ou à défaut un Elo national standard) au 1<sup>er</sup> septembre de la saison en cours :
  - o inférieur ou égal à 1500 ou ne pas être classés,

Il n'est pas tenu compte de l'existence d'un classement Elo en cadence rapide (FIDE, national, ou estimé).

### 3.3. Dans la division Benjamins et inférieurs :

- les joueurs doivent avoir moins de 14 ans au 1<sup>er</sup> janvier de la saison en cours ; soit pour la saison 2024-2025 être nés en 2011 ou après,
- ils doivent avoir un Elo FIDE en cadence standard (ou à défaut un Elo national standard) au 1<sup>er</sup> septembre de la saison en cours :
  - o inférieur ou égal à 1600 ou ne pas être classés,

Il n'est pas tenu compte de l'existence d'un classement Elo en cadence rapide (FIDE, national, ou estimé).

### 3.4. Lorsqu'un joueur a disputé une rencontre pour une équipe, il ne peut plus jouer pour une autre équipe de la même division.

Si un club a engagé une ou plusieurs équipes en U14 et en U10, un même joueur ne pourra participer qu'à 5 rencontres au maximum toutes divisions confondues (U10 & U14).

## **II - Organisation de la compétition**

### **Article 4 : Calendrier**

4.1. Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier officiel de la Ligue disponible sur le site internet de la Ligue Île-De-France.

4.2. Un calendrier complet des appariements (date, heure et lieu) sera envoyé à chaque équipe avant le début de la compétition, par courrier électronique par le Directeur Critérium Petits-Pions ou le Directeur de groupe. Ces appariements figurent aussi sur le site Internet de la Fédération Française des Echecs.

Si une équipe n'a pas reçu d'appariements 5 jours avant la date fixée pour la première ronde (selon le calendrier de la Ligue) elle doit s'en enquérir auprès du Directeur Critérium Petits-Pions.

**Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de la part de l'équipe concernée.**

4.3 À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date d'une ronde, sous réserve d'avoir prévenu au préalable leur Directeur de Groupe au moins 48h avant la nouvelle date et d'avoir obtenu son accord.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition des deux équipes, le Directeur Critérium Petits-Pions et le Directeur de groupe ont tout pouvoir pour imposer un changement de date. Le Directeur Critérium Petits-Pions ou le Directeur de groupe concerné préviendra les deux équipes dans un délai raisonnable, sauf cas de force majeure.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées sont impératives et doivent être respectées. En cas d'infraction, les 2 équipes sont sanctionnées d'un forfait.

## **Article 5 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel**

- 5.1. L'Organisateur est l'un des responsables du club qui reçoit une ou plusieurs équipes.  
Il fournit le matériel nécessaire. En cas d'impossibilité, il demande, au moins 48 heures à l'avance, aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut.  
Il est chargé de préparer la salle de jeu au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, de veiller au bon déroulement des rencontres, d'appliquer et de faire respecter le présent règlement.
- 5.2. En cas d'absence d'un arbitre fédéral, l'Organisateur fera office d'arbitre ou en désignera un le cas échéant. En accord avec l'article 8 des Règles Générales pour les compétitions de la FFE, le Capitaine d'une équipe ne peut pas être arbitre d'une rencontre concernant son équipe.

