



Règlement Critériums Petits-Pions et Omniums Ligue Ile-de-France

Préambule

Ces compétitions sont réservées aux Jeunes des catégories Petits Poussins, Poussins, Pupilles et Benjamins respectant les conditions de l'article 3 ci-dessous.

Elles ont pour objet d'initier les débutants à la compétition par équipes, dans un cadre plus souple que celui des autres compétitions.

- La première phase des criteriums petits-pions se déroule de novembre à février
- La première phase des omniums se déroule de février à avril.

Ces deux compétitions permettent d'accéder à une phase finale.

Il est possible d'engager une équipe pour l'Omnium sans pour autant qu'elle ait participé aux criteriums petits-pions.

SOMMAIRE

[I - Organisation générale.](#)

[II - Organisation de la compétition.](#)

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

[IV - Résultats et classements.](#)

[V - Phase finale.](#)

[VI - Omniums.](#)

I - Organisation générale.

Article 1: Structure

Compte tenu des importantes différences de niveau entre les catégories d'âge, la compétition est scindée en deux divisions: « **Poussins et Petits Poussins** » et « **Benjamins et inférieurs** ». Certaines règles sont communes aux deux divisions, et d'autres règles sont particulières à chaque division.

La compétition « Critérium Petits Pions » est une compétition par équipes de 4 joueurs. Le premier stade et l'omnium se déroulent par poules de 4 équipes, la finale par élimination directe.

La répartition des équipes dans les poules est organisée, lorsque cela est possible, en tenant compte de la situation géographique des clubs.

Chaque club peut engager plusieurs équipes, à condition d'éviter les forfaits. Toutefois, lorsqu'un joueur a fait partie d'une équipe, il ne peut plus en changer.

Si deux équipes d'un même club figurent dans la même poule, elles se rencontreront à la première ronde. Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un adulte (le capitaine) désigné pour la saison, celui-ci peut avoir un suppléant.

→ [Voir l'article 6 qui décrit le rôle du capitaine.](#)

Article 2 : Engagements

Le [bulletin d'engagement](#), disponible sur le site de la Ligue Île-de-France, doit être dûment rempli en respectant les instructions qui y figurent, et réglé en ligne pour le montant des engagements.

Toute inscription papier et/ou non-réglée ne sera pas prise en compte.

Toute inscription hors délai sera éventuellement acceptée s'il reste des groupes incomplets.

Article 3 : Conditions de participation

Tous les joueurs d'une équipe doivent être licenciés dans le club qui a inscrit l'équipe. Ils doivent avoir une licence A quelle que soit la division. L'Elo pris en compte est le Elo F.F.E. ou F.I.D.E. de octobre de la saison en cours pour la phase initiale et la finale des critères petits-pions, celui de janvier pour l'Omnium.

Dans la division **Poussins et Petits Poussins**, les joueurs doivent avoir moins de 10 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours. Ils doivent avoir un Elo inférieur ou égal à 1200, ou ne pas être classés.

Dans la division **Benjamins et inférieurs**, les joueurs doivent avoir moins de 14 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours. Ils doivent avoir un Elo inférieur ou égal à 1300, ou ne pas être classés.

II - Organisation de la compétition.

Article 4 : Calendrier

Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier officiel de la Ligue et sur les tableaux d'appariements du site fédéral.

Les matchs se jouent par défaut le dimanche, toutefois les deux équipes peuvent s'entendre pour jouer le samedi du même week-end.

Cette décision devra être communiquée au directeur de groupe au plus tard 8 jours avant la date officielle.

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer les dates d'une rencontre, sous réserve d'obtenir l'accord du Directeur de la Coupe.

En cas de désaccord persistant entre les deux équipes, le Directeur de la Coupe concernée peut imposer une date pour cette rencontre.

Hormis ces cas, les dates fixées sont impératives. En cas de non-respect, la rencontre sera déclarée perdue pour l'une ou pour les deux équipes.

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

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.

En cas d'absence d'un arbitre fédéral, l'organisateur fera office d'arbitre ou en désignera un le cas échéant.

III - Déroulement des rencontres et règles spécifiques.

Article 6 : Rôle du capitaine

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.

Pendant la rencontre, le capitaine ne doit pas intervenir sur les parties en cours.

