

RÈGLEMENTS RÉGIONAUX

VALIDATION	
CD NAQ	
FFE	

NAQ J02 – NATIONALE 3 JEUNES

Les règlements fédéraux **R01 : Règles Générales**, **R02 : Annexe aux règles Générales** et **J02 : Championnat de France interclubs jeunes** s'appliquent en priorité. Le terme « joueur » ainsi que les obligations qui s'y rapportent s'entendent aussi bien au féminin qu'au masculin dans ce qui suit.

1. Organisation générale

La Ligue de Nouvelle-Aquitaine organise les tournois de la division Nationale 3 jeunes des zones interdépartementales (ZID) Poitou-Charentes, Limousin et Aquitaine (phase 1).

Chaque ZID peut être le siège de plusieurs groupes de Nationale 3 jeunes.

En début de saison, la Ligue sollicite les clubs en vue de cette organisation : nombre d'équipes présentées, lieux d'organisation, dates...

Le DTR ou le Président de la Ligue par défaut désigne un ou plusieurs Directeurs de groupes qui organisent les tournois de leurs groupes.

Dans chaque ZID, le premier des groupes de Nationale 3 jeunes accède à la Nationale 2 jeunes.

Si une ZID a plusieurs groupes, une finale est organisée (voir article 5).

Si une équipe classée 1^{ère} refuse son 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 (ou de la finale si elle a eu lieu).

2. Organisation de la compétition

2.1) Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées au calendrier officiel de la Fédération Française des Échecs. La direction de groupe peut, en fonction de la composition géographique du groupe, proposer des regroupements sur un week-end,

Chaque direction de groupe désigne les lieux et organisateurs des rencontres de son groupe. À 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 de leur direction de groupe. En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition de la direction de groupe, la direction de la compétition a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par la direction de groupe sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.2) Responsable des matches

La personne responsable est chargée de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match. Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats à la direction de groupe dès que la rencontre sera achevée.

2.3) Arbitre

En Nationale 3, un arbitre titré n'est pas obligatoire. La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A.

3. Déroulement des matchs

3.1) Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties. Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo. Les parties jouées à la cadence adaptée, sont comptabilisées pour l'Elo FIDE standard (selon le B.02.) L'Elo pris en compte est le dernier publié.

3.2) Attribution des couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements établis par la direction de groupe a les blancs sur les échiquiers 1 et 3 et les noirs sur l'échiquier 2 et 4.

3.3) Cadence

Pour tous les échiquiers : **50 mn + 10 secondes par coup**

La notation est obligatoire (cette obligation ne s'applique plus au joueur à qui il reste moins de 5 minutes à la pendule).

3.4) Statuts des joueurs / homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où la licence du joueur ou la joueuse est prise,
- À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club ou la licence est prise, d'un autre club, de la direction du groupe ou de la compétition, de la Direction Technique Nationale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs et joueuses. Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation et qui se trouvent en situation illégale peuvent être pénalisés rétroactivement. Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.5. et 3.1. est effectuée par la direction de groupe.

3.5) Capitaine d'équipe

Le rôle des capitaines est défini à l'article 8 des Règles générales.

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

3.6) Feuille de match

Avant le début du match, le nom de la personne désignée comme capitaine doit être indiqué sur la feuille de match. La ou le capitaine peut être un joueur ou une joueuse de l'équipe ou toute autre personne licenciée à la Fédération. Les capitaines ont le droit de mandater une personne le représentant, sous réserve de l'accord de l'arbitre principal et de posséder une licence fédérale en cours.

Les capitaines des 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 classements Elo : dernier Elo FIDE ou en cas d'absence, Elo national ou en cas d'absence, Elo estimé.

Lorsque la liste est remise en retard, les pendules de tous les membres de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur ou une joueuse 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.

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 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des règles générales. Chaque infraction est sanctionnée par un forfait administratif et un retrait de 2 points de parties sur le total de l'équipe.

3.7.b) Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

• 1er échiquier : U16, U16F ou plus jeune ; • 2e échiquier : U14, U14F ou plus jeune ; • 3e échiquier : U12, U12F ou plus jeune ; 4e échiquier : U10, U10F ou plus jeune.

3.7.c) Ordre des échiquiers

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 membre de l'équipe peut toutefois se placer devant un autre plus âgé dans le cas où il possède un Elo supérieur ou égal à l'Elo du membre plus âgé. Le non-respect de l'article 2.3 entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du membre de l'équipe placé après un plus jeune que lui (voir article 4.1.b du règlement fédéral).

