

Championnat National 4 jeunes

Ile de France

Article 1 : Structure

La nationale 4 jeunes est une compétition toutes rondes par poules entre équipes de 8 joueurs. A la fin de la saison, l'équipe classée à la première place de chaque poule accède à la Nationale 3 jeunes, soit directement, soit après un ou plusieurs matchs de départage avec les vainqueurs des autres poules. Si une équipe refuse l'accession, l'équipe suivante dans le classement monte à sa place. Les trois équipes les moins bien classées de chaque poule descendent en Nationale 5 dans leur département.

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 a priori celles du calendrier de la ligue pour les Nationales 4 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 de la Fédération Française des Echecs.

Si une équipe n'a pas reçu d'appariements une semaine avant la date fixée pour la première ronde (voir calendrier de la ligue) 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.

Article 5 : Lieu et heure des rencontres

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

L'heure de début des rencontres est fixée à 15 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 8. 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 délèguera 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 8 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 aux échiquiers 1 et 2 (catégorie minime ou plus jeune), moins de 14 ans aux échiquiers 3 et 4 (catégorie benjamin ou plus jeune), moins de 12 ans aux échiquiers 5 et 6 (catégorie pupille ou plus jeune), et moins de 10 ans aux échiquiers 7 et 8 (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 7 joueurs dans la composition d'équipe, ils doivent occuper les échiquiers 1 à 7, s'il n'y a que 6 joueurs, les échiquiers 1 à 6, et ainsi de suite.
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 au Elo (Fide, national ou estimé) du joueur concerné. Cette restriction ne s'applique pas aux échiquiers 7 et 8.
5. Une équipe ne peut pas engager plus de 3 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 16 heures) a perdu sa partie par forfait (ses deux parties pour les échiquiers 7 et 8). Si, aux échiquiers 7 et 8 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 61 minutes pour son adversaire.

Une équipe qui comporte 4 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 quatre 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 quatre 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 €. Une équipe qui aura déclaré forfait pour 3 rencontres sera rétrogradée en Nationale 5 et devra y rester au minimum 2 saisons.

Article 11 : Durée des parties, attribution des couleurs

Aux échiquiers 1 à 6, la cadence est de 10 coups /1 heure puis une heure K.O. Les joueurs jouent une seule partie. L'équipe nommée en premier sur le calendrier a les blancs aux échiquiers 1, 3 et 5 ; les noirs aux échiquiers 2, 4 et 6.

Aux échiquiers 7 et 8, la cadence est de 61 minutes K.O. Les joueurs jouent 2 parties, à la seconde les joueurs de l'échiquier n°7 rencontrent le joueur de l'équipe adverse qui était à l'échiquier numéro 8 pour la première partie. L'équipe nommée en premier sur le calendrier a les blancs aux échiquiers 7 et 8 pour la première partie, les noirs à ces deux échiquiers pour la deuxième.

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.

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, 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 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 7 et 8 :

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.

Septembre 2005

Une partie perdue par forfait est comptée :
0 point à l'échiquier 8 ou à l'échiquier 7
0 point à un échiquier si tous les échiquiers suivants sont aussi forfait
-2 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.
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 la différence entre les points de parties gagnées et perdues, enfin par le total des points de partie, y compris les parties gagnées par forfait. Si une des équipes à départager a bénéficié du forfait d'une équipe, le total des points de partie est effectué sans tenir compte des rencontres effectivement jouées contre l'équipe 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 17 : accession, relégations

Accession à la Nationale 3 jeunes :

Si la ligue d'Ile de France a trois qualifiés, le vainqueur de chaque poule accède à la Nationale 3.
Si la ligue d'Ile de France a deux qualifiés, celui des trois vainqueurs de poule qui a obtenu le plus de points de match (à égalité le plus de points dans l'ordre du départage) est qualifié directement, les deux autres disputent un match de barrage avec tirage au sort des couleurs, à une date et un lieu fixés par le directeur de la compétition.

Les équipes reléguées en nationale 5 jeunes sont :

Les équipes ayant terminé aux places 6, 7 et 8 dans leur poule.

Les équipes qualifiées pour la nationale 4 jeunes chaque année sont :

Les équipes reléguées de la Nationale 3 jeunes l'année précédente.
Les équipes ayant terminé à l'une des places 1 à 5 de leur poule de nationale 4 jeunes l'année précédente.
Les équipes ayant gagné le championnat nationale 5 l'année précédente dans leur département.
Si à ce moment il reste des places, les équipes ayant terminé secondes ou troisième de leur département seront qualifiées, au départage à la plus forte moyenne du nombre de qualifiés sur le nombre d'équipes ayant participé, à condition que cette moyenne soit supérieure ou égale à 6. A défaut, l'équipe classée 6^{ème} de sa poule de nationale 4 qui a obtenu le plus de points (en cas d'égalité le plus de points dans l'ordre du départage) est qualifiée.
Si au contraire il y a plus de 25 équipes engagées, la ou les équipes classées 5^{ème} de leur poule qui auront obtenu le moins de points seront reléguées en Nationale 5 dans leur département.