

Championnat Départemental jeunes

YVELINES

Article 1 : Structure

Le Championnat Yvelines jeunes est une compétition toutes rondes par poules entre équipes de 4 joueurs.

Article 2 : Engagements

Le bulletin d'engagement doit être rempli de façon lisible et renvoyé avant la date limite au responsable de la compétition

Article 3 : Licences

Voir Règles générales

Article 4 : Calendrier, appariements

Les dates des différentes rondes sont celles du calendrier de la FFE pour les Nationales 3 jeunes.

Un calendrier complet sera envoyé à chaque équipe avant le début de la compétition, par courrier ou par courriel.

Si une équipe n'a pas reçu d'appariements une semaine avant la date fixée pour la première ronde elle doit s'en enquérir auprès du directeur de la compétition.

Les équipes peuvent s'entendre **pour avancer** une ronde, sous réserve d'en avoir prévenu au préalable le directeur de la compétition et **d'avoir obtenu son accord**.

Le directeur pourra organiser des rencontres « simples » ou des rencontres « doubles » afin de réduire le nombre de dimanche.

NB : au moment des inscriptions, l'équipe devra préciser si elle a la capacité à recevoir des rencontres « doubles ».

Article 5 : Lieu et heure des rencontres

Le lieu des rencontres est indiqué sur le tableau d'appariements envoyé à chaque responsable d'équipe.

Si rencontre simple (cas d'une équipe en recevant une autre) :

Le début des rencontres est fixé à 14h15.

Si rencontre double :

Horaires ronde « 1 » : 14h15

Horaires ronde « 2 » : 16h45

Cela laisse 1/2 h entre la ronde 1 et 2.

Article 6 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel

L'organisateur est un des responsables du club qui reçoit la rencontre. Il est tenu de fournir le matériel nécessaire.

Il est chargé de préparer la salle de jeu au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, de veiller à son bon déroulement, d'appliquer et de faire respecter le présent règlement.

Article 7 : Rôle du capitaine

Le capitaine peut être un joueur de l'équipe ou une autre personne.

Avant la rencontre, chaque capitaine remet à l'arbitre ou à défaut à l'organisateur la liste des joueurs sur les échiquiers 1 à 4. Chaque capitaine établit un procès verbal de rencontre.

Sur l'échiquier 5 le capitaine a la possibilité d'aligner un joueur poussin différent que sur l'échiquier 4 il doit le signifier lors de la remise de la liste des joueurs à l'arbitre avant la rencontre.

Pendant la rencontre, le capitaine ne doit pas intervenir sur les parties en cours, sauf, si la partie se déroule en l'absence d'arbitre, pour rectifier des coups illégaux qu'il aurait remarqués. Il peut aussi 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 ». Par exemple, si un joueur lui demande s'il doit accepter ou refuser une offre de nulle, il répondra uniquement « oui » ou « non » ou encore déléguera ses pouvoirs au joueur lui-même, après avoir jeté un bref coup d'œil à la position. Il **s'abstiendra de faire des commentaires sur la position**.

Après la rencontre, le capitaine complète et signe le procès verbal. Chacun des capitaines doit informer l'organisateur du résultat de la ronde le jour même, avant 22 heures, par téléphone, télécopie ou courrier électronique, mais seul le procès verbal signé fera foi.

Article 8 : Règles du jeu

Les règles du jeu publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage en vigueur à la date de la rencontre sont applicables à toute partie.

Les résultats sont pris en compte pour le classement Elo.

Article 9 : Composition des équipes

1. Chaque équipe est composée de 4 joueurs.
2. Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge. Il faut avoir, au premier janvier de la saison en cours, moins de 16 ans à l'échiquier 1 (catégorie minime ou plus jeune), moins de 14 ans à l'échiquier 2 (catégorie benjamin ou plus jeune), moins de 12 ans à l'échiquier 3 (catégorie pupille ou plus jeune), et moins de 10 ans aux échiquiers 4 (catégorie poussin ou plus jeune).
3. La composition des équipes doit être remise à l'arbitre par chaque capitaine 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Elle ne peut pas comporter de « trou » : s'il n'y a que 3 joueurs dans la composition d'équipe, ils doivent occuper les échiquiers 1 à 3,
4. Un joueur ne peut être placé devant un joueur d'une catégorie d'âge strictement inférieure que dans le cas où il possède un Elo (Fide ou national) supérieur au Elo (Fide, national ou estimé) du joueur concerné. Une équipe ne peut pas engager plus de 3 joueurs mutés par match
5. En cas de non respect de l'article 9.2, la partie sera déclarée perdue par forfait administratif pour le joueur concerné. En cas de non respect de l'article 9.4, la partie sera déclarée perdue par forfait administratif pour le joueur de la catégorie d'âge supérieure. En cas de non respect de l'article 9.3, les pendules de l'équipe défaillante pourront être avancées du temps de retard avec lequel la liste a été remise.

Article 10 : Forfaits

Tout joueur qui ne s'est pas présenté dans la salle de jeu au moins une heure après le début théorique de la rencontre (c'est-à-dire en général à 15h15) a perdu sa partie par forfait (ses deux parties pour l'échiquier 4. Si, à l'échiquier 4 un joueur arrive dans la salle de jeu alors qu'il lui reste moins de 15 minutes, la partie a lieu avec 15 minutes pour le joueur en retard et 30 minutes pour son adversaire.