## **III - Déroulement des rencontres et règles spécifiques**

### **Article 6 : Rôle du capitaine**

- 6.1. Dans la semaine précédant la rencontre, le Capitaine de l'équipe se déplaçant doit prendre contact avec l'Organisateur de la rencontre pour s'assurer du lieu de celle-ci, et de son bon déroulement.
- 6.2. Le Capitaine remet à l'Organisateur la composition de son équipe (4 joueurs ordonnés, avec nom, prénom, numéro de licence, date de naissance et Elo) au plus tard 15 minutes avant le début prévu de la rencontre. L'Organisateur complète le procès-verbal de rencontre avec les informations fournies par les 2 Capitaines.
- 6.3. Pendant la rencontre, le Capitaine ne doit pas intervenir sur les parties en cours.  
Il peut informer les joueurs de son équipe des propositions de nulle à formuler ou à accepter. Il est fondé à dire à un joueur : « Propose la nulle », « Accepte la nulle » ou « Abandonne ». Si un joueur lui demande s'il doit accepter ou refuser une offre de nulle, il répondra uniquement par « oui » ou « non » ou le laissera décider. Il s'abstiendra de faire des commentaires sur la position.
- 6.4. Après la rencontre, le Capitaine signe le procès-verbal. Il peut informer le Directeur du groupe du résultat de la rencontre, mais seul le procès-verbal signé fera foi.

### **Article 7 : Règles du jeu**

- 7.1. Les règles du jeu de la F.I.D.E., publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage, en vigueur à la date de la rencontre sont applicables à toutes les parties.
- 7.2. Les résultats sont pris en compte pour le classement Elo ou Elo rapide selon la cadence (Elo National et Elo FIDE).
- 7.3. Coups illégaux. Il est rappelé que, en application des règles du jeu de la F.I.D.E applicables aux parties homologuées pour le classement National et FIDE, quelle que soit la cadence :
- Le premier coup illégal achevé constaté par un arbitre amène une bonification de deux minutes à l'adversaire en division Benjamins et inférieurs et d'une minute en division Poussins et Petits-Poussins.
  - Le 2<sup>ème</sup> coup illégal achevé constaté par un arbitre cause la perte de la partie (sauf cas particuliers indiqués dans les règles du jeu).

## **Article 8 : Attribution des couleurs, cadence**

8.1. Pour chaque rencontre, l'équipe A est celle notée « Blancs » dans le calendrier. L'équipe B est celle notée « Noirs » dans le calendrier.

8.2. Avant la rencontre, chaque capitaine remet à l'Organisateur la liste ordonnée des joueurs.

L'ordre est librement défini par le capitaine, qui n'est pas tenu de prendre en compte l'âge ou l'Elo des enfants.

Les joueurs de l'équipe A seront notés A1, A2, A3 et A4. Ceux de l'équipe B seront notés B1, B2, B3, B4.

### **8.3. *En division Poussins et Petits Poussins***

Chaque joueur joue 4 parties, une contre chacun des joueurs de l'équipe adverse.

**La cadence des parties est de 12 minutes par joueur, avec un incrément de 3 secondes par coup.**

La notation est facultative.

**Couleurs :** L'équipe A joue les Blancs sur tous les échiquiers pour les parties 1 et 3, et les Noirs sur tous les échiquiers pour les parties 2 et 4.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>	<b><u>Echiquier N°3</u></b>	<b><u>Echiquier N°4</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3	A4 contre B4
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B4	A4 contre B1
<b><u>Partie 3</u></b> (A blancs)	A1 contre B3	A2 contre B4	A3 contre B1	A4 contre B2
<b><u>Partie 4</u></b> (A noirs)	A1 contre B4	A2 contre B1	A3 contre B2	A4 contre B3

### **8.4. *En division Benjamins et inférieurs***

Chaque joueur joue deux parties.

**La cadence des parties est de 50 minutes par joueur, avec un incrément de 10 secondes par coup.**

La notation est obligatoire. Tout joueur ne sachant pas noter se verra déduire 15 minutes de son temps de jeu initial.

**Couleurs :** L'équipe A joue les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>	<b><u>Echiquier N°3</u></b>	<b><u>Echiquier N°4</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>A3 contre B3</b>	<b>A4 contre B4</b>
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B1</b>	<b>A3 contre B4</b>	<b>A4 contre B3</b>

## **Article 9 : Forfaits**

9.1. Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, est tenue d'avertir l'équipe adverse et le directeur de groupe, au plus tard l'avant-veille du jour de la rencontre.

Toute équipe ne se conformant pas à cette prescription devra rembourser intégralement à l'équipe adverse les frais de déplacement occasionnés.

