



## Comité Départemental du jeu d'Échecs de Loire Atlantique

### REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL JEUNES PAR ÉQUIPES Départementale 1

#### 1. Déroulement de la compétition

- 1.1. Cette compétition se joue par équipes de 4 joueurs licenciés A dans un même club. Elle se dispute si possible sous la forme d'un tournoi «toutes rondes» à 8 équipes au maximum si le nombre d'équipes le permet. Un tournoi au système suisse, ou un tournoi toutes rondes de type aller/retour peuvent être réalisés afin de permettre à chacun de disputer un maximum de parties.
- 1.2. Si un club a plusieurs équipes inscrites dans la compétition de Départementale 2 Jeunes, chacune d'elles peut accueillir, à chaque ronde, au maximum un joueur ayant déjà participé à ce niveau de compétition pour une autre équipe du club sous réserve de respecter les deux conditions suivantes:
  - a) Les échanges qui génèrent des permutations de joueurs entre les équipes de ce même niveau sont interdits.
  - b) Un joueur qui a occupé le premier échiquier d'une des rondes précédentes ne pourra plus être accueilli dans une autre équipe de même niveau de compétition.
- 1.3. Si un même club engage plusieurs équipes dans une même compétition, ces équipes seront, dans la mesure du possible, mises dans des groupes différents.

#### 2. Composition des équipes

- 2.1. Chaque équipe sera composée de 4 joueurs entre U16 (Minime) et U8 (Petit-Poussin) inclus, avec des U12 (Pupilles) ou plus jeunes aux échiquiers 3 et 4; ces joueurs ne devront pas avoir joué plus de 2 fois dans une équipe évoluant en catégorie supérieure la même saison.
- 2.2. Les joueurs devront être rangés par catégorie d'âge décroissante, toutefois **un joueur et un seul** pourra être placé devant **des joueurs d'une catégorie supérieure seulement dans le cas où il possède un Elo supérieur**. Dans le cas contraire le joueur placé après un joueur de catégorie inférieure aurait sa partie perdue par forfait administratif.
- 2.3. Une équipe qui ne peut aligner plus de 2 joueurs pour un match aura le match perdu par forfait soit 4 à 0. Une équipe ayant été forfait 2 matchs sera exclue du championnat, une double ronde forfait ne comptant que pour 1 forfait d'équipe.

### 3. Feuille de match

3.1. La feuille de match est remplie avant la rencontre.

3.2. **Points de match:** victoire 3 pts, nulle 2 pts, défaite 1 pt, forfait 0 pt.

#### 3.3. Points de parties:

◆ Une partie gagnée est comptée 1 pt, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 pt.

◆ Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1 pt si une partie a été jouée sur les échiquiers se trouvant derrière l'échiquier concerné, sinon elle est comptée 0.

◆ Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0.

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

3.4. Les feuilles de match devront être transmises au directeur de la compétition dès la fin de la rencontre par le club recevant. **En cas de regroupement, le club accueillant est chargé de la transmission de l'ensemble des feuilles de match au directeur de la compétition.**

### 4. Le match

4.1. **Les 4 échiquiers feront une partie de 60mn + 30 secondes par coup.**

4.2. La notation des parties est obligatoire (une tolérance pouvant être prévue pour les plus jeunes).

Le club recevant conservera les feuilles de parties.

4.3. L'équipe citée en premier dans le calendrier publié par le directeur de la compétition a les blancs aux échiquiers impairs.

4.4. Le responsable de l'équipe citée en premier dans le calendrier pourra prendre contact avec le responsable de l'autre équipe la semaine précédant la rencontre, sans que ce ne soit une obligation et sans sanction envisageable en cas de non contact. Par contre, si une équipe non prévenue d'un forfait d'équipe se déplace pour rien, le club fautif remboursera les frais de déplacement.

Le club recevant doit fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au bon déroulement

du match (jeux, sous-jeux, pendules, feuilles de partie); **lors des regroupements**

**d'équipes, chaque équipe doit apporter 2 jeux, 2 sous-jeux, 2 pendules et une dizaine de feuilles de partie.**

### 5. Résultats

5.1. Le classement final est donné par le total des points de matchs. En cas d'égalité, on utilise les résultats 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, par le nombre de points « pour ». Si une égalité subsiste, on prend dans l'ordre la somme des différentiels au 1<sup>er</sup> échiquier, puis au 2<sup>ème</sup> etc.

Pour le titre de champion un match de barrage aura lieu entre les équipes concernées en cas d'égalité.

**5.2.** L'équipe qui terminera en tête du championnat accèdera au niveau supérieur, Le nombre d'équipes reléguées en D2 jeunes sera fonction du nombre de descentes du niveau supérieur vers la D1 jeunes et de montées de D2 jeunes afin de conserver un groupe de 8 équipes en D1 jeunes.

## **6. Le directeur de compétition**

**6.1.** Le directeur de la compétition est nommé par le CDJE 44. Il constitue les appariements, détermine les dates et lieux des rencontres, et valide les résultats.

**6.2.** Il est seul compétent pour trancher les litiges ou contestations qui doivent être transmis avec la feuille de match par le club recevant ou par lettre recommandée par le club qui se déplace dans les 48 heures suivant le match.