3.7.d) Conditions de nationalité et scolarité

Peuvent participer au championnat les joueurs et joueuses de nationalité française ainsi que les ressortissants de l'union Européenne résidant en France. Les joueurs ou joueuses de nationalité étrangère non ressortissants de l'Union Européenne doivent être scolarisés en France en conformité avec l'article 2.1.4. des Règles Générales. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement. Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.e) Joueurs mutés

Les équipes d'un club entrant en Nationale 3 peuvent aligner au plus 2 personnes mutées par match.

Définition d'un joueur muté : cf. Règles générales

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.f) Participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même nationale, tout joueur ou joueuse 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 ou joueuse ne peut participer dans une nationale s'il a déjà joué 4 fois en nationales supérieures. Un joueur ou une joueuse ne peut disputer plus de 11 rondes dans le championnat. Pour tout le paragraphe 2.6, tout membre d'une équipe figurant sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match. Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur ou la joueuse en infraction, avec la marque de - 1.

3.7.g) Matches de barrages

Les matchs de barrage éventuels, pour une équipe, sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe dans le championnat. Pour disputer la ronde « n » d'un match de barrage, un joueur ou une joueuse ne doit pas avoir joué plus de n-1 parties dans le championnat. Les conditions de participation restent valables pour les matchs de barrage, à une exception près : les joueurs/joueuses ayant évolué dans une autre équipe du club de la même Nationale peuvent jouer dans l'équipe barragiste à la condition qu'aucune autre règle ne l'interdise. Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.8) Forfaits sportifs

Définition : voir Règles générales 3.1.

Une équipe ayant plus d'un membre forfait perd le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de partie).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 membres, doit avertir le club adverse et la direction 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 et de séjour occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement sera établie par la direction du championnat.

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.

Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. La ou le capitaine ou le responsable de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation. L'arbitre et la ou 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, à la direction du groupe.

3.10) Procès-verbal de la rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre établit un procès-verbal feuille de match, comportant le nom des membres de l'équipe, 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.

La ou le responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre à la direction de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont envoyées par mail par le responsable de la rencontre à la direction de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match. Le non-respect de cette obligation entraînera, en cas de récidive, une demande de sanction envers le responsable de la rencontre.

4. Résultats / classements

4.1. Décompte des points de partie

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 :

- -1 point 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.

4.1.a) Non-respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7.e, 3.7.g

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

4.1.b) Non-respect de l'article 3.7.c

Le non-respect de l'article 3.7.c entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du membre de l'équipe placé après un plus jeune que lui.

4.1.c) Non-respect de l'article 3.7.f

Forfait administratif sur l'échiquier du joueur ou la joueuse en infraction, avec la marque de - 1.

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 3/0, mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (4/0). 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. Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

4.3. Forfaits

Définition : 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. 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.

Sanctions sportives : voir Règles Générales, article 3.3.3.c.

4.4. Classement

En N3, le classement final de chaque groupe 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 1er échiquier, puis au 2e, etc.

5. Finale

Une finale est organisée entre les premiers de chaque groupe de la même ZID pour déterminer le Champion de ZID Nationale 3 Jeunes qui accèdera à la Nationale 2 Jeunes pour la saison suivante. Si le premier d'un groupe se désiste avant la finale, le second du même groupe pourra participer à sa place.

Les joueurs composant les équipes finalistes devront déjà avoir joué dans une équipe de la même division (Nationale 3 jeunes) au cours de la saison.

Un trophée sera remis à l'équipe Championne de chaque ZID.

Nombre impair d'équipes :

La finale est disputée au système Molter, 3 rondes, départage au système de Berlin, puis à la moyenne d'âge la plus faible des joueurs ayant participé.

Finale à 2 équipes :

Il est disputé deux matchs aller et retour avec couleurs alternées, l'équipe déclarée vainqueur sera celle remplissant la première un des critères suivants appliqués dans cet ordre en cas de match nul :

1°) meilleur ratio points de matchs obtenus dans les groupes locaux / nombre de rondes.

2°) meilleur ratio différentiel obtenu dans les groupes locaux / nombre de rondes

3°) meilleur ratio nombre de parties gagnées dans les groupes locaux / nombre de rondes

Finale à 4 équipes :

Il est disputé 2 demi-finales avec tirage au sort intégral des matchs, le premier tiré au sort a les blancs sur les échiquiers impairs. Les 2 équipes de chaque match sont départagées comme dans l'alinéa précédent.

Les 2 vainqueurs disputent une finale avec couleurs inversées si c'est possible, sinon la couleur est tirée au sort. Les 2 équipes sont départagées comme dans l'alinéa précédent.