- Le barème est de 1 €/km par véhicule déplacé, dans la limite de 2 véhicules par équipe.

- En cas de forfait général (c'est-à-dire de tous les joueurs) d'équipe non prévenu, cette équipe devra verser une amende de 50 €.

9.2. Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins 2 joueurs, les deux équipes perdent la rencontre par forfait d'équipe. Le match ne peut pas avoir lieu.

Toutefois toute partie qui aurait déjà commencé doit continuer. Si une ou plusieurs parties ont eu lieu avant que les forfaits d'équipes ne soient constatés, elles seront prises en compte uniquement pour le classement Elo des joueurs concernés.

9.3. Une équipe qui comporte 3 joueurs forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Le match ne peut pas avoir lieu.

Toutefois toute partie qui aurait déjà commencé doit continuer. Si une ou plusieurs parties ont eu lieu avant que les forfaits d'équipes ne soient constatés, elles seront prises en compte uniquement pour le classement Elo des joueurs concernés.

9.4. Tout joueur qui ne se présente pas dans la salle de jeu au moins une heure après le début théorique de la rencontre est déclaré forfait et perd toutes ses parties par forfait.

### 9.5. *En division Poussins et Petits Poussins*

#### 9.5.1. Retard d'un joueur

Dans le cas où un ou plusieurs joueurs arrivent avec plus de 12 minutes de retard, ils perdent leur première partie par forfait, mais peuvent jouer les parties suivantes, sous réserve de l'article 9.4 quant au retard par rapport au début des parties suivantes.

#### 9.5.2. Forfait d'un ou deux joueurs

**Cas N°1 :** Dans le cas où une seule équipe comporterait un ou deux joueurs forfaits, le match se déroule en suivant les règles de l'article 8.

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F-0F. Elles seront prises en compte pour les classements finaux et les départages de l'équipe.

**Cas N°2 :** Dans le cas où les deux équipes auraient un joueur forfait, la rencontre se déroule sur trois échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait).

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2, les Blancs aux échiquiers 1 et 3 et les Noirs à l'échiquier 2 pour la partie 3.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Echiquier N°3</u>
<b>Partie 1</b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>A3 contre B3</b>
<b>Partie 2</b> (A noirs)	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B3</b>	<b>A3 contre B1</b>
<b>Partie 3</b>	<b>A1 (blancs) contre B3</b>	<b>A2 (noirs) contre B1</b>	<b>A3 (blancs) contre B2</b>

**Cas N°3 :** Dans le cas où les deux équipes auraient deux joueurs forfaits, la rencontre se déroule sur deux échiquiers et non quatre.

Aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B1</b>

## 9.6. *En division Benjamins et inférieurs*

### 9.6.1. Retard d'un joueur

Dans le cas où un ou plusieurs joueurs arrivent avec plus de 50 minutes de retard, ils perdent leur première partie par forfait, mais peuvent jouer les parties suivantes, sous réserve de l'article 9.4 quant au retard par rapport au début des parties suivantes.

### 9.6.2. Forfait d'un ou deux joueurs

**Cas N°1 :** Dans le cas où une seule équipe comporterait un joueur forfait, le match se déroule en suivant les règles de l'article 8.

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F-0F. Elles seront prises en compte pour les classements finaux et les départages de l'équipe.

**Cas N°2 :** Dans le cas où une seule équipe comporterait deux joueurs forfaits, le match peut avoir lieu, mais les quatre joueurs de l'équipe adverse n'ayant pas de forfait doivent jouer au moins une partie.

