



Ligue de  
Bretagne  
des échecs

# Règlement du championnat de Bretagne interclubs jeunes 2013

<b>Préambule.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Organisation générale.....</b>	<b>4</b>
1.1. Structure.....	4
1.2. Déroulement de la compétition.....	4
1.3. Engagements.....	4
1.4. Licences.....	4
<b>2. Organisation de la compétition .....</b>	<b>5</b>
2.1. Directeur du Championnat .....	5
2.2. Responsable du rassemblement.....	5
2.3. Calendrier.....	5
2.4. Horaires.....	5
2.5. Arbitrage.....	5
2.6. Matériel.....	5

<b>3. Déroulement des matches</b> .....	<b>6</b>
3.1. Règles du jeu.....	6
3.2. Attributions des couleurs.....	6
3.3. Cadence.....	6
3.4. Statut des joueurs / homologation.....	6
3.5. Capitaine d'équipe .....	6
3.6. Feuille de match.....	6
3.6.a) Composition des équipes.....	6
3.6.b) Capitaines.....	6
3.6.c) Mode de transmission.....	7
3.6.d) Non-transmission.....	7
3.7. Composition des équipes.....	7
3.7.a) Licences.....	7
3.7.b) Composition de la feuille de match.....	7
3.7.c) Ordre des échiquiers.....	7
3.7.d) Conditions de nationalité et scolarité.....	7
3.7.e) Joueurs mutés.....	8
3.7.f) Participation dans plusieurs équipes.....	8
3.8. Forfaits sportifs.....	8
3.9. Litiges techniques.....	8
3.10. Procès-verbal de rencontre.....	8
<b>4. Résultats / classements</b> .....	<b>9</b>
4.1. Décompte des points de partie.....	9
4.1.a) Non-respect des articles 3.7.b, 3.7d, 3.7 e, 3.7.g.....	9
4.1.b) Non respect de l'article 3.7.c.....	9
4.1.c) Non-respect de l'article 3.7.f.....	9
4.2. Points de match.....	9
4.3. Forfaits.....	9
4.4. Classement.....	10
4.5. Transmission des résultats.....	10
<b>5. Clauses particulières de l'édition 2013</b> .....	<b>11</b>
5.1. Directeur du Championnat .....	11
5.2. Responsable du rassemblement.....	11
5.3 Date et lieu du rassemblement.....	11
5.4. Horaires.....	11
5.5. Arbitrage.....	11
5.6. Transmission des compositions d'équipes (cf alinea 3.6.c).....	11
5.7 Nombre d'équipes.....	11
5.8 Engagements.....	11
<b>Annexe : sélection des équipes participantes</b> .....	<b>12</b>

## **Préambule**

Lors de son Assemblée Générale du 24 mars 2012, la Ligue de Bretagne des Echecs a délégué à ses Comités Départementaux l'organisation de ses compétitions jeunes interclubs au niveau régional.

Ce règlement précise les modalités de l'organisation du championnat interclubs jeunes en Bretagne, ci-après nommé Championnat de Bretagne Interclubs Jeunes, pour la saison 2012-2013.

Les objectifs de la compétition sont :

- Qualifier les meilleures équipes de la Ligue pour le niveau supérieur (Nationale 4) ;
- Limiter les déplacements par l'organisation d'un unique rassemblement sur une journée.

# **1. Organisation générale**

## **1.1. Structure**

Le Championnat de Bretagne Interclubs Jeunes est organisé sous la responsabilité de la Commission Jeunes de la Ligue de Bretagne.

Il comporte un seul groupe.

## **1.2. Déroulement de la compétition**

Le championnat se joue par équipes de clubs, chacune composée de quatre joueurs.

Il se déroule sous la forme d'un unique rassemblement, sur une journée.

## **1.3. Engagements**

Les équipes participantes sont désignées par le Directeur des Jeunes en fonction des résultats des Championnats Départementaux et selon une politique définie par la Commission Jeunes.

Le nombre d'équipes par département est fonction du nombre d'équipes participant à chaque Championnat Départemental, et déterminé par la méthode du plus fort reste (voir exemples en annexe).

L'inscription au championnat est gratuite.

## **1.4. Licences**

Tous les joueurs doivent être licenciés A, même si la cadence tolère les licences B.

## **2. Organisation de la compétition**

### **2.1. Directeur du Championnat**

La Commission Jeunes de la Ligue nomme le Directeur du Championnat.

Il est chargé de prévoir la date et le lieu du rassemblement, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité, et d'établir le classement final.

