

CHAMPIONNAT DE FRANCE CADETS/**JUNIORS** INTERCLUBS (**CFCJI**)

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le championnat de France Cadets/**Juniors** Interclubs est organisé chaque saison et comporte une division de 8 équipes de 4 joueurs.

1.2. Déroulement de la Compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs. Un club ne peut engager qu'une équipe. Cependant le club organisateur devra être en mesure d'aligner exceptionnellement une 2^e équipe en cas de nombre impair d'équipes.

Le championnat se déroule en un week-end sur trois rondes au système suisse.

À l'issue du championnat, l'équipe première est déclarée championne de France des Cadets/**Juniors**, et la seconde vice-championne de France des Cadets/**Juniors**.

1.3. Engagements

Les clubs recevront un formulaire d'engagement à renvoyer avant la date fixée.

Les clubs souhaitant participer au CFCJI (Championnat de France Cadets/**Juniors** Interclubs) devront envoyer au plus tard 60 jours avant la date retenue pour la compétition, une liste d'au moins 4 cadets ou juniors français, tous en possession d'une licence A. Cette liste servira à la qualification des équipes. Les 7 meilleures équipes à l'Élo seront retenues avec l'équipe du club organisateur.

1.4. Licences

Voir Règles générales et article 3.7 ci-dessous.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la Compétition

La Commission Technique Fédérale désigne le Directeur de ce championnat.

2.2. Calendrier.

Les dates sont fixées sur le calendrier fédéral.

2.3. Lieu et horaires des rencontres

Ils sont fixés par le Directeur de la compétition.

2.4. Responsable des rencontres

Le responsable des rencontres est l'organisateur désigné par le club recevant.

2.5. Arbitres

Les rencontres sont arbitrées par un AF2 minimum.

3. Déroulement des rencontres

3.1 Règles de 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 en cas de forfait administratif ultérieur, sont comptabilisées pour les classements Élo FFE et Élo FIDE.

3.2 Appariements

Les appariements se font au système suisse intégral.

3.3 Cadence

Les parties se jouent à la cadence de 1h30 avec incrémentation de 30 secondes par coup sans nombre minimum de coup imposé.

3.4 Statut des joueurs –Homologation

[Le cas échéant](#), la Commission d'homologation se prononce sur la qualification des joueurs.

3.5 Capitaines

Chaque équipe doit avoir un capitaine, joueur ou non. Il ne peut officier et arbitrer en même temps.

Dans l'exercice de ses fonctions le capitaine a le droit d'accéder à l'aire de jeu réservée aux joueurs.

À la fin de la session de jeu le capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites aux arbitres.

Durant les parties, le capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur la situation du match à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position de l'échiquier.

L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.

Le capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'aval de l'arbitre principal.

Le capitaine est le seul apte à formuler et présenter une réclamation.

3.6 Feuilles de match.

Les capitaines doivent remettre à l'arbitre la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers au moins 15 minutes avant l'heure prévue du début de la rencontre. Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si de plus, un joueur 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 pas être modifiée. Elle ne comporte pas de trou. S'il n'y pas de nom inscrit sur la feuille de match à un échiquier donné, il ne doit pas non plus y en avoir sur les échiquiers suivants. Le non respect de cet article entraîne pour l'équipe fautive un forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants.

L'arbitre atteste de la vérification des licences en cochant les deux colonnes prévues à cet effet sur la feuille de match.

Le classement Élo à prendre en compte est le dernier ELO publié par la FFE ou la FIDE. Si deux joueurs ont une différence de classement ELO de plus 103 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, un forfait administratif sanctionnera le joueur le mieux classé.

Les articles 3.6 et 3.7 concernent les joueurs inscrits sur la feuille de match même s'ils sont absents.

3.7. Composition des équipes.

- a) Chaque équipe est composée de 5 joueurs au maximum et titulaires de la licence A. Une infraction est sanctionnée par la marque -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.
- b) Pour chaque match une équipe ne peut aligner plus de deux joueurs mutés simultanément. En cas d'infraction un forfait administratif sera appliqué sur le premier échiquier concerné et ceux qui le suivent.
- c) Les quatre joueurs alignés doivent être de nationalité française [ou ressortissants de l'Union Européenne résidant en France](#). En cas d'infraction un forfait administratif sera appliqué sur le premier échiquier concerné et ceux qui le suivent.

Forfait sportif :

Définition ; voir règles générales 3.1

Une équipe alignant moins de 2 joueurs perd sur le score de 3-0 et est considérée comme forfait. (2 de points de parties pour son adversaire voir § 4-3)

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner au moins deux joueurs doit avertir le club adverse et le directeur de son groupe au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match. Toute équipe ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant des dépenses inutiles sera tenue de rembourser intégralement les frais de séjour occasionnés. Le non paiement de ces frais entraîne pour les clubs concernés l'exclusion du CFCJI la saison suivante.

En CFCJI, chaque forfait individuel sera, sauf cas de force majeure, sanctionné par une amende de 100€.

3.8 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 de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits.

Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match au directeur du championnat.

Pour le CFCJI une commission des litiges du tournoi est formée par l'arbitre principal. Elle tranche sur place et au plus tôt les litiges survenant.

Sa composition est la suivante :

- un membre de la DN des Jeunes ;
- un membre du comité d'organisation ;
- deux joueurs choisis parmi les équipes non impliquées dans le litige ;
- l'arbitre principal.

Le nombre de votants doit être de trois au minimum. Ses décisions sont sans appel.

3.9 Procès-verbal de la rencontre

Dès la fin des matchs l'arbitre établit le procès-verbal (feuilles de matchs) comportant les nom et prénom des joueurs, leur code fédéral, leur ELO, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et l'arbitre.

4. Résultats – Classements

4.1 Points de parties

Une partie gagnée est comptée un point, une partie perdue devant l'échiquier 0 point, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée :

- -1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivants.
- 0 point dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.7 et elle est gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est également en infraction.

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.

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 est compté 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 un point.

4.3 Forfaits

Une équipe qui bénéficie du forfait d'une équipe adverse gagne son match par 3-0 et est créditée de 2 points de partie.

4.4 Classements

Le classement final est effectué en totalisant les points de matchs.

En cas d'égalité de points de matchs, on utilise les résultats entre elles pour les équipes à départager (points de match, puis différentiel, puis points « pour »)

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 second, etc.

4.5 Appels

[Dans le cadre de l'article 7.5, il peut être fait appel auprès de la Commission d'Appels Sportifs.](#)

Sous peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale dans un délai de 10 jours suivant la fin du championnat.