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F-0F. Toutes les parties gagnées par forfait seront prises en compte pour les classements finaux et les départages de l'équipe.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Si les 2 joueurs forfait sont dans l'équipe B, l'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>	<b><u>Gain par forfait</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>A3 et A4</b>
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	<b>A3 contre B1</b>	<b>A4 contre B2</b>	<b>A1 et A2</b>

Si les 2 joueurs forfait sont dans l'équipe A, l'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>	<b><u>Gain par forfait</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>B3 et B4</b>
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	<b>A1 contre B3</b>	<b>A2 contre B4</b>	<b>B1 et B2</b>

**Cas N°3 :** Dans le cas où les deux équipes auraient un joueur forfait, la rencontre se déroule sur trois échiquiers et non quatre. Aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>	<b><u>Echiquier N°3</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>A3 contre B3</b>
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B3</b>	<b>A3 contre B1</b>

**Cas N°4 :** Dans le cas où les deux équipes auraient deux joueurs forfaits, la rencontre se déroule sur deux échiquiers et non quatre. Aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b><u>Echiquier N°1</u></b>	<b><u>Echiquier N°2</u></b>
<b><u>Partie 1</u></b> (A blancs)	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>
<b><u>Partie 2</u></b> (A noirs)	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B1</b>

## **Article 10 : Procès-verbal**

10.1. Dès la fin de la rencontre, l'Organisateur complète le procès-verbal avec les résultats des parties.

10.2. Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines. L'Organisateur ou l'arbitre (s'ils sont différents) le renseignent sur le site de la FFE et l'envoie par email ou SMS au Directeur de Groupe au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.

10.3 Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le Directeur de Groupe dans la semaine qui suit la rencontre, celle-ci est déclarée perdue par le club de l'Organisateur, sauf cas de force majeure accepté par le Directeur Critérium Petits-Pions. Le Directeur Critérium Petits-Pions décidera de la sanction appropriée, qui peut aller jusqu'à la perte d'une rencontre par forfait.

## **Article 11 : Litiges**

11.1. Lorsqu'un litige survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre (à défaut, l'Organisateur, cf. 5.2.).

11.2. Lorsqu'aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal de la rencontre et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat de la rencontre est définitivement entériné.

11.3. Les litiges administratifs sont réglés par le Directeur Critérium Petits-Pions qui sollicite l'avis préalable du Directeur de Groupe concerné (s'ils sont différents). Le Directeur Critérium Petits-Pions notifie ses décisions aux équipes concernées par email. Un appel des décisions du Directeur Critérium Petits-Pions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de cette notification auprès de la commission des litiges de la Ligue.

11.4. Sur le plan sportif, les litiges sont réglés par les arbitres. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté en indiquant les réserves sur le procès-verbal du match ou en dans un document séparé envoyé



au Directeur Critérium Petits-Pions dans les 48 heures suivant le match. La commission des litiges de la Ligue se prononce sur l'appel ainsi formulé.

## **IV - Résultats et classements**

### **Article 12 : Décompte des points d'une partie**

Les points de partie sont décomptés comme suit :

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Une partie perdue est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait est comptée 0 point.
- Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées « X » sur le procès-verbal.

### **Article 13 : Attribution du gain de la rencontre**

13.1. Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant le plus de points. En cas d'égalité de points la rencontre est déclarée nulle.

Dans le cas d'une poule ayant un nombre impair d'équipes, une équipe est exempte à chaque tour. Elle ne marque aucun point au titre de cette exemption.

13.2. Les points de rencontre sont décomptés comme suit :

- Une rencontre gagnée est comptée 3 points.
- Une rencontre nulle est comptée 2 points.
- Une rencontre perdue est comptée 1 point.
- Une rencontre perdue par forfait est comptée 0 point.

### **Article 14 : Classement des équipes**

14.1. Pour que les résultats d'une équipe soient comptabilisés, elle devra avoir joué au moins la moitié des rondes prévues pour la compétition Critérium Petits-Pions.

Dans tous les cas, les parties effectivement jouées compteront pour le classement Elo des joueurs.

