

CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL DES JEUNES

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le tournoi promotionnel des jeunes est organisé chaque saison et comporte quatre divisions :

- la **division 1 Jeunes** composée d'un ou plusieurs groupes d'équipes de 4 joueurs
- la **division 2 Jeunes** composée d'un ou plusieurs groupes d'équipes de 4 joueurs.
- la **division 3 Jeunes** composée d'un ou plusieurs groupes d'équipes de 3 joueurs.
- la **division féminines** composée d'un ou plusieurs groupes d'équipes de 3 joueuses.

Dans chaque division, le nombre de groupes et le nombre d'équipes par groupe est fonction du nombre d'équipes participantes. Chaque club peut y engager autant d'équipes qu'il lui convient. Toutefois, le nombre d'équipes par groupe est limité à 10.

1.2. Déroulement de la compétition

Le tournoi promotionnel des jeunes se joue par équipes de clubs. Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans chacune des divisions. Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes. A l'issue de la saison, les équipes classées premières de chaque groupe d'une même division disputeront un match de classement pour désigner l'équipe championne du département (*au système Molter si plus de 2 équipes*).

1.3. Engagements

Les droits d'engagement seront obligatoirement joints à la fiche d'inscription.

1.4. Licences

Les joueurs doivent être en possession de leur licence "A" pour la division 1 Jeunes, "B" pour les autres divisions, validée pour la saison en cours. Ils ne peuvent jouer que pour le compte du club dans lequel ils sont licenciés. Tout joueur, titulaire ou remplaçant, doit être licencié avant le 15 décembre de la saison en cours, la date figurant sur la licence ou les états navette en faisant foi. Le joueur non licencié à cette date perd par forfait toutes les parties jouées antérieurement. Tout nouveau joueur introduit dans une équipe après le 15 décembre devra être licencié avant de disputer toute rencontre.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

Le directeur de la compétition est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat, confirme les classements provisoires et établit le classement final.

Il est chargé de concevoir un calendrier cohérent et de le proposer au comité directeur du département, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats, d'en vérifier la conformité et éventuellement de les enregistrer, puis d'en contrôler les enregistrements sur le site de la fédération.

Il se préoccupe de la publication des résultats sur le site de la fédération dans les plus brefs délais.

Les décisions concernant les litiges réglés sont notifiées aux intéressés par mail avec accusé de réception pour le destinataire.

2.2. Calendrier

Le Directeur du Tournoi établit le calendrier des différentes rondes et le communique aux correspondants des différentes équipes dès qu'il est en possession de toutes les inscriptions et au plus tard 15 jours après le délai d'inscription fixé.

A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer la date d'un match, après avoir demandé et obtenu l'accord du Directeur du Tournoi.

En cas de force majeure, le Directeur du Tournoi a tout pouvoir pour imposer un changement de date d'un match ou pour modifier une date figurant au calendrier.

Hormis ces deux cas, toutes les dates fixées par le Directeur du Tournoi sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heure des rencontres

Les rencontres se jouent au local de jeu du club recevant (colonne de gauche sur le calendrier), ou à défaut, au local du club désigné pour organiser la rencontre (en particulier pour les rencontres groupées).

Sous réserve d'avertir le Directeur du Tournoi, les équipes peuvent, d'un commun accord, choisir un autre lieu de rencontre.

En règle générale, les matchs débutent à 14h30, à 14h pour les rondes groupées, mais les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour en avancer l'heure (par exemple à 9h00).

2.4. Responsable des matchs

L'équipe recevante est désignée organisateur du match. L'organisateur est tenu de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement de la rencontre, d'appliquer et de faire respecter le présent règlement. Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats au directeur de la compétition dès que la rencontre sera achevée. Tout retard sur l'horaire fixé pour le début du match peut être pénalisé, sur demande de l'équipe adverse, à la pendule.

2.5. Matériel

L'équipe recevante est tenue de fournir le matériel de jeu nécessaire à la rencontre (jeux, pendules, feuilles de match et feuilles de partie). Si faute de matériel, une ou plusieurs parties ne peuvent être jouées, celles-ci seront perdues par forfait par l'équipe recevante.

2.6. Invitation des équipes

L'organisateur de la rencontre est tenu d'inviter l'équipe adverse par mail au plus tard huit jours avant la rencontre. Cette invitation doit contenir une indication précise de l'emplacement du local de jeu, avec de préférence un plan.