Il communique les résultats au Directeur des Jeunes, qui les affiche sur le serveur web de la Ligue.

Les litiges sont réglés par le Directeur du Championnat et le Directeur des Jeunes, puis notifiés aux intéressés directement sur le lieu de jeu ou ultérieurement par courrier électronique.

Il désigne le « Responsable du Rassemblement ».

### **2.2. Responsable du rassemblement**

Le Responsable du Rassemblement est nommé par le Directeur du Championnat.

Il est chargé du bon déroulement du rassemblement selon les règles de ce règlement.

Il est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement des rencontres, de désigner l'arbitre du rassemblement.

Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires.

### **2.3. Calendrier**

Le championnat est organisé en un unique rassemblement de quatre rondes, la date du rassemblement est publiée sur le site web de la Ligue en début de saison.

A chaque ronde, les équipes sont appariées en Système Suisse, les Elos pris en compte pour chaque équipe sont les moyennes des Elo des joueurs de l'équipe.

Le Directeur du Championnat a tout pouvoir pour modifier la date du rassemblement, en cas d'intempérie, d'indisponibilité des salles prévues ou en cas de force majeure. Dans ce cas, les responsables des équipes engagées sont prévenus au plus tard 24 heures avant la rencontre.

### **2.4. Horaires**

Les horaires des rondes et de la remise des prix sont fixés par le Directeur du Championnat.

### **2.5. Arbitrage**

Les rencontres sont dirigées par un Arbitre Fédéral, éventuellement assisté d'assesseurs.

L'équipe d'arbitrage est désignée par le Directeur du Championnat en accord avec le Responsable du Rassemblement.

L'arbitre principal est chargé des appariements suivant les règles du présent règlement et du respect des règles du jeu.

### **2.6. Matériel**

Il appartient aux Responsables des Rassemblements de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au bon déroulement des rencontres, en s'appuyant si nécessaire sur l'aide logistique de la Ligue ou des Comités Départementaux.

## **3. Déroulement des matches**

### **3.1. Règles du jeu**

Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matches sont applicables à toutes les parties.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Élo rapide.

L'Élo pris en compte pour les appariements est le dernier publié par la FIDE ou en cas d'absence, par la FFE.

Pour les joueurs non classés, on procédera comme indiqué dans les Règles générales.

### **3.2. Attributions des couleurs**

L'équipe première nommée a les blancs sur les échiquiers 1, 3 et les noirs sur l'échiquier 2.

L'équipe première nommée a les noirs à l'échiquier 4 pour la première partie et les blancs pour la deuxième.

### **3.3. Cadence**

La cadence est de :

- 30 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 3,
- 15 min. et 5 secondes par coup pour l'échiquier 4.

### **3.4. Statut des joueurs / homologation**

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs (prise d'une licence A auprès de la Fédération avant la compétition). Ceux qui se trouvent en situation illégale peuvent être pénalisés rétroactivement.

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.4. et 3.1. est effectuée par le Directeur du Championnat.

### **3.5. Capitaine d'équipe**

Le rôle du capitaine est défini à l'article 6 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.

### **3.6. Feuille de match**

#### **3.6.a) Composition des équipes**

La liste remise dans l'ordre des échiquiers, mentionne pour chaque joueur le n° de licence, nom, prénom, date de naissance et Elo : dernier Élo FIDE ou en cas d'absence, Élo national ou en cas d'absence, Élo estimé.

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.

#### **3.6.b) Capitaines**

Le capitaine doit être désigné et son nom doit être inscrit sur la feuille de match avant le début des rencontres. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié à la Fédération.

### **3.6.c) Mode de transmission**

Les responsables peuvent transmettre la composition des équipes à l'arbitre principal :

- jusqu'à 20h la veille de la rencontre par courrier électronique ;
- jusqu'à une demi-heure avant la rencontre sur le lieu de jeu sous forme écrite.

Lorsque la liste est transmise avant la rencontre par courrier électronique, elle reste modifiable au plus tard un quart d'heure avant le début prévu de la rencontre. Au-delà, plus aucune modification ne sera tolérée.

### **3.6.d) Non-transmission**

Les équipes dont la composition n'aura pas été transmise à l'arbitre dans les délais impartis seront déclarées forfait administratif.

## **3.7. Composition des équipes**

### **3.7.a) Licences**

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant les articles 1.1 et 1.3 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

### **3.7.b) Composition de la feuille de match**

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1e échiquier : minime ou plus jeune ;
- 2e échiquier : benjamin ou plus jeune ;
- 3e échiquier : pupille ou plus jeune ;
- 4e échiquier : poussin ou plus jeune.

