

CHAMPIONNAT INTERCLUBS NATIONAL V JEUNES DE PARIS 2009-2010

1. Organisation générale

1.1 Structure

En fonction du nombre d'équipes engagées le Championnat France Interclubs National V Jeunes de Paris est organisé chaque saison et comporte 1 ou plusieurs groupes. Les groupes de Nationales V Jeunes sont organisés sous la responsabilité du Comité Départemental Parisien des Échecs.

1.2. Déroulement de la Compétition

Le Championnat se joue par équipes de Clubs. Un Club peut engager plusieurs équipes.

Dans chaque groupe, la Compétition est organisée selon le système toutes rondes.

Le nombre d'équipes accédant à la N IV est défini par la Commission Technique Jeunes de la Ligue d'Ile de France en fonction du nombre d'équipes engagées.

L' ou les équipes les mieux classées du championnat de NV accèderont à la N IV.

Pour classer les équipes, des matchs de classement seront éventuellement organisés.

Les équipes gagnantes, éventuellement les secondes ou les mieux classées de chaque groupe accèderont directement à la N IV ou joueront des matchs de classement.

Si une équipe refuse son accession, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe.

1.3. Engagements

Des formulaires de demande d'engagement sont expédiés à tous les Clubs en début de saison. Ils doivent être renvoyés avec les droits d'inscription avant la date limite indiquée sur le bulletin.

1.4. Licences

Voir règles générales.

2. Organisation de la compétition

2.1. Le Directeur des groupes

Il est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité. Il établit également les classements provisoires et le récapitulatif des résultats, transmet au Directeur Technique Jeunes de la Ligue et à l'ensemble des équipes du groupe l'ensemble des documents dans les plus brefs délais. Il communique les résultats et le classement provisoire sur le serveur internet fédéral, le plus rapidement possible. Il désigne, pour chaque match, un "Responsable du match".

Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiés aux intéressés par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout moyen permettant de prouver leur réception par le destinataire.

2.2. Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées dans le calendrier officiel du CDPE. Le directeur des groupes organise les appariements à partir de celles-ci. Il désigne les lieux et organisateurs des rencontres de chaque groupe.

Si une équipe n'a pas reçu d'appariements 4 jours avant la date fixée pour la première ronde (voir calendrier du CDPE) elle doit s'en enquérir auprès du directeur des groupes.

A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date du match, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du directeur des groupes. En cas de force majeure ou sur sa proposition, le directeur des groupes a tout pouvoir pour imposer un changement de date. Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par le Directeur des groupes sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heure des matchs

Ils sont fixés par le Directeur des groupes.

2.4. Responsables des matchs

Le responsable de chaque match est un des responsables du club qui reçoit la rencontre.

Il est chargé de préparer matériellement 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. Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu, au respect des horaires, et transmettre les résultats au directeur de groupe dès que la rencontre sera achevée.

2.5. Arbitres

En l'absence d'arbitre, c'est le responsable du match qui fait fonction d'arbitre.

2.6. Matériel

Il appartient aux Clubs ayant été désignés pour accueillir les matchs de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement.

3. Déroulement des matches

3.1. Règles

Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matches sont applicables à toutes les parties.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif était prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement ELO National (même les parties des 5èmes et 6èmes échiquiers)

L'ELO pris en compte est le dernier publié par la FIDE, ou en cas d'absence, par la FFÉ. Pour les joueurs non classés, on procédera comme indiqué dans les règles générales.

3.2. Attribution des couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le Directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers 1 et 3 et les noirs sur les échiquiers 2 et 4. L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers 5 et 6 pour la première partie et les noirs pour la deuxième.

3.3. Cadence

Avec pendules électroniques, la cadence est de :

- 1 h 30 min. et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 4,
- 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 5 et 6.

Avec pendules mécaniques, la cadence est de :

- 40 coups en 1 h 30 et 30 minutes K.O. pour les échiquiers 1 à 4,
- 61 minutes K.O. pour les échiquiers 5 et 6.

3.4. Statut des joueurs - Homologation

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.4. et 3.1. sera effectuée par le directeur des groupes.

3.5. Capitaine d'équipe

Le rôle du capitaine est défini dans l'article 6 des Règles Générales.

Dans la semaine précédant la rencontre, le capitaine de l'équipe se déplaçant devra prendre contact avec le capitaine de l'équipe recevant pour s'assurer du lieu de celle-ci, et de son bon déroulement.

Dans le cadre des Nationales Jeunes, il est utile de préciser que les seules paroles qu'il peut adresser à un joueur, en présence de l'arbitre, sont "accepte la proposition de nullité", "refuse la proposition de nullité", "propose nul". De même, il doit s'abstenir de faire les moindres gestes ou mimiques à l'adresse des joueurs.

Après la rencontre, le capitaine signe le procès verbal. **Chacun des capitaines doit informer le Directeur des groupes 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.

3.6. Feuille de match

Le capitaine ou son représentant doit être désigné et son nom doit être inscrit sur la feuille de match avant le début. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié à la Fédération.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. La liste dans l'ordre des échiquiers, mentionne les dates de naissance et les Elo : dernier Elo FIDE ou en cas d'absence, Elo national ou en cas d'absence, Elo estimé.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure pour les échiquiers de 1 à 4 un retard au temps supérieur à 1 h, ce retard sera ramené à 1 h. De la même manière, pour les échiquiers 5 et 6 un retard au temps supérieur à 45 minutes sera ramené à 45 minutes.

