



# CDJE 91 COMITE DEPARTEMENTAL DU JEU D'ECHECS DE L'ESSONNE

Affilié à la Ligue de l'Ile de France et à la Fédération Française des Echecs

## Règlement Compétition par équipes N4 Essonne Jeunes

Les règles fédérales pour le Championnat de France Interclubs Jeunes (chapitre 3.1 du Livre de la FFE) s'appliquent dans le championnat par équipe Essonne 1 jeunes, avec les précisions ci-dessous.

### **Article 1 : Structure**

L'Essonne 1 Jeunes est une compétition au système suisse entre équipes de 4 joueurs. A la fin de la saison, l'équipe classée à la première place accède à la Nationale 3 I d F jeunes. Si une équipe refuse l'accession, l'équipe suivante dans le classement monte à sa place.

### **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 celles du calendrier du CDJE pour la compétition N4 Essonne Jeunes. Un calendrier complet sera envoyé à chaque équipe avant le début de la compétition, par courrier ou par courrier électronique. 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**

L'équipe première nommée sur la feuille d'appariement reçoit.

L'heure de début des rencontres est fixée à 14h15.

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 4. 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 français.

### **Article 9 : Composition des équipes**

1. Chaque équipe est composée de 4 joueurs.
2. Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge, définie au 1<sup>er</sup> janvier de la saison en cours :  
Echiquier 1 : Minime ou toute autre catégorie d'âge inférieur.  
Echiquier 2 : Benjamin ou toute autre catégorie d'âge inférieur.  
Echiquier 3 : Pupille ou toute autre catégorie d'âge inférieur.  
Echiquier 4 : Poussin ou toute autre catégorie d'âge inférieur.
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 3 joueurs dans la composition d'équipe, ils doivent occuper les échiquiers 1 à 3.
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 ou égal au Elo (Fide, national ou estimé) du joueur concerné.
5. Une équipe ne peut pas engager plus de 2 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 15h30) a perdu ses 2 parties par forfait.

Une équipe qui comporte plus de 2 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 3 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.

En cas de forfait l'équipe qui était forfait devra payer une amende de 20 €, 40 € en cas d'un deuxième forfait.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins 3 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, l'équipe forfait doit s'acquitter d'une amande de 20 €.

### **Article 11 : Durée des parties, attribution des couleurs**

Sur tous les échiquiers la cadence est de 60 minutes KO. Ou équivalent en **Fischer 50'+ 10''** et les équipes font deux parties respectivement avec les blancs et les noirs (décision de l'assemblée générale du 03 octobre 2020). L'équipe première nommée a les blancs sur les échiquiers impaires et noirs sur les échiquiers paires à la première partie. Les couleurs sont inversées à la deuxième partie.

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 le C.D. du C.D.J.E.

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 le C.D. du CDJE.

### **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 4 :

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.

Une partie perdue par forfait est comptée :

0 point à un échiquier si tous les échiquiers suivants sont aussi forfait

-1 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.

### **Article 17 : Classement des équipes**

Le classement final est établi en additionnant les points de match.  
En cas d'égalité des points de match entre plusieurs équipes, le départage utilise les critères selon l'ordre points de match, différentiel, point de partie.  
En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué par les différentiels calculés sur l'ensemble de la saison, 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<sup>er</sup> échiquier, puis au 2<sup>ème</sup> etc.  
Le dernier critère est la moyenne d'âge la plus faible (pour tous les joueurs, et toutes les rencontres).

### **Article 18 : accession, relégations**

**Accession à la Nationale 3 jeunes :**  
Le vainqueur accède à la N 3 jeunes.