En cas de réclamation, le non respect de ce délai entraînera une sanction financière (droit d'inscription de l'équipe).

3. Déroulement des matchs

3.1. Règles

Les règles de la FIDE et de la FFE en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties. Les parties sont comptabilisées pour le classement ELO.

3.2. Conditions de participation

Les joueurs du tournoi promotionnel des jeunes peuvent, à tout moment, participer à un tournoi de division départementale.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une **même** division, tout joueur, titulaire ou remplaçant, ayant participé pour le compte d'une équipe, ne peut plus jouer pour le compte d'une autre équipe de la même division.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans **différentes** divisions, tout joueur, titulaire ou remplaçant, ayant joué trois matchs dans une même division, ne peut plus jouer dans une équipe de division inférieure.

3.3. Attribution des couleurs

a) Division 3 Jeunes (-9 ans) et féminines

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le Directeur de Tournoi joue à domicile et a les blancs sur tous les échiquiers pour la 1^{ère} et la 3^{ème} partie et les noirs pour la 2^{ème} partie.

b) Division 1 Jeunes (-16 ans) et division 2 Jeunes (-12 ans)

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le Directeur de Tournoi joue à domicile et a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs pour la première partie. Inversion des couleurs à chaque échiquier pour la 2^{ème} partie.

3.4. Cadence et mode de jeu

a) Division 3 Jeunes (-9 ans) et féminines

Les 3 parties sont disputées à la cadence de 15 minutes KO et chaque joueur rencontre un joueur différent de l'équipe adverse.

b) Division 2 Jeunes(-12 ans)

Les 2 parties sont disputées à la cadence de 30 minutes KO.

La notation est obligatoire.

Le joueur auquel il ne reste que 5 minutes à la pendule est autorisé à arrêter la notation jusqu'à la fin de la partie.

c) Division 1 Jeunes (-16 ans)

Les 2 parties sont disputées à la cadence de 61 minutes KO.

La notation est obligatoire.

Le joueur auquel il ne reste que 5 minutes à la pendule est autorisé à arrêter la notation jusqu'à la fin de la partie.

3.5. Composition des équipes

Avant le début de la rencontre, les capitaines de chaque équipe présentent la liste des joueurs titulaires composant leur équipe ; liste qui sera ensuite notée sur la feuille de match.

Tout joueur ne figurant pas au classement Élo et participant pour la première fois de la saison à un match, devra avoir un Élo estimé (voir Règles générales article 5). Cet Élo lui sera attribué pour tous les autres matchs de la saison (sauf s'il obtient un classement Élo).

a) Dans la division 3 Jeunes, l'équipe est composée de joueurs ayant **moins de 9 ans** au 1^{er} janvier de la saison sportive (**poussins 1ère année**), et ayant une licence depuis **moins de 3 ans**.

b) Dans la division 2 Jeunes, l'équipe est composée de joueurs ayant **moins de 12 ans** au 1^{er} janvier de la saison sportive (**pupilles**), et ayant **au plus 1500 Élo**.

c) Dans la division 1 Jeunes, l'équipe est composée de joueurs ayant **moins de 16 ans** au 1^{er} janvier de la saison sportive (**minimes**), et ayant **au plus 1500 Élo**. Si au cours de la saison, le classement Elo d'un joueur atteint 1600 Elos, ce joueur ne pourra plus participer à cette compétition.

d) Dans la division 1 Jeunes et dans la division 2 Jeunes, l'équipe se range en respectant l'ordre de classement Élo décroissant, avec une marge de 100 points. Cette composition ne peut plus être modifiée pour ce match.

Si deux joueurs ont une différence de classement Élo de plus de 100 points, le moins bien classé ne peut être placé devant le mieux classé. En cas de non-respect de cette disposition, le joueur ayant le plus fort Élo sera pénalisé par la perte de sa partie par forfait administratif.

e) Dans la division 1 Jeunes et dans la division 2 Jeunes, une dérogation est acceptée pour faire participer un joueur par équipe avec plus de 1500 Elo, dans les clubs ayant moins de 10 jeunes jusqu'à la catégorie minimes.

f) Dans la division féminines, l'équipe est composée de joueuses ayant **moins de 12 ans** au 1^{er} janvier de la saison sportive (**pupillettes**). Lorsque le club ne dispose que de 2 filles éligibles pour ce championnat, possibilité de compléter l'équipe par un garçon éligible en division 3 Jeunes.

