



# Règlement

## Critérium Omnium Petits-Pions

### Ligue Ile-de-France

*Les modifications par rapport au règlement de la saison précédente figurent en bleu, ces modifications sont d'application immédiate pour la saison 2022-2023.*

#### **Préambule**

Ces compétitions sont réservées aux Jeunes des catégories Petits Poussins, Poussins, Pupilles et Benjamins respectant les conditions de l'article 3 ci-dessous.

Elles ont pour objet d'initier les joueurs débutants à la compétition par équipes, de manière conviviale, dans un cadre plus souple que celui des autres compétitions.

## **SOMMAIRE**

[I - Organisation générale](#)

[II - Organisation de la compétition](#)

[III - Déroulement des rencontres et règles spécifiques](#)

[IV - Résultats et classements](#)

[V - Phase finale](#)

[VI – Omniums](#)

# **I - Organisation générale**

## **Article 1: Structure**

1.1. Les compétitions « Critérium Petits-Pions » et « Omnium Petits-Pions » sont des compétitions par équipes de 4 joueurs.

Les deux compétitions sont scindées en deux divisions : « Poussins et Petits Poussins » d'une part et « Benjamins et inférieurs » d'autre part. Certaines règles sont communes aux deux divisions, et d'autres règles sont particulières à chaque division.

1.2. Le responsable de ces Compétitions (ci-après « Directeur Critériums Omnisports Petits-Pions ») est désigné par la Commission Technique Régionale après avis du Président de la Commission Jeunes.

1.3. Les 2 compétitions se déroulent en 2 phases :

- Une phase de poules (groupes)
  - o Critérium Petits-Pions : généralement de novembre à mars
  - o Omnium Petits-Pions: après la phase de poules du Critérium Petits-Pions, généralement en avril et mai
- Une phase finale par élimination directe, généralement en mai

1.4. Le Directeur Critériums Omnisports Petits-Pions confirme les classements provisoires et établit le classement final. Il désigne le (ou les) Directeur de Groupe Critériums Omnisports Petits-Pions. Il peut lui-même exercer cette fonction.

1.5. Le Critérium Petits-Pions est organisé en groupes de 6 équipes chacun.

L'Omnium Petits-Pions est organisé en groupes de 4 équipes chacun.

La répartition des équipes dans les poules est organisée en tenant compte de la situation géographique des clubs lorsque cela est possible.

En cas de nombre d'équipes insuffisant ou trop important, le Directeur Critériums Omnisports Petits-Pions, avec l'accord du président de la commission technique de la ligue d'Ile-de-France, peut changer le nombre d'équipes par groupe afin d'assurer le bon déroulement de la compétition.

## **Article 2 : Engagements et Licences**

2.1. Le bulletin d'engagement, disponible sur le site de la Ligue Île-de-France, doit être complété avant la date limite indiquée par la Ligue, accompagné des droits d'engagement.

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un adulte (le capitaine) désigné pour la saison, celui-ci peut avoir un suppléant.

→ [Voir l'article 6 qui décrit le rôle du capitaine.](#)

Toute inscription hors délai sera éventuellement acceptée s'il reste des groupes incomplets.

2.2. Chaque club peut engager plusieurs équipes, à condition d'éviter les forfaits.

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

2.2. Tout joueur doit être licencié A, quelle que soit la division, **au plus tard au moment de la remise des compositions d'équipes.**

### **Article 3 : Conditions de participation**

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

3.2. Dans la division Poussins et Petits-Poussins :

- les joueurs doivent avoir moins de 10 ans au 1<sup>er</sup> janvier de la saison en cours ;
- ils doivent avoir un Elo FIDE **en cadence standard** (ou à défaut un Elo national **standard**) :
  - o inférieur ou égal à 1200 ou ne pas être classés,
  - o au 1<sup>er</sup> octobre de la saison en cours.

**Il n'est pas tenu compte de l'existence d'un classement Elo en cadence rapide (FIDE, national, ou estimé).**

3.3. Dans la division Benjamins et inférieurs :

- les joueurs doivent avoir moins de 14 ans au 1<sup>er</sup> janvier de la saison en cours ;
- ils doivent avoir un Elo FIDE (ou à défaut un Elo national) :
  - o inférieur ou égal à 1300 ou ne pas être classés,
  - o au 1<sup>er</sup> octobre de la saison en cours.

**Il n'est pas tenu compte de l'existence d'un classement Elo en cadence rapide (FIDE, national, ou estimé).**

3.4. Lorsqu'un joueur a fait partie d'une équipe, il ne peut plus en changer.

## **II - Organisation de la compétition**

### **Article 4 : Calendrier**

4.1. Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier officiel de la Ligue disponible sur le [site internet de la Ligue Île-De-France](#).

4.2. Un calendrier complet des appariements (**date, heure et lieu**) sera envoyé à chaque équipe avant le début de la compétition, **par courrier électronique par le Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions ou le Directeur de groupe**. Ces appariements figurent aussi sur le site Internet de la Fédération Française des Echecs.