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

Lors de la première partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs. Lors de la deuxième partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs.

Aucune dérogation ne peut être accordée comme ce peut être le cas dans les Championnats Départementaux.

La composition d'une équipe ne peut varier au cours du rassemblement : les quatre joueurs inscrits sur la feuille de match de la première ronde devront disputer toutes les rondes du rassemblement dans cette équipe. En revanche, l'ordre des échiquiers pourra varier, tout en respectant les conditions de l'alinéa 3.7.c.

### **3.7.c) Ordre des échiquiers**

Les échiquiers 1 à 4 sont rangés par âge, le plus petit échiquier 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.

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

Peuvent participer au Championnat les joueurs français et les joueurs étrangers scolarisés en France. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement.

### **3.7.e) Joueurs mutés**

Il n'existe aucune limitation sur le nombre de joueurs mutés.

Définition d'un joueur muté : cf. Règles générales.

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

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans le championnat, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe lors d'un rassemblement ne peut plus jouer pour le compte d'une autre équipe lors de ce même rassemblement.

Lorsqu'un club a une ou plusieurs équipes engagées dans d'autres divisions du championnat interclubs jeunes (Top Jeunes à Nationale IV), un joueur ne peut participer au championnat s'il a disputé 4 rencontres en division supérieure.

Pour tout le paragraphe 3.7.f, tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match ; les parties jouées à l'échiquier 4 comptent pour ½ partie (il est rappelé que la composition d'une équipe exempte est par défaut la composition de l'équipe lors de la ronde précédente si aucune composition n'est communiquée pour l'équipe).

### **3.8. Forfaits sportifs**

Définition : voir Règles générales 3.1.

Une équipe ayant plus de un joueur forfait perd le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de parties).

### **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 du Championnat, qui délibère sur le lieu de jeu avant l'appariement de la ronde suivante.

### **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 et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines ainsi que par l'arbitre.

Ce procès-verbal, auquel sont jointes les éventuelles réclamations et attestations, sont conservées par le Directeur du Championnat pour réclamation ultérieure.

## 4. Résultats / 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 (moins 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.

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

#### 4.1.a) Non-respect des articles 3.7.b, 3.7d, 3.7 e, 3.7.g

Forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

#### 4.1.b) Non respect de l'article 3.7.c

Le non-respect de l'article 3.7.c. entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui.

Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers et de ses pénalités ; il ne peut être inférieur à zéro. 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 5/0, mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (7/1 6/1, etc. étant supérieur à 5/0).

L'énoncé du score précise les points marqués par les deux équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués et ceux concédés.

#### 4.1.c) Non-respect de l'article 3.7.f

Forfait administratif sur l'échiquier du joueur en infraction, avec la marque de -1.

### 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, 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.

### 4.3. Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matches du Championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement : tous ses adversaires remportent le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de parties).

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matches, mais joue au moins la moitié des matches du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

#### **4.4. Classement**

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 1er échiquier, puis au 2e, etc.

#### **4.5. Transmission des résultats**

Le Directeur du Championnat transmet au Directeur des Jeunes de la Ligue de Bretagne les résultats du championnat dès la fin de celui-ci.

Le Directeur du Championnat informe les responsables des clubs des équipes invitées par le Directeur des Jeunes de la Ligue à disputer leur qualification pour la division Nationale IV jeunes.

Pascal AUBRY  
Directeur des Jeunes de la Ligue de Bretagne

## 5. Clauses particulières de l'édition 2013

### 5.1. Directeur du Championnat

Le Directeur du Championnat est Pascal AUBRY.

### 5.2. Responsable du rassemblement

Le Responsable du Rassemblement est Sue ANDERSON.

### 5.3 Date et lieu du rassemblement

Le championnat aura lieu le dimanche 19 mai 2013 à Huelgoat :

Le Cal Centre d'Accueil et Loisirs, Route de Berrien, 29690 HUELGOAT

### 5.4. Horaires

Les horaires des rondes sont les suivants :

- Ronde 1 : 10h
- Ronde 2 : 11h30
- Ronde 3 : 13h45
- Ronde 4 : 15h15

La remise des prix aura lieu vers 17h.

### 5.5. Arbitrage

L'équipe d'arbitrage est dirigée par Dominique RUHLMANN (AF3), qui se fera assister si nécessaire par une équipe d'adjoints.