3.6. Sanctions

Le non-respect **des articles 3.2 à 3.5** entraîne la perte des parties des joueurs concernés, défaite assimilée à un forfait administratif.

Le non-respect de l'article 1.4 est sanctionné par une amende d'un montant égal au prix d'une licence pour permettre au Directeur du Tournoi de licencier les joueurs concernés dans leur club.

3.7. Début des parties

Le capitaine doit remplir la feuille de match ou remettre la composition de son équipe à l'adversaire au moins 15 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.

Aucune partie ne peut commencer tant que les coordonnées des deux adversaires ne figurent pas sur la feuille de match.

a) Division 3 Jeunes (-9 ans) et féminines

Les pendules sont réglées initialement sur 17h45.

b) Division 2 Jeunes(-12 ans)

Les pendules sont réglées initialement sur 17h30.

c) Division 1 Jeunes (-16 ans)

Les pendules sont réglées initialement sur 16h59.

3.8. Forfait

Une équipe perd par forfait si elle ne peut pas aligner au moins 2 joueurs.

Si une équipe n'a pas l'intention de se déplacer ou ne peut pas aligner au moins 2 joueurs, elle doit avertir, au moins deux jours avant la date fixée pour le match, le club adverse et le Directeur de Tournoi.

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

Tout forfait individuel ou d'équipe entraînera une sanction financière (droit d'inscription de joueurs, d'équipe).

a) Division 3 Jeunes (-9 ans) et féminines

La 1ère partie est perdue par forfait pour toute l'équipe ou tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 15 minutes suivant l'heure fixée pour le début du match.

La 2ème partie est perdue par forfait pour toute l'équipe ou tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 45 minutes suivant l'heure fixée pour le début du match.

Un joueur est considéré comme présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

b) Division 2 Jeunes(-12 ans)

La 1ère partie est perdue par forfait pour toute l'équipe ou tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 30 minutes suivant l'heure fixée pour le début du match.

Un joueur est considéré comme présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

c) Forfait de la rencontre (toutes divisions)

Le forfait est déclaré d'office à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivant l'heure fixée pour le début du match.

Un joueur est considéré comme présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

3.9. Litiges

Lorsqu'un litige survient au cours d'une partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'organisateur, celui-ci étant le responsable ou le capitaine de l'équipe qui reçoit. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige une réclamation. Les capitaines de chaque équipe établissent chacun un rapport donnant leur propre version des faits. Tous ces documents sont transmis, avec la feuille de match, au Directeur du Tournoi, qui tranchera.

Le Directeur de Tournoi est habilité à sanctionner toute infraction au règlement qui n'aurait pas été constatée lors du déroulement d'un match.

4. Résultats/classements

4.1. Feuilles de match

L'équipe recevante doit communiquer, le jour même, le résultat de la rencontre au responsable des résultats.

L'original de la feuille de match, dûment complétée et signée par les deux capitaines d'équipe, est à expédier par l'équipe recevante au Directeur du Tournoi, au plus tard 48 heures après la rencontre. Tout envoi reçu après ce délai, le cachet de La Poste faisant foi, sera désormais sanctionné d'une amende de **2 € par jour de retard**. En cas de récidive, elle entraînera l'annulation des points de parties de l'équipe recevante.

4.2. Décompte des points de parties

Une partie est comptée :

- 1 point en cas de victoire
- X en cas de nullité
- 0 point en cas de perte

Division 3 Jeunes (-9 ans) et féminines

Une partie perdue par forfait est comptée 0 point.

Division 1 Jeunes (-16 ans) et division 2 Jeunes(-12 ans)

Une partie perdue par forfait est comptée :

- 0 point au dernier échiquier
- 0 point au 3ème échiquier si le dernier fait aussi l'objet d'un forfait
- -1 point s'il y a encore un ou plusieurs échiquiers occupés derrière celui qui a fait forfait

Toutefois, lorsque le total des points de parties est négatif, il est ramené à 0 point.

Lorsqu'une équipe gagne par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse, le score du match est au maximum de 6-0 en D1J et D2J, et de 7-0 en D3J **et en féminines**.

4.3. 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, 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.

4.4. Classement

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

En cas d'égalité de points de matchs, on utilise les résultats (points de match, différentiels, points « pour ») 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 1er échiquier, puis au 2ème etc.

Septembre 2017