

CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS DAUPHINE SAVOIE NIVJEUNES

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le championnat de France Interclubs Jeunes de Nationale IV Dauphiné Savoie est organisé chaque saison, sous la responsabilité de la ligue DSA et comporte 2 groupes.

Les vainqueurs de chaque groupe, s'affrontent en fin de championnat pour déterminer l'équipe qualifiée pour la Nationale III Jeunes.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées en NIV Jeunes.

Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes, avec matchs aller-retour ou non en fonction du nombre d'équipes engagées.

À l'issue de la saison

- les premiers des Nationales IV accèdent à la Nationale III. S'il reste des places disponibles, les ligues ayant le plus de licenciés A minimales et plus jeunes ont droit à une 2e place.

Si une équipe refuse son accession ou ne peut monter selon le règlement, sa place revient au vainqueur de l'autre groupe, puis au meilleur 2ème des deux groupes.

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.

1.3. Engagements

Les inscriptions se font auprès du responsable des jeunes de la DSA avant la date fixée à l'assemblée générale de l'année en cours et ne sont acceptées que si le club a un effectif suffisant pour aligner un joueur dans chaque catégorie.

1.4. Licences

Voir Règles générales

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

Le Président de la ligue DSA est le directeur de la compétition. Le directeur des jeunes de la DSA est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat et désigne les 2 directeurs de groupe.

2.2. Directeur de groupe

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

Il établit également les classements provisoires et le récapitulatif des résultats, transmet 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. 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 de force majeure 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 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

Chaque match est dirigé par un arbitre fédéral ou un arbitre jeune.

A défaut, la personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A et avoir l'aval du directeur régional de l'arbitrage (DRA) de la ligue DSA.

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs désignés pour 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 est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Élo National.

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

L'élo 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 et 3 et les noirs sur l'échiquier pair 2.

L'équipe première nommée a les noirs à l'échiquiers 4 pour la première partie et les blancs pour la deuxième.

3.3. Cadence

La cadence est de :

- 1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 3,
- 40 min. et 10 secondes par coup pour l'échiquier 4.

Toutes les parties d'un match sont arbitrées avec les mêmes règles liées aux cadences utilisées pour le premier échiquier.

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. La liste dans l'ordre des échiquiers, mentionne les dates de naissance et les Élo : dernier Élo FIDE ou en cas d'absence, Élo national ou en cas d'absence, Élo 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.

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 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^{er} échiquier : minime ou plus jeune ;
- 2^{eme} échiquier : benjamin ou plus jeune ;
- 3^{eme} échiquier : pupille ou plus jeune ;
- 4^{eme} échiquier : poussin ou plus jeune.

Dans un match, les échiquiers 1 à 3 disputent une partie, l'échiquier 4 deux parties.

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 joueur peut toutefois être placé devant un joueur plus âgé que lui dans le cas où il possède un Élo supérieur ou égal à l'Élo du joueur plus âgé.

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 d'un joueur muté, aux exceptions suivantes :

- les équipes promues peuvent aligner 3 mutés au maximum par match.
- les équipes d'un club entrant en Nationale IV 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 II ou III. Pour disputer une ronde de Nationale II ou III, 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 ligue, la Nationale IV se joue en 11 rondes. Un joueur a déjà participé à 9 parties dans cette division, avant de jouer en Nationale II. 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 à l'échiquier 4 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.

En cas d'égalité de points à l'issue du match de départage, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur l'échiquier n° 1 ou, en cas de nullité sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 2 ou, en cas de nullité sur les 2 premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 3, etc... Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain est attribué à l'équipe qui a la plus faible moyenne Elo.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles générales 3.1.

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

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, 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 cas de force majeure reconnu par le directeur du championnat, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 25€.

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

Une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres pourra être exclue du Championnat de France Interclubs Jeunes NIV DSA 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.

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 récurrence, 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 3 : 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 l'échiquier 4 : 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 3 dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.
- -1 point sur l'échiquier 4.

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 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 5/0, mais le score obtenu

sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (6/1 7/1, etc. étant supérieur à 5/0).

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

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.