



Ligue Auvergne-Rhône-Alpes des Échecs

Fédération Française des Échecs

Nationale 3 Jeunes

Règlement – Saison 2022/2023

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Nationale 3 Jeunes (N3J) est une division du Championnat de France Interclubs Jeunes (règlement national J02) placée sous la responsabilité et la gestion de la 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.

a. Saison régulière

Elle est organisée en 4 groupes selon la répartition décidée par le directeur de la N3J. Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

b. Phase Accession

La phase Accession regroupe les équipes arrivées 1^{res} de leur groupe. Conformément au règlement national, 1 seule équipe par ZID accède à la Nationale 2 Jeunes. À l'issue de la saison régulière, trois cas pourront se présenter selon la ZID d'appartenance des équipes arrivées 1^{re} de leur groupe :

1. 2 équipes de chaque ZID :

La phase Accession comprendra des demi-finales entre les équipes d'une même ZID (couleurs déterminées par tirage au sort), puis une finale pour le titre et un match de classement pour la 3^e place (tirage au sort des couleurs à l'issue des demi-finales). Les finalistes accéderont à la Nationale 2 Jeunes.

2. 4 équipes de la ZID LYO et aucune équipe de la ZID DSA :

La phase Accession comprendra des demi-finales déterminées par tirage au sort, puis une finale pour le titre et un match de classement pour la 3^e place (tirage au sort des couleurs à l'issue des demi-finales). Le vainqueur de la finale sera promu en N2 Jeunes.

Dans les 2 groupes de saison régulière où figure une équipe DSA, l'équipe la mieux classée issue de cette ZID sera qualifiée pour une finale dont le vainqueur sera promu en Nationale 2 Jeunes.

3. 3 équipes de la ZID LYO et 1 équipe de la ZID DSA :

L'équipe de la ZID DSA sera promue en Nationale 2 Jeunes.

Les 3 équipes de la ZID LYO s'affronteront dans un tournoi toutes-roudes, dont le vainqueur sera promu en Nationale 2 Jeunes.

Si une équipe refuse l'accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place reviendra au suivant de la même ZID. Dans le cas prévu au précédent 3., si l'équipe de la ZID DSA refuse sa montée, sa place reviendra à l'équipe de DSA ayant la meilleure position au classement parmi les 2 groupes.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la N3J

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, choisies parmi les dates d'Interclubs Jeunes du calendrier fédéral, sont publiées sur le site de la Ligue. Le directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et détermine les dates, horaires, 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 ou par poules organisées sur des dimanches.

2.4. Arbitre

L'arbitre est mis à disposition par le club recevant. Pour la Nationale 3 Jeunes, l'arbitre doit être de préférence un AFC ou mieux. En cas d'impossibilité d'avoir un arbitre titré, un licencié A majeur ayant l'accord du directeur régional de l'arbitrage (DRA) pourra officier.

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 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 Rapide.

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

La cadence est de 49 minutes + 10 secondes/coup pour les échiquiers 1 à 3, et de 30 minutes + 10 secondes/coup pour l'échiquier 4 [Dérogação donnée par la CTF le 09/10/2019]. 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 ;

- ◆ à tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club ou 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 technique de la ligue et qui se trouve en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement.

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 Rapide publié par la FIDE ou la FFE.

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^{er} échiquier : U16 (minime) ou plus jeune
- ◆ 2^e échiquier : U14 (benjamin) ou plus jeune

- ◆ 3^e échiquier : U12 (pupille) ou plus jeune
- ◆ 4^e échiquier : U10 (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 N3J 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 des équipes d'un club n'ayant pas d'équipe engagée en N3J la saison précédente qui 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 de France Interclubs Jeunes.

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 N3J se joue en 11 rondes. Un joueur a déjà participé 9 parties dans cette division, avant de jouer en Nationale 1 (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, article 3.1.

Une équipe ayant plus de 1 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 occasionnés sur justificatifs.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le directeur du championnat, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 50 €.

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

Une équipe qui aura déclaré forfait pour 3 rencontres pourra être exclue du Championnat de N3J la saison suivante.

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 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.
- ◆ 0 dans tous les autres cas.

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

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 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.

Lors de la phase « Accession » et des matchs de départage, en cas d'égalité de points de partie, 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, etc. Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain est attribué à l'équipe dont la somme des Elo Rapide est la plus faible puis, en cas d'égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est le plus faible.

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

Dans chaque groupe, 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 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.