

# NATIONALE III JEUNES LIGUE ARA

## 1. Organisation générale

### 1.1 Structure

La Nationale III est organisée en 3 groupes.

Les groupes de Nationale III sont sous la responsabilité de Ligue ARA.

### 1.2 Déroulement de la compétition

La Nationale 3 Jeunes se joue par équipe de club. Un club peut avoir plusieurs équipes engagées.

Dans chaque groupe la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

A l'issue de la saison :

- les premiers de chaque groupe de Nationale III Jeunes accèdent à la Nationale II

Si une équipe classée 1ere refuse l'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.

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1 Directeur du Groupe N3J

Il est désigné par le Comité Directeur de la Ligue.

Il est chargé de concevoir le calendrier et des appariements cohérents, 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, ce également sur le serveur internet de la FFE, et ce au plus tard le lendemain des rencontres à minuit.

Il désigne pour chaque match un « responsable du match ». Le responsable du match veille au bon fonctionnement du ou des matchs à sa charge : tables, chaises, jeux, échiquiers, pendules, collation ....

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

### 2.2 Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées au calendrier officiel de la FFE et de la Ligue. Le directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres.

En cas de force majeure, le directeur de groupe a tout pouvoir pour imposer un changement de date ou de lieux. Toutes les dates fixées par le directeur de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

### 2.3 Lieux et heures des rencontres

La désignation des lieux des rencontres se fait par le directeur de groupe après consultation des équipes engagées. La compétition se déroule en toutes rondes avec 3 rondes organisées sur 3 dimanches. Les 3 matchs se déroulent respectivement à 9h00, 12h30 et 16h00.

## **2.4 Arbitre**

L'arbitre est mis à disposition par le club recevant. Pour la N3J l'arbitre doit être titulaire d'une licence A ayant l'aval du directeur régional de l'arbitrage (DRA) de la ligue. Un AF4 ou AF3 reste fortement souhaitable. L'arbitre ne peut pas être capitaine d'équipe.

## **2.5 Responsable des matchs**

Le responsable des matchs est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match et de désigner l'arbitre de la rencontre (cf article 2.4) dont le nom doit être mentionné sur la feuille de match avant le début des parties.

## **2.6 Matériel**

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui accueillent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au bon déroulement des matchs.

En cas d'insuffisance de matériel, le joueur placé sur le (ou les) dernier (s) échiquier (s) de l'équipe fautive aura perdu par forfait administratif.

## **3. Déroulement des rencontres**

### **3.1 Règles du 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 si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement FIDE. Le Elo pris en compte est le dernier publié par la FIDE ou en cas d'absence, par la FFE.

### **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 et les noirs sur les échiquiers 2, 4

### **3.3 Cadence**

1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 3. 50mn et 10 secondes par coup pour les échiquiers 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 technique de la ligue 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. A tous moments, 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 de groupe. 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 trouve 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. 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 de la rencontre. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié A 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 numéros de licence, les dates de naissance et le Elo. Le Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la FFE ou la FIDE.

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.

Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition des équipes est sanctionné d'un forfait administratif

### **3.7 Composition des équipes**

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1<sup>er</sup> échiquier : minime ou plus jeune
- 2<sup>ème</sup> échiquier : benjamin ou plus jeune
- 3<sup>ème</sup> échiquier : pupille ou plus jeune
- 4<sup>ème</sup> échiquier : poussin ou plus jeune

Dans un match, les échiquiers 1 à 3 disputent une partie, l'échiquier 4 deux parties. Lors de la première partie l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs. Lors de la deuxième partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs.

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 Elo supérieur ou égal à l'Elo du joueur plus âgé.

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

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 1 muté, à l'exception suivante : les équipes d'un club entrant en Nationale III peuvent aligner 2 mutés par match. Définition d'un joueur muté : cf Règles Générales.

### **3.8 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 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 9 parties dans cette division, avant de jouer en Nationale I (qui se joue en 7 rondes) . 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.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match. Les parties à l'échiquier 4 comptent pour ½ partie.

### **3.9 Forfait sportifs**

Définition : voir Règles Générales 3.1

Une équipe ayant plus de 1 joueurs forfaits 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 occasionnés sur justificatifs.

#### **3.10 Litiges techniques**

Lorsqu'un litige technique survient en cours de parties, 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.

#### **3.11 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 de 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 transmises par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

## **4. Résultats et 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 finale, 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 finale, 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.

0 dans tous les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et gagnée par l'adversaire.

### **4.2 Point 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 et 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**

Définitions : 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 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 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<sup>er</sup> échiquier, puis au 2<sup>ème</sup>, etc ...