

CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS JEUNES

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le championnat de France Interclubs Jeunes est organisé chaque saison et comporte 4 divisions :

- le Top Jeunes, composé d'un groupe de 16 équipes,
- la Nationale I, composée de 4 groupes de 8 équipes,
- la Nationale II composée de 12 groupes de 8 équipes,
- la Nationale III.

Les groupes de Top Jeunes, de Nationales I et II sont organisés sous la responsabilité de la Commission Technique, les groupes de Nationale III sous la responsabilité des Ligues.

Des modifications mineures au règlement peuvent être apportées par les Ligues pour la Nationale III, à la condition qu'elles aient été approuvées par la Commission Technique.

Chaque zone interdépartementale doit avoir au moins un groupe de Nationale III. Les Ligues sont libres d'avoir autant de groupes de Nationale III qu'elles le désirent et d'organiser leurs qualifications pour la Nationale II comme elles l'entendent.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans une ou plusieurs nationales, à l'exception du Top Jeunes dans lequel un club ne peut avoir qu'une équipe engagée.

Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes, à l'exception du Top Jeunes.

En Top Jeunes, deux sous-groupes homogènes de 8 équipes sont constitués et disputent chacun un tournoi toutes rondes. À l'issue de cette première phase, les 4 premiers de chaque sous-groupe sont placés dans une poule haute, les 4 derniers dans une poule basse. Dans chaque poule, les équipes n'ayant pas joué ensemble se rencontrent.

À l'issue de la saison

- les quatre dernières équipes du Top Jeunes sont reléguées en Nationale I ;
- les premiers de chacun des 4 groupes de Nationale I accèdent au Top Jeunes ;
- les équipes classées 6^e, 7^e et 8^e de chaque groupe des Nationales I sont reléguées en Nationale II ;
- les premiers de chacun des 12 groupes de Nationale II accèdent à la Nationale I ;
- les équipes classées 7^e et 8^e de chaque groupe de Nationale II sont reléguées en Nationale III ;
- les premiers des Nationales III accèdent à la Nationale II. S'il reste des places disponibles, les Ligues ayant le plus de licenciés A minimales et plus jeunes ont droit à une 2^e place.

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.

Dans le cas de places disponibles, de désistements et tous les cas non prévus ci-dessus, sur proposition de la Direction Nationale des Jeunes, la Commission Technique procède à des repêchages.

Le club vainqueur est déclaré Champion de France et le second vice-Champion de France.

1.3. Tenue vestimentaire

Les joueurs des équipes, en Top Jeunes, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club au minimum à la première et la dernière ronde de la phase finale. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

1.4. Engagements

Pour le Top Jeunes et la Nationale I, des formulaires de demande d'engagement sont expédiés à tous les Clubs concernés dès la fin du championnat de la saison précédente. Ils doivent être renvoyés avec les droits d'inscription avant la date limite du 10 juin, sous peine de non-inscription au championnat.

1.5. Licences

Voir Règles générales

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

La Direction Nationale des Jeunes est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat, et désigne les directeurs de groupe du Top Jeunes, NI et NII. Elle confirme les classements provisoires et établit le classement final.

2.2. Directeur de groupe

Il est chargé de concevoir des appariements cohérents et de le proposer au directeur de la compétition, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité. Dans le cas de la NIII Jeunes, il doit aussi concevoir le calendrier.

Il établit également les classements provisoires et le récapitulatif des résultats, transmet à la Direction Nationale des Jeunes et à l'ensemble des équipes du groupe l'ensemble des documents dans les plus brefs délais.

Il communique les résultats et le classement provisoire sur le serveur internet, au plus tard le lendemain de la rencontre à midi.

Il désigne, pour chaque match, un "Responsable du match".

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

2.3. Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées au calendrier officiel de la Fédération Française des Échecs. Le directeur de groupe peut, en fonction de la composition géographique du groupe, proposer des regroupements sur un week-end, que ce soit sur 3 rondes et/ou 2 rondes. Chaque directeur 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 directeur de groupe.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition du directeur de groupe, le directeur de la compétition a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

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

2.4. Responsable des matchs

Le responsable est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match et pour les Nationales I et II, de désigner l'arbitre de la rencontre 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 dès que la rencontre sera achevée.

2.5. Arbitre

En Top Jeunes, chaque match est dirigé par un arbitre Fédéral proposé par l'organisateur et agréé par le directeur de la compétition après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

En Nationales I et II, chaque match est dirigé par un arbitre Fédéral.

En Nationales III, la personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A ayant l'aval du directeur régional de l'arbitrage (DRA) de sa Ligue.

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs désignés d'accueillir les matchs, de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement.

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 aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo National (même les parties des 4^{es} échiquiers de Nationale III).

Les parties jouées à une cadence suffisante sont comptabilisées pour l'Elo FIDE.

L'Elo pris en compte est le dernier publié par la FIDE ou en cas d'absence, par la FFE.

Pour les joueurs non classés, on procédera comme indiqué dans les Règles générales.

3.2. Attributions des couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements établis par le directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers 1, 3, 5 et les noirs sur les échiquiers pairs 2, 4 et 6.

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers 7 et 8 pour la première partie et les noirs pour la deuxième.

3.3. Cadence

Pour le Top Jeunes, et la Nationale I, la cadence est de :

- 1 h 30 min. et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6,
- 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8.

Pour les Nationales II et III la cadence est de :

- 1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6 en N II (1 à 3 en N III)
- 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8 (4 en N III).

En NIII, les Ligues peuvent adopter des cadences plus rapides, en excluant les cadences Blitz.

Toutes les parties d'un match sont arbitrées avec les mêmes règles liées aux cadences utilisées pour le premier échiquier, hormis l'obligation de noter si la cadence est rapide (ou dans les 5 dernières minutes s'il y a un incrément inférieur à 30 sec./coup).

