

Comité Départemental Du Jeu d'Échecs du Val-de-Marne /

CHAMPIONNAT DU VAL DE MARNE PAR EQUIPES

JEUNES

Les règles fédérales pour le Championnat de France Interclubs Jeunes s'appliquent dans le Championnat Départemental du Val de Marne par équipe Jeunes, avec les précisions ci-dessous.

1. ORGANISATION GENERALE

1.1 Structure

Le Championnat du France Interclubs Jeunes « Départementale **Jeunes** du Val de Marne » est une compétition se déroulant par équipes de six joueurs. Il est placé sous l'autorité du Directeur du Championnat, également appelé Directeur de Groupe, responsable désigné par le Comité Départemental du Jeu d'Échecs du Val de Marne (CDJEVM).

1.2 Déroulement de la Compétition

La « Départementale **Jeunes** du Val-de-Marne » se déroule par équipes de clubs affiliés à la FFE.

Un club du Val-de-Marne peut engager plusieurs équipes dans ce championnat. Celles-ci sont réparties dans différents groupes s'ils existent. S'il n'y a qu'un groupe de Compétiteurs, les équipes d'un même club se rencontrent dès la première ronde ou le plus tôt possible afin de respecter la régularité de la Compétition.

Dans chaque groupe ou dans le groupe unique la compétition est organisée suivant le système « toutes rondes », c'est à dire que chaque club rencontre la totalité des autres clubs inscrits.

S'il existe plusieurs groupes, les équipes ayant le même classement dans leur groupe toutes rondes, pourront être départagées par des matches de barrage.

A l'issue de la saison (y compris les éventuels matches de barrage), l'équipe classée première accède à la **NATIONALE III Jeunes** (équipes de six joueurs ou joueuses) en fonction d'une clé de répartition définie au niveau de la ligue Île de France des Échecs.

Au cas où une équipe refuse la montée en division supérieure, sa place est attribuée à la formation placée immédiatement après elle. Dans le cas où des places sont disponibles en **NATIONALE III Jeunes** (forfaits par exemple.), la Commission Technique de la Ligue organisera des repêchages.

1.3 Engagements

Le formulaire d'engagement est adressé aux clubs du Département dès le début de la saison. Il doit être dûment rempli, de façon lisible, en respectant les instructions qui y figurent et retourné avant la date limite indiquée sur le formulaire au directeur du Championnat avec les droits d'engagement sous peine de non inscription au Championnat Départemental **par équipes Jeunes** du Val de Marne.

Pour participer à ce championnat, les clubs doivent mettre gratuitement à disposition un local

Comité Départemental Du Jeu d'Échecs du Val-de-Marne

permettant aux rencontres de se dérouler dans de bonnes conditions. Ils doivent également désigner un organisateur pour les rencontres, un responsable de l'équipe engagée et préciser les moyens d'accès aux lieux.

1.4 Licences

Voir Règles générales.

II. ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.3 Calendrier

Les dates des rondes sont inscrites dans le calendrier officiel de la Ligue d'Île de France des Échecs et sont diffusées aux clubs.

2.4 Lieu et heures des rencontres

Les lieux et heures des rencontres sont précisés sur le calendrier envoyé aux clubs.

Les rencontres auront lieu le dimanche à 14h15.

Toute équipe n'ayant pas reçu ces appariements (dates et lieux) 5 jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le responsable de la compétition.

2.6 Arbitres

En « Départementale Jeunes du Val-de-Marne », l'arbitre n'est pas obligatoire.

III. DEROULEMENT DES RENCONTRES

3.2. Attributions des couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de groupe a les blancs sur tous les échiquiers lors de la première partie et a les noirs sur tous les échiquiers lors de la deuxième.

3.3 Cadence

Sur tous les échiquiers, les parties sont jouées à la cadence de 60 minutes par joueur.

La notation est obligatoire. En cas d'impossibilité, la durée effective de jeu du joueur concerné sera réduite de 15 minutes.

3.7. Composition des Équipes

3.7.a) Licences

Article identique en précisant « ou 6 joueurs (Départementale Jeunes du Val-de-Marne) »

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne

3.7.b) Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1^{er} et 2^e échiquier : minime ou plus jeune ;
- 3^e et 4^e échiquier : benjamin ou plus jeune ;
- 5^e et 6^e échiquier : poussin ou plus jeune.

Chaque joueur joue 2 parties selon la règle suivante :

Partie 1 : joueur 1 – club recevant (blancs) / joueur 1 – club se déplaçant (noirs)

Partie 7 : joueur 1 – club recevant (noirs) / joueur 2 – club se déplaçant (blancs)

Partie 2 : joueur 2 – club recevant (blancs) / joueur 2 – club se déplaçant (noirs)

Partie 8 : joueur 2 – club recevant (noirs) / joueur 1 – club se déplaçant (blancs)

Partie 3 : joueur 3 – club recevant (blancs) / joueur 3 – club se déplaçant (noirs)

Partie 9 : joueur 3 – club recevant (noirs) / joueur 4 – club se déplaçant (blancs)

Partie 4 : joueur 4 – club recevant (blancs) / joueur 4 – club se déplaçant (noirs)

Partie 10 : joueur 4 – club recevant (noirs) / joueur 3 – club se déplaçant (blancs)

