



# Compétition par équipes

## Val d'Oise 1 Jeunes

Les règles fédérales pour le Championnat de France Interclubs Jeunes (chapitre 3.1 du Livre de la FFE) s'appliquent dans le championnat par équipe Val d'Oise 1 jeunes, avec les précisions ci-dessous.

### **Article 1 : Structure**

La Val d'Oise 1 Jeunes est une compétition entre équipes de 6 joueurs. En fonction du nombre d'équipes engagées, cette compétition se déroulera au système suisse ou en toute ronde par groupe. Dans le cas où il y a plusieurs groupes, une phase finale est organisée avec les deux premiers de chaque groupe afin de déterminer le champion départemental et les équipes ayant vocation à monter.

A la fin de la saison, au moins l'équipe classée à la première place accède à la Nationale 4 jeunes.

Les places supplémentaires et les repêchages se font en suivant le règlement de la nationale 4 jeunes d'Île-de-France.

### **Article 2 : Engagements**

Le bulletin d'engagement doit être rempli de façon lisible et renvoyé avant la date limite au directeur de la compétition avec les droits d'engagement.

### **Article 3 : Licences**

Tous les joueurs devraient être en possession d'une licence A le jour de la compétition.

Si ce n'était pas le cas, deux possibilités se présentent :

1. La demande de licence a été envoyée au préalable à la F.F.E., qui n'a pas encore fait parvenir ce document. Dans ce cas, la mention « en cours » sera indiquée sur le procès-verbal de la rencontre.
2. Le capitaine d'équipe a fait jouer un joueur dépourvu de toute licence, ou licencié B. Dans ce cas, une licence A doit être prise pour ce joueur, au plus tard le surlendemain de la rencontre. En outre, la partie concernée peut être déclarée perdue par forfait par le joueur en défaut et gagnée par son adversaire.

### **Article 4 : Calendrier, appariements**

Les dates des différentes rondes sont celles du calendrier du Comité Val d'Oisien des Echecs pour la compétition Val d'Oise 1 Jeunes

Un calendrier complet sera envoyé à chaque équipe avant le début de la compétition, par courrier ou par courrier électronique. Ces appariements figureront aussi sur le site internet du CVOE.

A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer ou reporter une ronde, sous réserve d'en avoir prévenu au préalable le directeur de la compétition et d'avoir obtenu son accord.

La dernière ronde ne peut pas être reportée sauf pour des circonstances très exceptionnelles.

## **Article 5 : Lieu et heure des rencontres**

L'équipe première nommée sur la feuille d'appariement reçoit.

L'heure de début des rencontres est fixée à 14 heures.

Les deux équipes peuvent s'entendre pour avancer ou retarder l'heure de la rencontre.

## **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 6.

Chaque capitaine établit un procès-verbal de 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 national français.

## **Article 9 : Composition des équipes**

1. Chaque équipe est composée de 6 joueurs.
2. Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge, définie avant le 1<sup>er</sup> janvier de la saison en cours :

Echiquier N°1	Minime ou toute autre catégorie d'âge inférieure.
Echiquier N°2	Minime ou toute autre catégorie d'âge inférieure.
Echiquier N°3	Benjamin ou toute autre catégorie d'âge inférieure.
Echiquier N°4	Pupille ou toute autre catégorie d'âge inférieure.
Echiquier N°5	Pupille ou toute autre catégorie d'âge inférieure.
Echiquier N°6	Poussin ou toute autre catégorie d'âge inférieure.

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 doit pas comporter de « trou » : s'il n'y a que 5 joueurs dans la composition d'équipe, ils doivent occuper les échiquiers 1 à 5, s'il n'y a que 4 joueurs, les échiquiers 1 à 4,...
4. Un joueur ne peut être placé devant un joueur plus âgé que dans le cas où il possède un Elo (Fide ou national) supérieur ou égal au Elo (Fide, national ou estimé) du joueur concerné tout en respectant les catégories d'âges du paragraphe 2 ci-dessus.
5. Une équipe ne peut pas engager plus de 2 joueurs mutés par match.

## **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 15 heures) a perdu sa première partie par forfait.

Il sera autorisé à jouer sa deuxième partie uniquement si il arrive avant le commencement de celle-ci.

Le forfait sera déclaré dans le cas contraire.

Une équipe qui comporte plus de 3 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 des joueurs concernés.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 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 3 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).

Quand une équipe est forfait, sauf cas de force majeure accepté par le directeur de la compétition, elle devra s'acquitter d'une amende de 20 €.