3.4. Statut 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 est (sera) licencié le joueur

À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur, d'un autre club, du directeur du groupe ou de la compétition, de la Direction Technique Nationale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. 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 1.4. et 3.1. est effectuée par le directeur de groupe.

3.5. Capitaine d'équipe

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

Dans le cadre des Nationales Jeunes, 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. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié 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. En Top Jeunes, la liste doit être remise à l'arbitre au moins 30 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 Elo : dernier Elo FIDE ou en cas d'absence, Elo national ou en cas d'absence, Elo estimé.

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 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 8 joueurs (Top Jeunes, Nationales I, et II) ou 4 joueurs (Nationale III) licenciés A respectant les articles 1.1 et 1.3 des règles générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

3.7.b) Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1^e et 2^e (1^{er} en Nationale III) échiquier : minime ou plus jeune ;
- 3^e et 4^e (2^e en Nationale III) échiquier : benjamin ou plus jeune ;
- 5^e et 6^e (3^e en Nationale III) échiquier : pupille ou plus jeune ;
- 7^e et 8^e (4^e en Nationale III) échiquier : poussin ou plus jeune.

Dans un match, les échiquiers 1 à 6 (1 à 3 en Nationale III) disputent une partie, les échiquiers 7 et 8 (4 en Nationale III) deux parties.

Du Top Jeunes à la Nationale II, lors de la première partie, l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs.

Lors de la deuxième partie, l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 8 (7) de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs.

3.7.c) Ordre des échiquiers

Les échiquiers 1 à 8 (1 à 4 en N III) 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.

L'échiquier 8 peut être placé devant l'échiquier 7, quels que soient les Elo.

3.7.d) Conditions de nationalité et scolarité

Peuvent participer au championnat les joueurs français et ressortissants de l'union Européenne résidant en France. Les joueurs étrangers non ressortissants de l'Union Européenne doivent être scolarisés en France. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement.

3.7.e) Joueurs mutés

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 2 joueurs mutés (1 muté en Nationale III), aux exceptions suivantes :

- les équipes promues peuvent aligner 3 mutés au maximum par match.
- les équipes d'un club entrant en Nationale III peuvent aligner 2 mutés par match.

Définition d'un joueur muté : cf. Règles générales

3.7.f) 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 participer dans une nationale s'il a déjà joué 4 fois en nationales supérieures.

Un joueur ne peut disputer plus de 11 parties dans le championnat.

Un joueur ne peut participer à plus de 7 rondes au total en Nationale I ou II. Pour disputer une ronde de Nationale I ou II, un joueur ne doit pas avoir joué un nombre de parties égal ou supérieur au nombre de rondes le plus élevé que comportent sur l'ensemble de la saison les différentes divisions auquel le club a déjà participé.

Exemple : dans une zone interdépartementale, la Nationale III se joue en 11 rondes. Un joueur a déjà participé à 9 parties dans cette division, avant de jouer en Nationale I. Il en a le droit (bien qu'il ait joué plus de 7 rondes) car le club a une équipe dans une division où il y a 11 rondes.

Pour tout le paragraphe 3.7.f, tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match ; les parties jouées aux échiquiers 7 et 8 comptent pour ½ partie.

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 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 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.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles générales 3.1.

Une équipe ayant plus de trois joueurs forfaits (1 en Nationale III) perd le match sur le score de 3-0 (10-0 de points de parties, 5-0 en Nationale III).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 5 joueurs (3 en Nationale IV), 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 et de séjour occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement sera établie par le directeur du championnat.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le directeur du championnat, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par les amendes suivantes :

- 300 € en Top Jeunes,
- 100 € en Nationale I,
- 50 € en Nationale II.

Le non-paiement des amendes dans le délai fixé entraîne l'exclusion du championnat la saison suivante.

En Top Jeunes, une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres sera rétrogradée en Nationale I, et devra y rester au moins deux saisons.

En Nationale I ou II, une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres pourra être exclue du Championnat de France Interclubs Jeunes la saison suivante.

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.

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.

Pour la phase finale du Top Jeunes, une commission des litiges du tournoi sera formée par l'arbitre principal. Sa composition sera la suivante :

- le Directeur National des Jeunes,
- un membre du comité d'organisation,
- un joueur choisi dans les équipes non impliquées dans le litige,
- un entraîneur choisi dans les équipes non impliquées dans le litige,
- l'arbitre principal avec voix consultative.

Un membre ne peut statuer sur une affaire impliquant le club auquel il appartient.

3.10. Procès-verbal de rencontre

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 et du match.

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

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 au directeur de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont expédiées au tarif "lettre" par le responsable de la rencontre au directeur 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

Sur les échiquiers 1 à 6 (1 à 3 en Nationale III) : 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 les échiquiers 7 et 8 (4 en Nationale III) : 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 6 (1 à 3 en Nationale III) dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.
- -1 point sur l'échiquier 7 si un joueur a joué sur l'échiquier 8.
- 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, 3.7d, 3.7 e, 3.7.g

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

4.1.b) Non respect des articles 3.7.c

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

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 10/0 (5/0 en N III), mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (11/1 12/1, etc. étant supérieur à 10/0).

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.

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

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

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.

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. 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

En NI, NII et NIII, 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 1^{er} échiquier, puis au 2^e, etc. En Top Jeunes, les places 1 à 8 sont attribuées aux équipes de la poule haute, les places 9 à 16 à celles de la poule basse. Dans chaque poule, le classement est effectué suivant le total des points de match. Pour départager plusieurs équipes, on utilise les mêmes critères que pour les autres Nationales, mais en ne tenant compte que des matchs joués entre elles et contre les adversaires communs à toutes ces équipes.