14.2. Le classement final de chaque poule pour chaque division est établi en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité des points de rencontre entre 2 ou plusieurs équipes, le départage est effectué selon les règles suivantes :

1. Si une équipe a bénéficié du forfait d'une équipe F, le total des points de match est effectué pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe F.
2. Par le plus petit nombre de forfaits individuels (prévenu ou non prévenu) des équipes à départager.
3. Par le différentiel.
4. Par le total des points de parties.

En cas de nouvelle égalité et si une qualification pour la phase finale est en jeu, sont pris en compte les résultats particuliers des matchs entre ces équipes, puis du premier échiquier, du second, etc. Le dernier critère de départage sera la moyenne d'âge la plus jeune sur les joueurs ayant disputé les rencontres entre les équipes à départager.

## V - Phase finale

### Article 15 : Phase finale

15.1. En fonction du nombre d'équipes inscrites et du nombre de groupes dans chaque division (U10 & U14), et des salles disponibles pour accueillir cette manifestation, la phase finale sera organisée soit en formule Coupe à élimination directe, soit en tournoi au Système Suisse ou en tournoi « Toutes Rondes ». Le type de tournoi pourra être différent pour les 2 Divisions. Les équipes qualifiées seront avisées individuellement par le Directeur Critérium Petits-Pions au plus tard dans les 15 jours suivant la tenue des dernières rencontres de la phase de groupe. Un règlement détaillé de la phase finale sera alors communiqué aux équipes qualifiées en même temps que les lieux et dates des rencontres.

15.2. Dans le cas d'un Système Coupe, sont qualifiées pour la phase finale les équipes classées à la première place de chaque poule. Le cas échéant, la commission technique complète le nombre de ces équipes en repêchant les meilleures secondes de manière à réaliser un système Coupe (2, 4, 8 ou 16 équipes selon le nombre d'inscrits).

Les rencontres pourront se dérouler toutes en un même lieu, ou bien dans différents clubs.

En cas de demi-finales et de finales organisées le même jour en un même lieu, les équipes ayant perdu lors des demi-finales ne seront pas éliminées et disputeront entre elles une petite finale pour se départager les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> places. Le cas échéant des matchs de classement auront lieu pour les autres équipes participantes.

En cas d'égalité de points de parties en phase finale, le seul critère de départage est la moyenne d'âge la plus faible (pour tous les joueurs de la rencontre).

15.3 Dans le cas d'un Système Suisse, au minimum 8 équipes, et au maximum 16 équipes seront qualifiées pour la phase finale de la Division concernée, en priorité les premières de chaque groupe et en complétant par les meilleures secondes, et éventuellement troisièmes comme pour le système Coupe.

Les départages utilisés seront les suivants :

1. le résultat des confrontations directes entre toutes les équipes à départager, à condition qu'elles se soient toutes rencontrées entre elles,
2. puis le différentiel gains/pertes,
3. puis la moyenne d'âge la plus faible pour tous les joueurs des équipes à départager ayant participé à au moins une rencontre de cette phase finale.

15.4 Dans le cas d'un Système Toutes Rondes, au minimum 6 équipes, et au maximum 10 équipes seront qualifiées pour la phase finale, en priorité les premières de chaque groupe et en complétant par les meilleures secondes, et éventuellement troisièmes comme pour le système Coupe. Au cas où seulement 6 équipes participent au tournoi, alors le système sera par rencontre aller-retour. Les départages utilisés seront les suivants :

1. le résultat des confrontations directes entre toutes les équipes à départager,
2. puis le différentiel gains/pertes,
3. puis la moyenne d'âge la plus faible pour tous les joueurs des équipes à départager ayant participé à au moins une rencontre de cette phase finale.

15.5. Quelle que soit la formule retenue (Coupe, Système Suisse ou Toutes Rondes), les rencontres se jouent selon les mêmes modalités qu'en phase de poule (cadence, appariement).

Un joueur ayant disputé une partie en phase finale dans une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre. La participation dans une équipe finaliste d'un joueur n'y ayant pas accès, entraîne la perte de la rencontre pour l'équipe fautive quel que soit le résultat de la rencontre.