

CRITERIUMS PETIT PION

Préambule :

Cette compétition est réservée aux jeunes des catégories Petits-poussins, Poussins, Pupilles et Benjamins, non classés ou d'un Elo maximum de 1300. Elle a pour objet d'initier les débutants à la compétition par équipes, dans un cadre plus souple que celui des autres compétitions.

Cette compétition comporte un premier stade de Novembre à Février, une finale de Mars à Mai, ainsi qu'un omnium aux mêmes dates que la finale. Il est possible d'engager une équipe pour l'omnium sans pour autant qu'elle ait participé au premier tour. En revanche, seules les équipes ayant participé au premier tour peuvent être qualifiées en finale.

Article 1 : Structure

Compte tenu des importantes différences de niveau entre les catégories d'âge, la compétition est scindée en deux divisions : catégories « Moins de 10 ans » et « Moins de 14 ans ». L'âge est compté au premier Janvier de la saison en cours. Certaines règles sont communes aux deux divisions, certaines règles sont particulières à chaque division.

La compétition « Critérium Petit pion » est une compétition par équipes de 4 joueurs. Le premier stade et l'omnium se déroulent par poules de 5 ou 6 équipes, la finale par élimination directe.

La répartition des équipes dans les poules est organisée par la commission jeunes de la ligue. Lorsque cela est possible, les poules sont formées en tenant compte de la situation géographique des clubs.

Chaque club peut engager plusieurs équipes, à condition d'éviter les forfaits. Toutefois, lorsqu'un joueur a fait partie d'une équipe, il ne peut plus en changer.

Si deux équipes d'un même club figurent dans la même poule, elles se rencontreront à la première ronde

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un adulte (le capitaine) désigné pour la saison, celui-ci peut avoir un suppléant. Droits et devoirs du capitaine : voir article 7.

Article 2 : Engagements

Le bulletin d'engagement doit être rempli de façon lisible et renvoyé avant la date limite au directeur de la compétition avec les droits d'engagement.

Article 3 : Conditions de participation

Tous les joueurs d'une équipe doivent être licenciés dans le club qui a inscrit l'équipe.

Dans la division « Moins de 10 ans » les joueurs doivent avoir moins de 10 ans au premier Janvier de la saison en cours. Ils doivent avoir un Elo inférieur ou égal à 1200, ou ne pas être classés. Ils doivent avoir une licence A.

Dans la division « Moins de 14 ans » les joueurs doivent avoir moins de 14 ans au premier Janvier de la saison en cours. Ils doivent avoir un Elo inférieur ou égal à 1300, ou ne pas être classés. Ils doivent avoir une licence A.

Le Elo pris en compte est le Elo FFE de Septembre de la saison en cours pour la phase initiale et la finale, celui de Janvier pour l'Omnium.

Si une équipe comporte à la fois des enfants de moins de 10 ans et des enfants de moins de 14 ans, elle est obligée de jouer dans la division « Moins de 14 ans ». Il en est de même pour les équipes comportant des joueurs ayant un Elo strictement supérieur à 1200.

Article 4 : Calendrier.

Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier de la ligue.

Si une équipe n'a pas reçu de tableau d'appariements une semaine avant la date fixée pour la première ronde (voir calendrier de la ligue) elle doit s'en enquérir auprès du directeur de la compétition.

Les équipes peuvent s'entendre pour avancer ou retarder une ronde, sous réserve d'en avoir prévenu au préalable le directeur de la compétition. Pour permettre d'organiser la suite, la dernière ronde de la phase initiale, la dernière ronde de l'Omnium et toutes les rondes de la phase finale doivent être jouées à la date prévue ou à une date antérieure.

Article 5 : Lieu et heure des rencontres

Le lieu des rencontres est indiqué sur le tableau d'appariements envoyé à chaque responsable d'équipe avant la première ronde.

L'heure de début des rencontres est fixée à 15 heures.

Les deux équipes peuvent s'entendre pour avancer ou retarder l'heure de la rencontre.

