

Challenge Jeunes — Règlement

saison 2015-2016

Le Challenge Jeunes est une compétition, organisée par le Comité Rhône et Métropole de Lyon Échecs, régie par les Règles Générales pour les Compétitions Fédérales de la Fédération Française des Échecs (R01) ainsi que par le présent règlement.

1. Organisation générale

1.1. Déroulement de la Compétition

Le Challenge Jeunes se joue par équipes de Clubs. Un Club peut avoir plusieurs équipes engagées dans le championnat. Il se déroule en système toutes rondes pour un effectif inférieur ou égal à 10 équipes inscrites ou avec une formule adaptée en cas d'effectif supérieur.

L'équipe qui termine première reçoit le titre de Vainqueur du Challenge Jeunes.

1.2. Engagements

Le droit d'inscription est fixé à 10 € par équipe. Les inscriptions doivent se faire en envoyant un courriel au Comité Rhône et Métropole de Lyon Échecs, avec en copie le directeur de la compétition.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur du Championnat

Le Directeur du Championnat est le responsable Jeunes du Comité Rhône et Métropole de Lyon Échecs ou toute autre personne désignée par le Comité Directeur.

Il est responsable du déroulement de l'ensemble du Championnat. Il confirme les classements provisoires et établit le classement final.

2.2. Calendrier

Il est fixé par le Directeur du Championnat, en accord avec le comité directeur du CRMLÉ.

2.3. Matériel

Il appartient aux clubs qui reçoivent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement de la rencontre.

2.4. Arbitres

Les rencontres sont arbitrées par un arbitre fédéral ou à défaut stagiaire, fourni par le club recevant.

Nota : Si un club ne possède pas d'arbitre dans son effectif, la compétition pourra être arbitrée par un adulte ayant une licence A après accord du directeur de la compétition.

3. Déroulement des matchs

3.1. Règles

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 était prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Élo National. L'Élo pris en compte est le dernier publié par la FIDE, ou à défaut par la FFÉ. 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 impairs, les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3. Cadence

Les parties se déroulent à la cadence de 50 minutes avec un incrément de 10 secondes par coup.

3.4. Capitaine d'équipe

Le rôle du capitaine est défini à l'article 8 des Règles générales.

3.5. Feuille de match

Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre en utilisant un document officiel, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. 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 être modifiée.

Un club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempté pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur du groupe ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures.

3.6. Composition des équipes

3.6.a. Licences

Chaque équipe est composée de 4 joueurs des catégories benjamins à poussinets, non classés ou dont le classement Élo est strictement inférieur à 1200. Un joueur qui a commencé la compétition pourra cependant la continuer même si son Élo dépasse ce plafond.

3.6.b. composition de la feuille de match

La feuille de match ne peut comporter de « trou ». S'il n'y pas de nom inscrit sur la feuille de match à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir non plus aux échiquiers suivants.

3.6.c. ordre des échiquiers

Les échiquiers doivent être rangés par âge, l'échiquier 1 étant le plus âgé.

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.

3.6.d. condition de nationalité et de scolarité

Tous les joueurs participants doivent être inscrits à la FIDE sous le code FRA. Les joueurs étrangers ne peuvent participer au Challenge Jeunes que s'ils sont régulièrement scolarisés en France. Une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement pourra être exigée en guise de justificatif.

3.6.e. joueurs mutés

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus d'un joueur muté.

3.6.f. participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur qui a commencé le Challenge dans une équipe ne pourra pas jouer avec une autre sauf accord du directeur de la compétition.

3.7. *Forfaits*

Une équipe ayant plus d'un joueur forfait perd le match sur le score de 3-0.

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 du championnat, 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 de 0,25 € par kilomètre.

3.8. *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 la compétition qui prendra une décision.

3.9. *Procès-verbal*

Dès la fin du match, l'arbitre complète le procès-verbal (feuille de match) avec les résultats des parties et du match. Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre.

3.10. *Transmission des résultats*

Le responsable de la rencontre doit garder le procès-verbal et les feuilles de parties six mois. En cas de réclamations, il devra transmettre ces documents au directeur du groupe.

Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22h, soit

en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone ou courriel. Il a obligation dans les 48h suivant la rencontre, soit de saisir le PV de la rencontre, soit d'envoyer le PV au directeur de groupe par courriel.

Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 15 jours après la rencontre pour prévenir le directeur de groupe s'ils constatent une erreur.

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.

4. Résultats et classements

4.1. Décompte des points de parties

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 :

- -1 sur les échiquiers où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.
- 0 dans tous les autres cas.

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

Le non-respect des articles 3.6.a, 3.6.b, 3.6.d, 3.6.e et 3.6.f entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

Le non-respect de l'article 3.6.c entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui.

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

4.2. Score et gain du match

Le score du match est alors établi. Il détermine les points de parties pour (p) et contre (c) de chaque équipe ainsi que le différentiel : $(p) - (c)$.

Toutefois, lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, son score est ramené à 0.

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.

4.3. Décompte des points de matchs

Un match gagné est compté 3 points, un match nul est compté 2 points, un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point. Un match perdu par forfait est compté 0 point.

4.4. 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.

4.5. Classements

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de matchs.

En cas d'égalité de points de matchs entre plusieurs équipes, le départage est effectué par la différence entre les points pour (p) et les points contre (c).

En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué en ne prenant en compte que les points pour (p).

En cas de nouvelle égalité, et dans le cas d'un système toutes-roudes, on utilise les résultats réalisés entre elles par les équipes restant à départager.

En cas de nouvelle égalité, on prend dans l'ordre la différence $(p) - (c)$ dans l'ensemble du Championnat au 1er échiquier ; puis au 2e, puis au 3e, etc.