### 5.6. Transmission des compositions d'équipes (cf alinea 3.6.c)

Les responsables peuvent transmettre la composition des équipes à Dominique RUHLMANN :

- jusqu'à 20h la veille de la rencontre par courrier électronique [jeunes-interclubs@echecs-bretagne.fr](mailto:jeunes-interclubs@echecs-bretagne.fr)
- jusqu'à 9h30 le jour de la rencontre sur le lieu de jeu sous forme écrite.

### 5.7 Nombre d'équipes

Le groupe est constitué de dix équipes

- |                   |           |                     |           |
|-------------------|-----------|---------------------|-----------|
| • Côtes d'Armor : | 2 équipes | • Ille-et-Vilaine : | 3 équipes |
| • Finistère :     | 3 équipes | • Morbihan :        | 2 équipes |

### 5.8 Engagements

Les Responsables des Jeunes de chaque département communiquent le classement de leur championnat au plus tard le 1<sup>er</sup> avril 2013 au Directeur des Jeunes de la Ligue.

En fonction de ces classements, le Directeur des Jeunes de la Ligue convoque les équipes sélectionnées, qui doivent confirmer leur présence au plus tard le 23 avril 2013. En l'absence d'une ou plusieurs équipes sélectionnées, il procède à des repêchages, en respectant le nombre d'équipes par département.

Fait le 23 avril 2013

Pascal AUBRY,  
Directeur du Championnat

Dominique RUHLMANN,  
Arbitre principal

## Annexe : sélection des équipes participantes

Le nombre d'équipes sélectionnées dans chaque département est fonction du nombre d'équipes participant à chaque championnat Départemental, il est déterminé par la méthode du plus fort reste.

On calcule le quotient de Hare (ou quotient électoral) :  $Q = \text{Nombre d'équipes participant aux Championnats Départementaux} / \text{nombre total de sélectionnés}$ .

On effectue la division entière du nombre de participants (à chaque Championnat Départemental) par le quotient de Hare. On obtient le quotient entier et le reste de la division. Les sélections sont d'abord affectées selon le quotient entier (avec au minimum une place pour chaque département). Puis les sélections non attribuées se distribuent entre les départements dans l'ordre de leur plus fort reste.

Les tableaux ci-dessous donnent la répartition des sélections pour 6, 8, 10 et 12 places qualificatives avec les effectifs des Championnats Départementaux 2013.

<b>6 places</b> Quotient de Hare : $Q = (6+14+13+8) / 6 = 41 / 6 = 6,83$						
Dép.	Part.	Division	Quotient entier (1 si 0)	Reste	Répart.	Total
22	6	0,87	1	$6 - (1 \times 6,83) = -0,83$	0	1
29	14	2,05	2	$14 - (2 \times 6,83) = 0,33$	0	2
35	13	1,90	1	$13 - (1 \times 6,83) = 6,16$	1	2
56	8	1,17	1	$8 - (1 \times 6,83) = 1,16$	0	1
<b>8 places</b> Quotient de Hare : $Q = (6+14+13+8) / 8 = 41 / 8 = 5,13$						
Dép.	Part.	Division	Quotient entier (1 si 0)	Reste	Répart.	Total
22	6	1,17	1	$6 - (1 \times 5,13) = 0,87$	0	1
29	14	2,73	2	$14 - (2 \times 5,13) = 3,75$	1	3
35	13	2,53	2	$13 - (2 \times 5,13) = 2,75$	0	2
56	8	1,56	1	$8 - (1 \times 5,13) = 2,87$	1	2
<b>10 places</b> Quotient de Hare : $Q = (6+14+13+8) / 10 = 41 / 10 = 4,1$						
Dép.	Part.	Division	Quotient entier (1 si 0)	Reste	Répart.	Total
22	6	1,46	1	$6 - (1 \times 4,1) = 1,9$	1	2
29	14	3,41	3	$14 - (3 \times 4,1) = 1,7$	0	3
35	13	3,17	3	$13 - (3 \times 4,1) = 0,7$	0	3
56	8	1,95	1	$8 - (1 \times 4,1) = 3,9$	1	2
<b>12 places</b> Quotient de Hare : $Q = (6+14+13+8) / 12 = 41 / 12 = 3,41$						
Dép.	Part.	Division	Quotient entier (1 si 0)	Reste	Répart.	Total
22	6	1,75	1	$6 - (1 \times 3,41) = 2,58$	1	2
29	14	4,09	4	$14 - (4 \times 3,41) = 0,33$	0	4
35	13	3,80	3	$13 - (3 \times 3,41) = 2,75$	1	4
56	8	2,34	1	$8 - (1 \times 3,41) = 4,58$	1	2