Article 6 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel

L'organisateur est un des responsables du club qui reçoit la rencontre. Il est tenu de fournir le matériel nécessaire.

Il est chargé de préparer la salle de jeu au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, de veiller à son bon déroulement, d'appliquer et de faire respecter le présent règlement.

En cas de litige, et en l'absence d'arbitre, il consigne sur une feuille annexée au procès verbal les versions contradictoires avec les points de vue des parties en causes, et transmet cette feuille au directeur de la compétition.

Article 7 : Rôle du capitaine

Dans la semaine précédent la rencontre, le capitaine de l'équipe se déplaçant devrait prendre contact avec l'organisateur de la rencontre pour s'assurer du lieu de celle-ci, et de son bon déroulement.

Avant la rencontre, chaque capitaine remet à l'organisateur la liste des joueurs sur les échiquiers 1 à 4. L'ordre est librement défini par le capitaine, qui n'est pas tenu de prendre en compte l'âge ou le Elo des enfants.

Pendant la rencontre, le capitaine ne doit pas intervenir sur les parties en cours, sauf, si la partie se déroule en l'absence d'arbitre, pour rectifier des coups illégaux qu'il aurait remarqués. Il peut aussi informer les joueurs de son équipe des propositions de nulle à formuler ou à accepter. Il est fondé à dire à un joueur « Propose la nulle », « Accepte la nulle » ou « Abandonne ». Par exemple, si un joueur lui demande s'il doit accepter ou refuser une offre de nulle, il répondra uniquement « oui » ou « non » ou encore déléguera ses pouvoirs au joueur lui-même, après avoir jeté un bref coup d'œil à la position. Il s'abstiendra de faire des commentaires sur la position.

Après la rencontre, le capitaine signe le procès verbal. Il peut informer le directeur de la compétition du résultat de la rencontre, mais seul le procès verbal signé fera foi.

Article 8 : Règles du jeu

Les règles du jeu publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage en vigueur à la date de la rencontre sont applicables à toute partie.

Les résultats sont pris en compte pour le classement Elo ou Elo rapide suivant la cadence.

Article 9 : Attribution des couleurs, cadence

En division « Moins de 10 ans »

La durée des parties est de 20 minutes par joueur, la notation est facultative.

Chaque joueur joue 4 parties, une contre chacun des adversaires.

Les joueurs de l'équipe A seront notés A1, A2, A3 et A4, ceux de l'équipe B B1, B2, B3, B4.

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2, A3 contre B3, A4 contre B4.

Partie 2 : A1 contre B2, A2 contre B3, A3 contre B4, A4 contre B1.

Partie 3 : A1 contre B3, A2 contre B4, A3 contre B1, A4 contre B2.

Partie 4 : A1 contre B4, A2 contre B1, A3 contre B2, A4 contre B3.

L'équipe A est celle qui reçoit la rencontre, sauf indication contraire figurant sur le tableau d'appariements.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour les parties 1 et 3, les noirs sur tous les échiquiers pour les parties 2 et 4.

En division « Moins de 14 ans »

La durée des parties est de 61 minutes par joueur, la notation est obligatoire.

Article 8.1 des règles du jeu :

« Si un joueur, pour une raison physique ou religieuse, est dans l'impossibilité de noter sa partie, l'arbitre lui déduira une partie du temps qui lui est alloué au début du jeu. »

Dans cette situation, le joueur aurait 46 minutes à sa pendule. Il perdrait le droit à réclamer un nul par répétition de position ou par la règle des 50 coups (car ces demandes doivent s'appuyer sur une feuille de partie complète). En revanche, l'adversaire conserve ce droit. En cas de litige, et si une seule feuille de partie a été remplie, c'est elle qui fait foi.

Chaque joueur joue deux parties.

Les joueurs de l'équipe A seront notés A1, A2, A3 et A4, ceux de l'équipe B B1, B2, B3, B4.

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2, A3 contre B3, A4 contre B4.