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 ».

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.

Après la rencontre, le capitaine signe le procès-verbal. Il peut informer le Directeur de la Coupe du résultat de la rencontre, mais seul le procès-verbal signé fera foi.

Article 7 : Règles du jeu

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.

Les résultats sont pris en compte pour le classement Elo ou Elo rapide selon la cadence.

➤ En division Poussins et Petits Poussins

Application de l'annexe A.4.b adaptée par la fédération ([Règlement compétitions homologuées](#)):

o Les deux premiers coups illégaux achevés constatés par un arbitre amènent chacun une bonification de deux minutes à l'adversaire.

o Le 3^{ème} coup illégal achevé constaté par un arbitre cause la perte de la partie (Sauf cas particuliers indiqués dans les règles du jeu).

➤ En division Benjamins et inférieurs

Les parties de ce championnat étant jouées en cadence lente, l'article 7.5 des règles du jeu s'applique:

o Le premier coup illégal achevé constaté par un arbitre amène une bonification de deux minutes à l'adversaire.

o Le 2^{ème} coup illégal achevé constaté par un arbitre cause la perte de la partie (Sauf cas particuliers indiqués dans les règles du jeu).

Article 8: Lieu et heure des rencontres

Lors de la constitution des groupes, les appariements seront communiqués à toutes les équipes. Toute équipe n'ayant pas reçu ces appariements (lieux et dates) cinq jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le Directeur de la Coupe.

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

L'heure de début des rencontres est alignée sur les horaires des Nationales Jeunes de la F.F.E. Pour le moment elle est fixée à 14h15.

Article 9 : Attribution des couleurs, cadence

➤ *En division Poussins et Petits Poussins*

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. La durée des parties est de 20 minutes par joueur, la notation est facultative.

Chaque joueur joue 4 parties, une contre chacun des adversaires.

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

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Echiquier N°3</u>	<u>Echiquier N°4</u>
<u>Partie 1</u>	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3	A4 contre B4
<u>Partie 2</u>	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B4	A4 contre B1
<u>Partie 3</u>	A1 contre B3	A2 contre B4	A3 contre B1	A4 contre B2
<u>Partie 4</u>	A1 contre B4	A2 contre B4	A3 contre B2	A4 contre B3

Sauf indication contraire figurant sur le tableau d'appariements, l'équipe A est celle qui reçoit la rencontre.

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.

➤ *En division Benjamins et inférieurs*

La durée des parties est de 1heure KO par joueur, la notation est obligatoire.

Chaque joueur joue deux parties.

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

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Echiquier N°3</u>	<u>Echiquier N°4</u>
<u>Partie 1</u>	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3	A4 contre B4
<u>Partie 2</u>	A1 contre B2	A2 contre B1	A3 contre B4	A4 contre B3

Sauf indication contraire figurant sur le tableau d'appariements, l'équipe A est celle qui reçoit la rencontre.

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.

Article 10 : Forfaits

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 la Coupe, 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 €.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins deux joueurs, les deux équipes ont perdu la rencontre par forfait. Le match ne peut pas avoir lieu (sauf si une partie a commencé avant que les forfaits ne soient constatés, elle continuera et sera prise en compte pour le classement des joueurs concernés).

Une équipe qui comporte 3 joueurs forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Toutefois la partie qui aurait déjà commencé doit continuer, et son résultat sera pris en compte pour le classement des joueurs concernés.

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.

➤ En division Poussins et Petits Poussins

Si une équipe ou un joueur arrive moins de 10 minutes avant la chute du drapeau, la ou les parties concernées se jouent alors à la cadence de 10 minutes pour le joueur en retard et de 20 minutes pour son adversaire. La cadence peut être de 20 minutes par joueur si les deux capitaines sont d'accord.

Dans le cas où un joueur arrive avec plus de 20 minutes, il perd sa première partie par forfait, mais peut jouer les parties suivantes.

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 9](#).

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

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). L'ordre des rencontres serait alors :

	Echiquier N°1	Echiquier N°2	Echiquier N°3
Partie 1	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3
Partie 2	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B1
Partie 3	A1 contre B3	A2 contre B1	A3 contre B2

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.

