

MEMO

CAPITAINE INTERCLUBS JEUNES

1. AVANT LA RENCONTRE

☐ Constituer son équipe.

- Vérifier que les joueuses et joueurs possèdent bien une licence A et que l'article 1 des règles générales (R01) soit respecté. La licence doit être prise avant le début de la rencontre. Si une joueuse ou un joueur a le statut de muté (article 2.2 du R01), la licence devra avoir été prise avant le 30 novembre.
Consulter l'article 3.4 sur le statut et l'homologation des joueurs et joueuses.
- Tous les sous-articles de l'article 3.7 du J02 doivent être vérifiés.

☐ Préparer la feuille de match

Conformément à l'article 3.6 du J02, le capitaine doit remettre à l'arbitre, avant le début de chaque ronde, la composition de son équipe au moins 15 minutes (30 minutes pour le Top Jeunes) avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Il est possible de récupérer un PV vierge sur le site fédéral sous le classement du groupe de l'équipe (<https://www.echeecs.asso.fr/Equipes.aspx>) ou de préparer la feuille de match via son compte fédéral (<https://www.echeecs.asso.fr/Connect.aspx>)

Les joueuses et joueurs doivent être placés en respectant les articles 3.7b et 3.7c du J02.

☐ Cas d'un forfait individuel ou d'équipe

- Une équipe ayant plus de trois membres forfaits perd le match. En cas de forfait d'équipe, se référer à l'article 3.8 du J02.
- En cas de forfait(s) individuel(s), il est fair-play de prévenir la ou les équipes adverses et la direction de groupe afin d'éviter des potentiels déplacements inutiles.

☐ Participation d'une joueuse ou un joueur à mobilité réduite

- Prévenir dès que possible la direction de groupe de la participation d'une joueuse ou un joueur handicapé afin que celle-ci s'assure que l'accès lui sera possible dans le club qui recevra la rencontre (Voir règlement H02)

☐ Tenue vestimentaire

- Consulter l'article 1.3 pour le Top Jeunes

2. PENDANT LA RENCONTRE

☐ Le rôle du Capitaine

Le rôle du capitaine est clairement défini à l'article 8 du R01. Il ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre. Il peut être un joueur ou une joueuse de l'équipe ou toute autre personne licenciée à la Fédération. Il devra faire en sorte que les joueuses et joueurs de l'équipe aient un comportement conforme à l'article 9 du R01.

Sa mission principale durant les parties :

Les 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

Juste avant le début de la rencontre, il pourra aussi rappeler à ses joueurs ou joueuses, les prérogatives de l'article 2.2.1 du R03 des compétitions homologuées ainsi que l'article 12.8 des règles du jeu au sujet des appareils électroniques.

3. APRES LA RENCONTRE

A la fin de la rencontre, le capitaine vérifie les résultats sur le PV et le signe.

☐ Litige technique.

En cas de contestations durant la rencontre, le capitaine devra rédiger un rapport conformément aux dispositions indiquées à l'article 3.9 du J02 et l'article 7.1 du R01.

☐ Vérification des résultats

Il est recommandé de vérifier l'exactitude des résultats saisis par l'arbitre sur le site fédéral.

La plupart des tâches d'avant et après la rencontre peuvent aussi être effectuées par un autre membre du club (correspondant/responsable de l'équipe ou du club)

Page des règlements fédéraux : <https://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=17>

Le J02 est le règlement des Interclubs Jeunes, le R01 est le règlement des Règles Générales et le R03 et le règlement des compétitions homologuées.

Page des règles du jeu : <https://dna.ffechecs.fr/reglements/regles-du-jeu/>

Commission Technique Fédérale
Dernière mise à jour : Mai 2026