Une équipe qui comporte 2 joueurs forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Toutefois les parties qui auraient déjà commencé doivent continuer, et leurs résultats seront pris en compte pour le classement Elo des joueurs concernés.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins trois joueurs, est tenue d'avertir le directeur de la compétition et l'adversaire, si possible l'avant-veille du jour où la rencontre doit se dérouler.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins trois joueurs, les deux équipes ont perdu la rencontre par forfait. Le match ne peut pas avoir lieu (sauf si des parties ont commencé avant que les forfaits ne soient constatés, elles continueront et seront prises en compte pour le classement des joueurs concernés).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis à l'alinéa précédent, doit avertir le Club adverse et le directeur de son groupe, au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match. Toute équipe ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenue de rembourser intégralement les frais de déplacements occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement est établie par le directeur de la compétition. Le non remboursement de ces frais dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

Le non respect de cette obligation d'information auprès du club adverse ET du directeur de groupe entraînera un avertissement puis, en cas de récidive, une amende de 25 € puis de 50 € en cas de nouvelle récidive

Article 11 : Durée des parties, attribution des couleurs, notation

Pour chaque rencontre :

L'équipe nommée en premier aura les blancs sur les échiquiers 1 3 et 5 (et noirs sur les échiquiers 2 et 4)

Cadence rencontre simple :

échiquiers 1 à 3 : 1hKO

échiquiers 4 et 5 : 30minKO

Rappel

La notation est obligatoire pour les échiquiers 1 à 3 (arrêt de la notation 5 minutes avant la fin du temps du joueur)

Les échiquiers 4 et 5 n'ont pas obligation de noter la partie.

Article 12 : Litiges

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre ou à défaut de l'organisateur.

Un appel de cette décision peut toujours être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation.

L'organisateur dans tous les cas, et le capitaine adverse s'il le désire, rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits.

Ces documents sont joints au procès verbal et envoyés au directeur de la compétition.

Les litiges techniques sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur le résultat d'une rencontre : le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal de la rencontre. De plus, une vérification systématique des dispositions prévues au présent règlement est effectuée par le directeur de la compétition.

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.

Dans le cas contraire, le directeur de la compétition notifie ses décisions aux équipes concernées. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de cette notification.

Les litiges administratifs sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

Article 13 : Procès-verbal

Dès la fin de la rencontre, chaque capitaine établit un procès-verbal comportant les noms des équipes concernées, les noms et prénoms des joueurs, leurs dates de naissance, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et de la rencontre.

Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines. Chaque capitaine l'expédie avec les éventuelles réclamations au directeur de la compétition.

Chaque équipe doit envoyer (par courrier ou courriel) le PV (papier ou image numérique) au plus tard le surlendemain de la rencontre. Le non respect de cette obligation entraînera un avertissement puis, en cas de récidive, une amende de 25 € puis de 50 € en cas de nouvelle récidive.

Un courrier électronique avec copie du procès verbal, ou une télécopie, sont des moyens de transmission autorisés. Dans ce cas, le capitaine doit conserver le procès verbal original, le responsable de la compétition pouvant le lui réclamer en cas de litige.

Article 14 : Décompte des points d'une partie

Aux échiquiers 1 à 3 :

Une partie gagnée est comptée 2 point

Une partie perdue est comptée 0 point.

Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées X sur le procès-verbal.

Aux échiquiers 4 et 5 :

Une partie gagnée est comptée 1 point

Une partie perdue est comptée 0 point.

Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées X sur le procès-verbal.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée :

0 point à l'échiquier 4 ou 5

0 point à un échiquier si tous les échiquiers suivants sont aussi forfait

-2 point dans tous les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point

L'adversaire marque dans tous les cas le nombre de points correspondant à sa victoire

Article 15 : Attribution du gain de la rencontre

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.

Article 16 : Décompte des points de rencontre.

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, ou considérée comme telle est comptée 0 point.

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.

Article 17 : Classement des équipes

Le classement final est établi en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité des points de rencontre entre plusieurs équipes, le départage est effectué par le plus petit nombre de forfaits individuels, puis par le différentiel, enfin par le total des points de partie, y compris les parties gagnées par forfait. En cas de nouvelle égalité entre 2 ou plusieurs équipes, sont prises en compte les seules rencontres entre ces équipes, puis les points de partie, puis les différences entre les parties gagnées et perdues, puis le système de Berlin (toujours pour les rencontres entre ces équipes).

Le dernier critère est la moyenne d'âge la plus faible (pour tous les joueurs, et toutes les rencontres).

Article 18 : accession

Accession à la Nationale 3 jeunes :

En fonction du nombre de place libre en N3. Les équipes sont sélectionnées pour monter de division suivant l'ordre de classement après départage suivant l'article 17 si besoin.

Si pour quelque raison que se soit une équipe refuse la montée. L'équipe suivante au classement est repêchée et ainsi de suite jusqu'à arriver au bon nombre d'équipe promues. (Attention la N3 jeune se joue avec 6 échiquiers)