Partie 5 : joueur 5 – club recevant (blancs) / joueur 5 – club se déplaçant (noirs)

Partie 11 : joueur 5 – club recevant (noirs) / joueur 6 – club se déplaçant (blancs)

Partie 6 : joueur 6 – club recevant (blancs) / joueur 6 – club se déplaçant (noirs)

Partie 12 : joueur 6 – club recevant (noirs) / joueur 5 – club se déplaçant (blancs)

Partie	Equipe A (blanc)	Equipe B (noir)		Partie	Equipe B (blanc)	Equipe A (noir)
1	A1	B1		7	B2	A1
2	A2	B2		8	B1	A2
3	A3	B3		9	B4	A3
4	A4	B4		10	B3	A4
5	A5	B5		11	B6	A5
6	A6	B6		12	B5	A6

3.7.c) Ordre des échiquiers

Article identique en précisant « (1 à 6 en Départementale Jeunes du Val-de-Marne) »

3.7.e) Joueurs mutés

Article non appliqué en « Départementale Jeunes du Val-de-Marne ».

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne

3.8 Forfaits sportifs

Une équipe ayant plus de deux joueurs forfaits perd le match sur le score de 3-0 (8-0 de points de partie).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins quatre joueurs doit avertir le club adverse et le directeur de groupe, au moins 48 heures avant le début de la rencontre prévue. Si, ne prévenant pas son adversaire dans les délais, elle provoque un déplacement inutile, elle est tenue de rembourser les frais de déplacement engagés sur production des justificatifs.

En outre tout forfait d'équipe non prévenu sera sanctionné d'une amende de **50 €** à régler au CDJEVM.

Cette équipe pourra être éventuellement exclue des championnats de l'année suivante par une décision du CDJEVM.

3.9 Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre ou à défaut de l'organisateur.

Un appel de cette décision peut toujours être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation.

L'organisateur dans tous les cas, et le capitaine adverse s'il le désire, rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits.

Ces documents sont joints au procès verbal et envoyés au directeur du Championnat.

Celui-ci prendra contact, s'il le juge utile, avec les responsables des clubs ou toute personne dont il serait souhaitable d'avoir l'avis afin de résoudre le différend.

Les décisions concernant les litiges réglés par le directeur du Championnat sont notifiées aux intéressés par tout moyen permettant de prouver leur réception.

Ces décisions peuvent faire l'objet d'un appel auprès du CDJEVM dans les 10 jours suivant la notification par l'intermédiaire du Directeur Technique du Comité Départemental ou du directeur du Championnat qui transmettra au CDJEVM.

3.10 Procès verbal de la rencontre

Dès la fin du match, chaque capitaine établit un procès-verbal comportant les noms des équipes concernées, les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et de la rencontre, les noms et prénoms des capitaines et de l'arbitre si présent.

Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines et par l'arbitre si présent. Chaque capitaine le transmet avec les éventuelles réclamations au directeur du Championnat, au plus tard le surlendemain du jour de la rencontre.

Un courrier électronique avec copie du procès verbal est un moyen de transmission à privilégier. Dans ce cas, le capitaine doit conserver le procès verbal original, le responsable de la compétition pouvant le lui réclamer en cas de litige.

Si le procès-verbal n'a pas été expédié dans les délais, un premier avertissement sera envoyé au club fautif (sauf cas de force majeure accepté par le responsable de la compétition).

En cas de récidive, le club concerné sera pénalisé par la perte de la rencontre par forfait administratif sur tous les échiquiers.

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne

IV - CLASSEMENTS ET RESULTATS

4.1 Décompte des points de partie

Une partie gagnée est comptée 1 point, perdue 0. Une partie nulle est notée X car elle n'est pas comptabilisée dans le décompte final.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée : 0 point au dernier échiquier ou si tous les échiquiers suivants sont aussi forfait, -1 point dans tous les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée : 0 point sauf indication contraire et gagnée par l'adversaire, sauf si celui-ci est aussi en infraction.

Lorsque le total des points de partie est négatif le résultat final de l'équipe est ramené à 0.

4.1.1 Non respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7.g

Article identique

4.1.2 Non respect des articles 3.7.c

Article identique en précisant (8/0 en Départementale Jeunes du Val-de-Marne)

4.1.3 Non respect des articles 3.7.f

Article identique

4.4 Classement

Le classement final du ou des groupes du championnat départemental **par équipes Jeunes** du Val de Marne est effectué en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité le départage est effectué en tenant compte des points de parties.

En cas d'égalité persistante on utilise le système Sonnenborn Berger appliqué aux points de rencontre puis le système de Berlin calculé sur l'ensemble des rencontres puis de leur rencontre en donnant la meilleure place à l'équipe victorieuse.

Pour les matches de barrage, en cas d'égalité de points de parties, la victoire revient à l'équipe victorieuse sur le premier échiquier, et en cas de match nul sur le premier échiquier, à l'équipe victorieuse sur le deuxième échiquier et ainsi de suite jusqu'à l'échiquier décisif.

En cas d'égalité parfaite (matches nuls sur tous les échiquiers), c'est l'équipe avec la moyenne Elo la plus faible qui est déclarée victorieuse.