Partie 2 : A1 contre B2, A2 contre B1, A3 contre B4, A4 contre B3.

L'équipe A est celle qui reçoit la rencontre, sauf indication contraire figurant sur le tableau d'appariements.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Article 10 : Forfaits

En division « Moins de 10 ans » :

Tout joueur qui ne s'est pas présenté dans la salle de jeu 20 minutes après le début théorique de la ronde (c'est-à-dire en général tout joueur absent à 15 heures 20) est déclaré forfait et ne peut pas commencer sa première partie.

Si une équipe ou un joueur arrivait moins de 10 minutes avant la chute du drapeau, la ou les parties concernées se joueraient alors à la cadence de 10 minutes pour le joueur en retard et de 20 minutes pour son adversaire. La cadence peut être de 20 minutes par joueur si les deux capitaines sont d'accord.

Dans le cas où un joueur arriverait avec plus de 20 minutes, mais moins de 60 minutes de retard, il aurait perdu sa première partie par forfait, mais pourrait jouer les suivantes.

Si un joueur se présente avec plus d'une heure de retard, il a perdu toutes ses parties par forfait (même si la mise en place de la deuxième partie n'est pas terminée).

Dans le cas où une seule équipe comporterait un ou deux joueurs forfaits, le match a lieu en suivant les règles de l'article 9. Les parties gagnées par forfait seront notées 1^F – 0^F. Elles seront prises en compte pour les classements finaux et les départages.

Dans le cas où les deux équipes auraient un joueur forfait, la rencontre se déroule sur trois échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors :

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2, A3 contre B3.

Partie 2 : A1 contre B2, A2 contre B3, A3 contre B1.

Partie 3 : A1 contre B3, A2 contre B1, A3 contre B2.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2, les blancs aux échiquiers 1 et 3 et les noirs à l'échiquier 2 pour la partie 3.

Dans le cas où les deux équipes auraient deux joueurs forfaits, la rencontre se déroule sur deux échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors :

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2.

Partie 2 : A1 contre B2, A2 contre B1.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Une équipe qui comporte 3 joueurs forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Toutefois la partie qui aurait déjà commencé doit continuer, et son résultat sera pris en compte pour le classement des joueurs concernés.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins deux joueurs, est tenue d'avertir le directeur de la compétition et l'adversaire, si possible l'avant-veille du jour où la rencontre doit se dérouler.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins deux joueurs, les deux équipes ont perdu la rencontre par forfait. Le match ne peut pas avoir lieu (sauf si une partie a commencé avant que les forfaits ne soient constatés, elle continuera et sera prise en compte pour le classement des joueurs concernés).

Si une équipe déclare forfait pour une ou plusieurs rencontres, mais en joue au moins la moitié, ses résultats seront pris en compte pour le classement de la poule.

Si au contraire elle joue moins de la moitié des rencontres, ses résultats ne seront pas pris en compte. En revanche, les parties effectivement jouées compteront pour le classement Elo rapide.

En division « Moins de 14 ans »

Tout joueur qui ne s'est pas présenté dans la salle de jeu au moins une heure après le début théorique de la rencontre (c'est-à-dire en général à 16 heures) a perdu ses deux parties par forfait. Si un joueur arrive dans la salle de jeu alors qu'il lui reste moins de 15 minutes, la partie a lieu avec 15 minutes pour le joueur en retard et 61 minutes pour son adversaire.

Dans le cas où une seule équipe comporterait un joueur forfait, le match a lieu en suivant les règles de l'article 9. Les parties gagnées par forfait seront notées $1^F - 0^F$.

Quand une seule équipe a deux joueurs forfait, le match peut avoir lieu, mais les quatre joueurs de l'équipe n'ayant pas de forfait doivent jouer une partie. L'ordre des rencontres sera alors (en supposant que l'équipe A est complète) :

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2, A3 et A4 gagnent par forfait.