## **Article 11 : Durée des parties, attribution des couleurs**

Sur tous les échiquiers la cadence est de 60 min KO ou à la cadence équivalentes 50 min + 10s/coup

Par souci de simplicité, tous les joueurs d'une même équipe jouent leur 1ère partie avec la même couleur. Ils changent de couleur pour la seconde partie.

Les couleurs sont tirées au sort en début de match.

Tous les joueurs doivent commencer la deuxième partie en même temps.

## **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.

Lorsque 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 du CVOE.

## **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, leurs codes fédéraux, leurs classements 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, au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.

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.

L'organisateur et chaque capitaine doivent informer le responsable de la compétition du résultat de la rencontre, le jour même avant 22 heures, par téléphone, télécopie ou courrier électronique.

Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le directeur de la compétition dans la semaine qui suit la rencontre, celle-ci, après un premier avertissement, peut être déclarée perdue par le club n'ayant pas établi de procès-verbal, sauf cas de force majeure accepté par le directeur de la compétition.

## **Article 14 : Décompte des points d'une partie**

Aux échiquiers 1 à 6 :

- 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 est comptée :

- 0 point à un échiquier si tous les échiquiers suivants sont aussi forfait
- -1 point dans tous les autres cas.

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.

## **Article 17 : Classement des équipes par groupe.**

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

En cas d'égalité des points de rencontre entre deux ou plusieurs équipes, le départage est effectué dans l'ordre suivant par :

1. Le plus petit nombre de forfaits individuels
2. Le plus grand nombre de rondes effectivement jouées (hors exempt et forfait adverse)
3. La différence entre les points de parties gagnées et perdues, enfin par le total des points de partie.

En cas de nouvelle égalité entre deux 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 : Phase Finale**

- Lorsqu'il n'y a qu'un seul groupe, le champion départemental est l'équipe ayant terminé première du groupe.
- Lorsque qu'il y a plusieurs groupes, les deux premières équipes de chaque groupe participent à une phase finale en deux parties au système Molter.

### **Description du système Molter :**

Chaque équipe se voit attribuer une lettre A, B, C, D,...au tirage au sort.

Les joueurs sont numérotés dans l'ordre A1, A2, A3, A4, A5, A6... en respectant l'article 9 de composition des équipes.

La présence d'un Arbitre fédéral 4 ou plus est requise pour cette phase finale.

Celui-ci effectuera les appariements en utilisant les tableaux officiels d'appariements au système Molter du livre de l'arbitre.

### **Exemple pour le cas classique de quatre équipes :**

	<b><u>Partie N°1</u></b>	<b><u>Partie N°2</u></b>
<b><u>Echiquier N°1</u></b>	A1 – B1	B1 – C1
<b><u>Echiquier N°2</u></b>	C1 – D1	D1 – A1
<b><u>Echiquier N°3</u></b>	B2 – D2	A2 – B2
<b><u>Echiquier N°4</u></b>	C2 – A2	D2 – C2
<b><u>Echiquier N°5</u></b>	A3 – D3	C3 – A3
<b><u>Echiquier N°6</u></b>	B3 – C3	D3 – B3
<b><u>Echiquier N°7</u></b>	C4 – B4	A4 – C4
<b><u>Echiquier N°8</u></b>	D4 – A4	B4 – D4
<b><u>Echiquier N°9</u></b>	A5 – C5	B5 – A5
<b><u>Echiquier N°10</u></b>	D5 – B5	C5 – D5
<b><u>Echiquier N°11</u></b>	B6 – A6	A6 – D6
<b><u>Echiquier N°12</u></b>	D6 – C6	C6 – B6

Pour chaque partie, le joueur premièrement cité a les blancs.

La cadence de chaque partie est 60 minKo ou la cadence équivalente 50min+10s/coup. La cadence à utiliser sera décidée par l'arbitre.

Le classement s'effectue dans l'ordre de priorité suivant :

a) Nombre de points de parties.

b) Berlin.

Exemple équipe A :

$Points A1 \times 6 + Points A2 \times 5 + Points A3 \times 4 + Points A4 \times 3 + Points A5 \times 2 + Points A6 \times 1$

c) Equipe avec la plus faible moyenne d'âge.

## **Article 19 : accession, relégations**

### **Accession à la Nationale 4 jeunes :**

Le champion départemental accède à la N 4 jeunes, les autres places sont définies par le règlement de Nationale 4 jeunes IDF