



RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS NATIONALE III JEUNES

1. Organisation générale

1.1 Structure

La Nationale III Jeunes est organisée en 2 groupes correspondant aux 2 ZID.

Les groupes de Nationale III Jeunes sont sous la responsabilité de la LBFC.

Des équipes issues d'une entente entre clubs peuvent être autorisées à participer. (Règles générales (R01) article 11)

1.2 Déroulement de la compétition

La Nationale III Jeunes se joue par équipe de club. Un club peut avoir plusieurs équipes engagées.

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

A l'issue de la saison :

- les premiers de chaque groupe de Nationale III Jeunes accèdent à la Nationale II Jeunes.

Si une équipe classée 1^{ère} refuse l'accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe deuxième de son groupe.

2. Organisation de la compétition

2.1 Directeur de Groupe N3J

Il est désigné par le Comité Directeur de la Ligue.

Il est chargé de concevoir le calendrier et des appariements cohérents, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

Il communique les résultats et le classement provisoire sur le site internet de la FFE, au plus tard le lendemain des rencontres à minuit.

Il désigne pour chaque match un « responsable du match ».

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

2.2 Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées au calendrier officiel de la FFE et de la Ligue. Le directeur de groupe désigne les lieux, les organisateurs et les horaires des rencontres.

En cas de force majeure, le directeur de groupe a tout pouvoir pour imposer un changement de date ou de lieu. Toutes les dates fixées par le directeur de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.3 Arbitre

L'arbitre est mis à disposition par le club recevant. Un Arbitre Fédéral (Jeune, Club ou Open voire Elite) est souhaitable. Par défaut, la personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A ayant l'aval de la direction régionale de l'arbitrage (DRA) de la Ligue. L'arbitre ne peut pas être capitaine d'équipe.

2.4 Responsable des matchs

Le responsable des matchs est chargé de préparer matériellement la salle de jeu : tables, chaises, jeux, échiquiers, pendules, collation ... et de désigner l'arbitre de la rencontre (cf article 2.3) dont le nom doit être mentionné sur la feuille de match avant le début des parties.

Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats au directeur de groupe (cf article 3.11).

2.5 Matériel

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui accueillent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au bon déroulement des matchs.

En cas d'insuffisance de matériel, le joueur placé sur le (ou les) dernier (s) échiquier (s) de l'équipe fautive aura perdu par forfait administratif.

3. Déroulement des rencontres

3.1 Règles du jeu

Les règles de la FIDE et de la FFE en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties. Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo. Le Elo pris en compte est le dernier publié par la FIDE ou en cas d'absence, par la FFE.

3.2 Attributions des couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le Directeur de Groupe a les Blancs sur les échiquiers 1 et 3, les Noirs sur l'échiquier 2.

L'équipe première nommée a les Noirs sur l'échiquier 4 pour la première partie et les Blancs pour la deuxième.

3.3 Cadence

La cadence fédérale est de :

- 1h + 30s par coup pour les échiquiers 1 à 3
- 50mn + 10s par coup pour l'échiquier 4

En fonction du nombre d'équipes participantes le directeur de groupe, après accord de la Directrice technique de la Ligue, pourra adopter une cadence plus rapide, par exemple :

- 45mn + 10s par coup pour les échiquiers 1 à 3
- 30mn + 10s par coup pour l'échiquier 4

Elle serait alors homologuée pour le classement rapide Fide.

3.4 Statut des joueurs

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. Ceux qui se trouvent en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement.

3.5 Capitaine d'équipe

Le rôle du capitaine est défini à l'article 8 des Règles générales. 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 nulle ». De même, il doit s'abstenir de faire les moindres gestes ou mimiques à l'adresse des joueurs.

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 de la rencontre. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié A 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 numéros de licence, les dates de naissance et le Elo. Le Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la FFE ou la FIDE.

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.

Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition des équipes est sanctionné d'un forfait administratif.

3.7 Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales.

Chaque infraction est sanctionnée par la marque -1 avec partie gagnée pour l'adversaire.

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1^{er} échiquier : U16 (minime) ou plus jeune
- 2^{ème} échiquier : U14 (benjamin) ou plus jeune
- 3^{ème} échiquier : U12 (pupille) ou plus jeune
- 4^{ème} échiquier : U10 (poussin) ou plus jeune

Les échiquiers 1 à 4 sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé. Dans le respect de l'article précédent, un joueur peut toutefois être placé devant un joueur plus âgé que lui dans le cas où il possède un Elo supérieur ou égal à l'Elo du joueur plus âgé.

Peuvent participer à la Nationale III Jeunes les joueurs français et ressortissants de l'Union Européenne résidant en France. Les joueurs étrangers non ressortissant de l'Union Européenne doivent être scolarisés en France. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement. Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 1 muté, à l'exception suivante : les équipes d'un club entrant en Nationale III Jeunes peuvent aligner 2 mutés par match. Définition d'un joueur muté : cf Règles Générales.

3.8 Participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même nationale, 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 pas participer dans une nationale s'il a déjà joué 4 fois en nationales supérieures.

3.9 Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales 3.1

Une équipe ayant plus de 1 joueur forfait perd le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de parties).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir le club adverse et le directeur de son groupe, 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 occasionnés sur justificatifs.

3.10 Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre. 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 du groupe.

3.11 Procès-verbal de rencontre – transmission des résultats

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

Le responsable des matchs est chargé de la transmission des résultats au Directeur de Groupe le jour même des rencontres avant 21h en les saisissant sur le site internet de la FFE ou en transmettant au Directeur de Groupe un scan ou une photo lisible des procès-verbaux par courrier électronique.

La transmission des procès-verbaux des rencontres et des feuilles de partie par voie postale n'est pas nécessaire, sauf en cas de réclamation.

Le responsable de la rencontre doit garder les procès-verbaux et les feuilles de parties 6 mois. Les éventuelles réclamations, attestations, etc ..., sont transmises par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

4. Résultats et classements

4.1 Décompte des points de partie

Sur les échiquiers 1 à 3 : 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 l'échiquier 4 : 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 3 dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.
0 dans tous les autres cas.

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

4.2 Point 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 et 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.

Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

4.3 Forfaits

Définitions : voir Règles Générales, article 3.

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. Cependant, en cas de départage entre deux équipes au différentiel, les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul.

4.4 Classement

Le classement final est effectué suivant le total des points de match.

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 1^{er} échiquier, puis au 2^{ème}, etc ...