Partie 2 : A3 contre B1, A4 contre B2, A1 et A2 gagnent par forfait.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Les parties gagnées par forfait seront notées $1^F - 0^F$

Toutes les parties gagnées par forfait seront prises en compte pour les classements finaux et les départages.

Dans le cas où les deux équipes auraient un joueur forfait, la rencontre se déroule sur trois échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors :

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2, A3 contre B3.

Partie 2 : A1 contre B2, A2 contre B3, A3 contre B1.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Dans le cas où les deux équipes auraient deux joueurs forfaits, la rencontre se déroule sur deux échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors :

Partie 1 : A1 contre B1, A2 contre B2.

Partie 2 : A1 contre B2, A2 contre B1.

Couleurs : L'équipe A a les blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Une équipe qui comporte 3 joueurs forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Toutefois la partie qui aurait déjà commencé doit continuer, et son résultat sera pris en compte pour le classement des joueurs concernés.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins deux joueurs, est tenue d'avertir le directeur de la compétition et l'adversaire, si possible l'avant-veille du jour où la rencontre doit se dérouler.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins deux joueurs, les deux équipes ont perdu la rencontre par forfait. Le match ne peut pas avoir lieu (sauf si une partie a commencé avant que les forfaits ne soient constatés, elle continuera et sera prise en compte pour le classement des joueurs concernés).

Si une équipe déclare forfait pour une ou plusieurs rencontres, mais en joue au moins la moitié, ses résultats seront pris en compte pour le classement de la poule.

Si au contraire elle joue moins de la moitié des rencontres, ses résultats ne seront pas pris en compte. En revanche, les parties effectivement jouées compteront pour le classement Elo.

Article 11 : Litiges

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 de la compétition.

Les litiges techniques sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur le résultat d'une rencontre : le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal de la rencontre. De plus, une vérification systématique des dispositions prévues au présent règlement est effectuée par le directeur de la compétition.

Lorsque aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal de la rencontre et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat de la rencontre est définitivement entériné.

Dans le cas contraire, le directeur de la compétition notifie ses décisions aux équipes concernées. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de cette notification.

Les litiges administratifs sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

Article 12 : Procès-verbal

Dès la fin de la rencontre, l'organisateur établit un procès-verbal comportant les noms des équipes concernées, les noms et prénoms des joueurs, leurs dates de naissance, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et de la rencontre.

Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines. L'organisateur l'expédie avec les éventuelles réclamations au directeur de la compétition, au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.

Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le directeur de la compétition dans la semaine qui suit la rencontre, celle-ci est déclarée perdue par le club de l'organisateur, sauf cas de force majeure accepté par le directeur de la compétition.

Article 13 : Décompte des points d'une partie

Une partie gagnée est comptée 1 point

Une partie perdue est comptée 0 point.

Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées X sur le procès-verbal.

Article 14 : Attribution du gain de la rencontre

Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant le plus de points.

En cas d'égalité de points

Dans les matchs de poule, la rencontre est déclarée nulle.

Dans les matchs par élimination directe, on applique le système de Berlin, c'est à dire que les gains du joueur numéroté 1 sont comptés 4 points, ceux du joueur numéro 2 comptés 3 points, ceux du joueur numéro 3 comptés 2 points, les gains du joueur numéro 4 comptés 1 point, les nulles n'étant pas comptées. La rencontre est gagnée par l'équipe comportant le plus de points. En cas de nouvelle égalité, un match de blitz entre les deux joueurs numéro 1 de chaque équipe a lieu, en deux parties à la cadence de cinq minutes, chaque joueur ayant les deux couleurs. En cas de nouvelle égalité, un dernier blitz entre ces mêmes joueurs, les blancs ayant six minutes et devant gagner, les noirs cinq minutes et pouvant se contenter de la nulle, décidera du sort de la rencontre. Pour cette dernière partie, les couleurs seront tirées au sort.

Article 15 : Décompte des points de rencontre.

Pour les poules (phase initiale ou omnium)

Une rencontre gagnée est comptée 3 points.