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). L'ordre des rencontres serait alors :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>
<u>Partie 1</u>	A1 contre B1	A2 contre B2
<u>Partie 2</u>	A1 contre B2	A2 contre B1

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.

➤ **En division Benjamins et inférieurs**

Si 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 60 minutes pour son adversaire.

Cas N°1 : Dans le cas où une seule équipe comptait un joueur forfait, le match se déroule en suivant les [règles de l'article 9](#). Les parties gagnées par forfait seront notées 1F- 0F.

Cas N°2 : Quand une seule équipe a deux joueurs forfaits, le match peut avoir lieu, mais les quatre joueurs de l'équipe n'ayant pas de forfait doivent jouer une partie. L'ordre des rencontres sera alors (en supposant que l'équipe A est complète) :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Gain par forfait</u>
<u>Partie 1</u>	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 et A4
<u>Partie 2</u>	A3 contre B1	A4 contre B2	A1 et A2

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 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.

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). L'ordre des rencontres serait alors :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Echiquier N°3</u>
<u>Partie 1</u>	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3
<u>Partie 2</u>	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B1

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.

Cas N°4 : Dans le cas où les deux équipes auraient deux joueurs forfaités, la rencontre se déroule sur deux échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors:

	Echiquier N°1	Echiquier N°2
Partie 1	A1 contre B1	A2 contre B2
Partie 2	A1 contre B2	A2 contre B1

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.

Article 11 : Litiges

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre (à défaut, l'organisateur). Un appel de cette décision peut toujours être interjeté.

Ces documents sont joints au procès-verbal signé par tous, et envoyés au Directeur de la Coupe.

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur le résultat d'une rencontre.

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 Coupe notifie ses décisions aux équipes concernées. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant la réception de cette notification.

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

Article 12 : Procès-verbal

Dès la fin de la rencontre, l'organisateur établit un procès-verbal sous peine d'avertissement.

Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines. L'organisateur l'expédie avec les éventuelles réclamations au Directeur de la Coupe au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.

Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le Directeur de la Coupe 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 de la Coupe.

IV - Résultats et classements.

Article 13 : Décompte des points d'une partie

- 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 14 : 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.

- 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.

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 15: Classement des équipes

Pour que les résultats d'une équipe soient comptabilisés, elle devra avoir joué au moins deux rondes.

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

Le classement final de chaque poule des différentes Coupes est établi en additionnant les points de rencontre.

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

1. *Si une équipe a bénéficié du forfait d'une équipe A, le total des points de match est effectué pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe A.*
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. Les derniers critères de départage seront la somme Elo la plus faible, puis la moyenne d'âge la plus jeune.

V - Phase finale.

Article 16 : Phase finale

➤ *En division Benjamins et inférieurs*

La phase finale est une Coupe à élimination directe. 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).

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 l'élimination de l'équipe quel que soit le résultat de la rencontre.

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

Les équipes qualifiées seront avisées individuellement.

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).

➤ *En division Poussins et Petits Poussins*

S'il y a assez d'inscrits, la phase finale est organisée comme pour la catégorie « **Benjamins et inférieurs** ». Dans le cas contraire, l'organisation dépend du nombre d'équipes inscrites, les clubs seront alors avisés par le Directeur de la Coupe.

VI - Omniums.

Article 17 : Omnium

Les dates de l'Omnium sont définies au calendrier de la Ligue. Son but est de permettre aux enfants arrivés dans les clubs en cours d'année de participer à une compétition par équipes.

Les équipes qui ne sont pas qualifiées pour la finale peuvent jouer l'Omnium, mais les clubs peuvent aussi engager de nouvelles équipes, voire mélanger deux équipes d'éliminatoires pour en faire une d'Omnium.

Les règles de l'Omnium sont les mêmes que celles des Petits Pions. L'Elo pris en compte est celui de janvier.

Si une équipe était inscrite pour la première phase, elle ne paie pas de nouveau son inscription à l'Omnium. En revanche, un club qui engage de nouvelles équipes doit payer les droits d'inscription. Si le calendrier le permet, une finale de l'Omnium peut être organisée. Les conditions dépendent du nombre d'équipes inscrites, et seront communiquées à chaque équipe par le Directeur de la Coupe.