Cette liste ne peut plus alors être modifiée pour ce match.

Elle ne peut comporter de "trou" : s'il n'y a pas de nom écrit à un certain échiquier, l'échiquier vacant et les suivants sont automatiquement perdus par forfait administratif

3.7. Composition des équipes

3.7.a. licences

Chaque équipe est composée de 6 joueurs licenciés A respectant les articles 1.1. et 1.3. des règles générales.

Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

3.7.b. composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge:

1^{er} échiquier : Minime ou plus jeune.

2^{ème} échiquier : Benjamin ou plus jeune.

3^{ème} et 4^{ème} échiquier : Pupille ou plus jeune.

5^{ème} et 6^{ème} échiquier : Poussin ou plus jeune.

Dans un match, les échiquiers 1 à 4 disputent une partie, les échiquiers 5 et 6 deux parties. Lors de la première partie, les échiquiers 5 et 6 de l'équipe recevant joueront avec les blancs et avec les noirs lors de la 2^{ème} partie.

3.7.c. ordre des échiquiers

Les échiquiers 1 à 6 sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé.

Un joueur peut toutefois être placé devant un joueur plus âgé que lui dans le cas où il possède un ELO (FIDE, National ou estimé), supérieur ou égal à l'ELO (FIDE, National ou estimé) du joueur plus âgé.

L'échiquier 6 peut être placé devant l'échiquier 5 quels que soient les Elo.

3.7.d. conditions de nationalité et scolarité

Peuvent participer au Championnat les joueurs français et les joueurs étrangers scolarisés en France. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement.

3.7.e. participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre.

Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans différentes Nationales, un joueur ne peut participer dans une Nationale s'il a déjà joué 4 fois en Nationales supérieures.

Pour disputer une ronde de Nationale V, un joueur ne doit pas avoir joué plus de 6 parties dans le Championnat de France Jeunes.

Pour tout le paragraphe 3.7.e, tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match ; les parties jouées aux échiquiers 5 et 6 comptent pour ½ partie.

3.7.f. matches de barrages

Les matches de barrage éventuels, pour une équipe, sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe dans le Championnat.

Pour disputer la ronde d'un match de barrage un joueur ne doit pas avoir joué plus de n-1 parties dans le Championnat.

Les conditions de participation restent valables pour les matches de barrage.

3.8. Forfaits

Forfait sportif cf. règles générales.

Une équipe ayant plus de deux joueurs forfaits perd le match sur le score de 3-0 (6-0 de points de parties).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 4 joueurs, doit avertir le Club adverse et le Directeur des groupes, au moins 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 déplacement et de séjour occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement sera établie par le directeur des groupes. Sauf cas de force majeure reconnu par le Directeur des groupes, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 30 Euros. Le non-paiement des amendes dans le délai fixé entraîne l'exclusion du Championnat la saison suivante.

Une équipe qui aura déclaré forfait pour deux matches pourra être exclue du Championnat de France Interclubs Jeunes la saison suivante, et le sera automatiquement en cas de récidive pendant la même saison.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre ou du responsable du match. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté.

Le capitaine, ou le responsable de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation.

L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match, au Directeur des groupes.

Les litiges techniques sont tranchés par la Commission Technique Jeunes du CDPE.

Un membre ne peut statuer sur une affaire impliquant le Club auquel il appartient.

3.10. Procès-verbal

Dès la fin du match, l'arbitre établit un procès-verbal feuille de match, comportant le nom des joueurs, leur code fédéral, leur ELO, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines ainsi que par l'arbitre.

Ce procès-verbal, auquel sont jointes les éventuelles réclamations, attestations, etc. est expédié par le responsable du match, au directeur de groupe, au plus tard le lendemain du jour du match (cachet de la pote faisant foi). Le non-respect de cette obligation entraînera, en cas de récidive, une demande de sanction envers le responsable de la rencontre.

4. Résultats et classements

4.1. Décompte des points de parties

Sur les échiquiers 1 à 4 : Une partie gagnée est comptée 2 points, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Sur les échiquiers 5 et 6 : Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par un forfait sportif est comptée :

- - 2 points sur les échiquiers 1 à 4 dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.
- - 1 point sur l'échiquier 5 si un joueur a joué sur l'échiquier 6.
- 0 dans tous les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et gagnée par l'adversaire.

4.11. non respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7.e, 3.7.f

Forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

4.12. non respect des articles 3.1.c

Forfait administratif sur l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui.

Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers et de ses pénalités ; il ne peut être inférieur à zéro. Lorsqu'une équipe gagne par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse, le score du match est au maximum de 8/0, mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (9/1 10/1, etc. étant supérieur à 8/0).

L'énoncé du score précise les points marqués par les deux équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués et ceux concédés.

4.2. Points de match

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 compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu devant l'échiquier 1 point.

Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point.

Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

4.3. Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du Championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. En outre, cette équipe sera exclue du Championnat de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié des matchs du Championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classements

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de matchs.

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 points «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 1er échiquier, puis au 2e, etc.

4.5. Appels Sportifs

Il peut être fait appel auprès de la commission d'appels sportifs des décisions d'arbitres et du Directeurs des groupes.

A peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision concernée.