Une rencontre nulle est comptée 2 points.

Une rencontre perdue est comptée 1 point.

Une rencontre perdue par forfait, ou considérée comme telle est comptée 0 point.

Dans le cas d'une poule ayant un nombre impair d'équipes, une équipe est exempte à chaque tour. Elle ne marque aucun point au titre de cette exemption.

Article 16 : Classement des équipes

Le classement final de chaque poule est établi en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité des points de rencontre entre plusieurs équipes, le départage est effectué par le total des points de partie, y compris les parties gagnées par forfait. Si une des équipes à départager a bénéficié du forfait d'une équipe, le total des points de partie est effectué sans tenir compte des rencontres effectivement jouées contre l'équipe ayant fait ce forfait.

En cas de nouvelle égalité, On fera la différence entre les points de parties gagnées et les points de parties perdues par chaque équipe, toujours en tenant compte des parties gagnées par forfait, mais sans tenir compte des rencontres jouées contre une équipe ayant fait forfait.

En cas de nouvelle égalité, le système de Berlin (voir article 14) sera appliqué.

En cas de nouvelle égalité entre 2 ou plusieurs équipes, sont prises en compte les seules rencontres entre ces équipes, puis les points de partie, puis les différences entre les parties gagnées et perdues, puis le système de Berlin (voir article 14).

Le dernier critère est la moyenne d'âge la plus faible (pour tous les joueurs, et toutes les rencontres).

Article 17 : Phase finale

Dans la catégorie « Moins de 14 ans »

Sont qualifiées pour la phase finale 8 équipes s'il y a moins de 20 équipes inscrites, 16 équipes s'il y a plus de 20 et moins de 40 équipes inscrites, 32 équipes s'il y a plus de 40 inscrits et moins de 80 équipes inscrites, et ainsi de suite.

Un joueur ne peut participer à la finale que s'il a joué au moins deux rondes dans l'équipe qui s'est qualifiée en phase initiale. Pour éviter un forfait, il peut être exceptionnellement possible de faire participer un enfant qui ne vérifierait pas cette condition, sous réserve d'un accord préalable du directeur de la compétition.

La phase finale est une coupe à élimination directe. Les rencontres sont tirées au sort, mais pour le premier tour les équipes ayant terminé premières de leur poule ne seront pas appariées entre elles.

Les rencontres pourront se dérouler toutes en un même lieu, ou dans les clubs.

Les équipes qualifiées seront avisées individuellement.

Dans la catégorie « Moins de 10 ans »

S'il y a assez d'inscrits, la phase finale est organisée comme pour la catégorie « moins de 14 ans ». Dans le cas contraire, l'organisation dépend du nombre d'équipes inscrites, les clubs seront avisés par le directeur de la compétition.

Article 18 : Omnium

Aux mêmes dates que la finale est organisé un omnium. Son but est de permettre aux enfants arrivés dans les clubs en cours d'année de participer à une compétition par équipes.

Les équipes qui ne sont pas qualifiées pour la finale peuvent jouer l'omnium, mais les clubs peuvent aussi engager de nouvelles équipes, voire mélanger deux équipes d'éliminatoire pour en faire une d'omnium.

Les règles de l'omnium sont les mêmes que celles de la première phase.

Si une équipe était inscrite pour la première phase, elle ne paye pas de nouveau son inscription à l'omnium. En revanche, un club qui engage de nouvelles équipes doit payer de nouveaux droits d'inscription.

Si le calendrier le permet, une finale de l'omnium peut être organisée. Les conditions dépendent du nombre d'équipes inscrites, et seront communiquées à chaque équipe par le directeur de la compétition.

Tarif de l'inscription : 8€, à payer à la ligue d'Ile de France des Echecs

Responsable de la compétition : Guy BELLAICHE
1 Allée Nungesser et Coli
93420 Villepinte
tel : 01 43 83 66 45
06 61 92 96 09
courrier électronique : Guybechecs@aol.com