



# Ligue Auvergne-Rhône-Alpes des Échecs

*Fédération Française des Échecs*

## Nationale 3 Jeunes

### Règlement – Saison 2025/2026

#### 1. Organisation générale

##### 1.1. Structure

La Nationale 3 Jeunes (N3 J) 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.

##### 1.2.a. Saison régulière

Elle est organisée en 6 groupes selon la répartition décidée par le directeur de la N3 Jeunes. Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

##### 1.2.b. Phase Accession

Conformément au règlement national, 1 seule équipe par ZID accède à la Nationale 2 Jeunes.

Les équipes arrivées 1<sup>res</sup> de leur groupe à l'issue de la saison régulière sont qualifiées pour la phase *Accession*. Elles sont réparties dans des groupes en fonction de leur ZID d'appartenance, au sein desquels la phase *Accession* est organisée comme suit :

- si une ZID n'a qu'une seule équipe qualifiée, cette équipe est promue en N2 J.
- si une ZID a 2 équipes qualifiées, un match aller/retour sera organisé ;
- si une ZID a 3 ou 4 équipes qualifiées, un toutes-rondes sera organisé, avec tirage au sort des numéros d'appariements ;
- dans l'hypothèse peu probable où une ZID aurait 5 équipes qualifiées, le directeur de la compétition détaillera l'organisation de la phase *Accession*, avec au minimum 3 rondes.

Même si elle ne termine pas 1<sup>re</sup>, l'équipe de la ZID AUV la meilleure placée dans le groupe F est automatiquement promue en N2 J (afin de garantir qu'une équipe de chaque ZID accède à la N2 J).

Si une équipe refuse l'accèsion avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place reviendra au suivant de la même ZID.

### 1.3. Engagements

L'inscription en N3 Jeunes est gratuite. Le directeur de la compétition fixe la date limite d'engagement des équipes, qui doit se faire directement depuis le site internet de la ligue.

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1. Directeur de la N3 Jeunes et directeur de groupe

Désigné par le Comité Directeur de la Ligue, le directeur de la N3 Jeunes est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat. Il confirme les classements provisoires et établit le classement final.

Pour chaque groupe, le directeur de la N3 Jeunes peut déléguer sous sa responsabilité ses missions à un-e directeur(ice) de groupe. Celui-ci 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, 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 ».

Les décisions concernant les litiges réglés par un directeur de groupe sont notifiées aux intéressées par courriel électronique avec accusé de réception.

### 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 après avis des équipes engagées les dates, horaires, lieux et organisateurs des rencontres.

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 direction de groupe.

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

### 2.3. 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. Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats à la direction de groupe dès que la rencontre sera achevée.

#### 2.4. Arbitre

L'arbitre est mis à disposition par le club accueillant les rencontres. Il 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. 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 de difficultés, le directeur de groupe peut charger un ou plusieurs autres clubs d'apporter un complément de matériel.

### 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 Elo FIDE.

#### 3.2. Attributions des couleurs

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

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 l'échiquier 2. Cette même équipe a les noirs lors de la première partie jouée à l'échiquier 4, et les blancs pour la seconde partie.

#### 3.3. Cadence

La cadence est de 50 minutes + 10 secondes/coup pour les échiquiers 1 à 3, et de 25 minutes + 10 secondes/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, hormis l'obligation de noter.

#### 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.

Le capitaine peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié A à la Fédération.

### 3.6. *Feuille de match*

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur composition d'équipe à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Elle mentionne les numéros de licence, les dates de naissance et le Elo de chaque joueur composant l'équipe, dans l'ordre des échiquiers, ainsi que le nom du capitaine. Cette liste ne peut plus alors être modifiée pour ce match. Pour toutes les parties, le Elo à prendre en compte est le dernier Elo Standard 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.

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*

#### 3.7.a. *Licences*

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales.

#### 3.7.b. *Catégories d'âge*

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- ◆ 1<sup>er</sup> échiquier : U16(F) ou plus jeune

- ◆ 2<sup>e</sup> échiquier : U14(F) ou plus jeune
- ◆ 3<sup>e</sup> échiquier : U12(F) ou plus jeune
- ◆ 4<sup>e</sup> échiquier : U10(F) ou plus jeune

### **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 3.7.b, 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.

### **3.7.d.      *Conditions de nationalité et de scolarité***

Peuvent participer à la N3 Jeunes les joueurs et joueuses de nationalité française ainsi que les ressortissants de l'Union Européenne résidant en France. Les joueurs ou joueuses de nationalité étrangère non ressortissants de l'Union Européenne doivent être scolarisés en France en conformité avec l'article 2.1.4 des Règles Générales. 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 1 joueur muté au sens de l'article 2.2 des règles générales (R01), à l'exception des équipes d'un club n'ayant pas d'équipe engagée en N3 J la saison précédente qui peuvent aligner 2 mutés par match.

### **3.7.f.      *Participation dans plusieurs équipes***

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées en Nationale 3 Jeunes, 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 divisions des Interclubs Jeunes, un joueur ne peut participer dans une division s'il a déjà joué 4 fois en division supérieure.

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.

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.

*Exemple : dans une zone interdépartementale, la N3 J 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.*

Pour l'application de cet article, tout membre d'une équipe figurant 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 d'une équipe en phase *Accession* sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe en saison régulière. Pour disputer la ronde  $n$  d'un match de barrage, un joueur ou une joueuse ne doit pas avoir joué plus de  $n - 1$  parties dans le championnat.

Le premier alinéa de l'article 3.7.f n'est pas applicable au cours de la phase *Accession*, sauf si un club a plusieurs équipes dans cette même phase.

### **3.8.     *Forfait sportifs***

Une équipe ayant plus de 1 joueur forfait au sens de l'article 3.1 des règles générales (R01) 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 €. Lorsque plusieurs forfaits d'une même équipe ont lieu le même jour, l'amende est plafonnée à 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 N3 J 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 de 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 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.

Chaque infraction aux dispositions de l'article 3.7 entraîne les sanctions suivantes :

- ◆ non-respect de l'article 3.7.a : forfait administratif sur l'échiquier en infraction, avec une pénalité de 2 points sur les points de partie de l'équipe ;
- ◆ non-respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7.e et 3.7.g : forfait administratif sur le premier échiquier en infraction et tous ceux qui suivent.
- ◆ non-respect de l'article 3.7.c : forfait administratif sur l'échiquier du membre de l'équipe placé après un plus jeune que lui ;
- ◆ non-respect de l'article 3.7.f : forfait administratif sur l'échiquier en infraction, avec une pénalité de 1 point sur les points de partie de l'équipe.

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.

Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

Par dérogation au 1<sup>er</sup> alinéa, pour les éventuels matchs à élimination de la phase *Accession*, l'équipe gagnante en cas d'égalité de points de partie 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 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*

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 de saison régulière ou de phase *Accession* jouée en toutes-roudes, 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<sup>er</sup> échiquier, puis au 2<sup>e</sup>, etc.

Si une égalité subsiste encore, le départage est effectué à partir de la plus faible moyenne Élo (le cas échéant, pondérée par le nombre de matchs joués par chaque joueur).