Si une équipe n'a pas reçu d'appariements 5 jours avant la date fixée pour la première ronde (selon le calendrier de la Ligue) elle doit s'en enquérir auprès du **Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions**.

**Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de la part de l'équipe concernée.**

4.3 **À l'exception de la dernière ronde**, les équipes peuvent s'entendre pour avancer **la date d'une ronde**, sous réserve d'en avoir prévenu au préalable leur Directeur de Groupe au moins 48h avant la nouvelle date et d'avoir obtenu son accord.

**En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition des deux équipes**, le Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions **et le Directeur de groupe** ont tout pouvoir pour imposer un changement de date. Le **Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions** ou le Directeur de groupe concerné préviendra les deux équipes dans un délai raisonnable, sauf cas de force majeure.

**Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées sont impératives et doivent être respectées.** En cas d'infraction, **les 2 équipes** sont sanctionnées d'un forfait.

### **Article 5 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel**

5.1. L'organisateur est l'un des responsables du club qui reçoit une ou plusieurs équipes.

Il fournit le matériel nécessaire. En cas d'impossibilité, il demande, au moins 48 heures à l'avance, aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut.

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

5.2. En cas d'absence d'un arbitre fédéral, l'organisateur fera office d'arbitre ou en désignera un le cas échéant.

### **III - Déroulement des rencontres et règles spécifiques**

#### **Article 6 : Rôle du capitaine**

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

6.2. Pendant la rencontre, le capitaine ne doit pas intervenir sur les parties en cours.

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 ». Si un joueur lui demande s'il doit accepter ou refuser une offre de nulle, il répondra uniquement par « oui » ou « non » ou le laissera décider. Il s'abstiendra de faire des commentaires sur la position.

6.3. Après la rencontre, le capitaine signe le procès-verbal. Il peut informer le Directeur de la Coupe du résultat de la rencontre, mais seul le procès-verbal signé fera foi.

#### **Article 7 : Règles du jeu**

7.1. Les règles du jeu de la F.I.D.E., publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage, en vigueur à la date de la rencontre sont applicables à toutes les parties.

7.2. Les résultats sont pris en compte pour le classement Elo ou Elo rapide selon la cadence (Elo National et Elo FIDE).

7.3. Coups illégaux. Il est rappelé que, en application des règles du jeu de la F.I.D.E applicables aux parties homologuées pour le classement National et FIDE, quelle que soit la cadence :

- Le premier coup illégal achevé constaté par un arbitre amène une bonification de deux minutes à l'adversaire.
- Le 2<sup>ème</sup> coup illégal achevé constaté par un arbitre cause la perte de la partie (sauf cas particuliers indiqués dans les règles du jeu).

#### **Article 8 : Attribution des couleurs, cadence**

8.1. Pour chaque rencontre, l'équipe A est celle notée « Blancs » dans le calendrier. L'équipe B est celle notée « Noirs » dans le calendrier.

8.2. Avant la rencontre, chaque capitaine remet à l'organisateur la liste ordonnée des joueurs.

L'ordre est librement défini par le capitaine, qui n'est pas tenu de prendre en compte l'âge ou l'Elo des enfants.

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

### 8.3. En division Poussins et Petits Poussins

Chaque joueur joue 4 parties, une contre chacun des **joueurs de l'équipe adverse**.

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

**Couleurs** : L'équipe A joue les Blancs sur tous les échiquiers pour les parties 1 et 3, et les Noirs sur tous les échiquiers pour les parties 2 et 4.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b>Echiquier N°1</b>	<b>Echiquier N°2</b>	<b>Echiquier N°3</b>	<b>Echiquier N°4</b>
<b>Partie 1 (A blancs)</b>	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3	A4 contre B4
<b>Partie 2 (A noirs)</b>	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B4	A4 contre B1
<b>Partie 3 (A blancs)</b>	A1 contre B3	A2 contre B4	A3 contre B1	A4 contre B2
<b>Partie 4 (A noirs)</b>	A1 contre B4	A2 contre B4	A3 contre B2	A4 contre B3

### 8.4. En division Benjamins et inférieurs

La durée des parties est de 1heure KO par joueur, la notation est obligatoire.

Chaque joueur joue deux parties.

**Couleurs** : L'équipe A joue les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b>Echiquier N°1</b>	<b>Echiquier N°2</b>	<b>Echiquier N°3</b>	<b>Echiquier N°4</b>
<b>Partie 1 (A blancs)</b>	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>A3 contre B3</b>	<b>A4 contre B4</b>
<b>Partie 2 (A noirs)</b>	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B1</b>	<b>A3 contre B4</b>	<b>A4 contre B3</b>

## **Article 9 : Forfaits**

9.1. Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, est tenue d'avertir l'équipe adverse et le directeur de la Coupe, au plus tard l'avant-veille du jour de la rencontre.

Toute équipe ne se conformant pas à cette prescription devra rembourser intégralement à l'équipe adverse les frais de déplacement occasionnés.

- Le barème est de 1 €/km par véhicule déplacé, dans la limite de 2 véhicules par équipe.
- En cas de forfait général (c'est-à-dire de tous les joueurs) d'équipe non prévenu, cette équipe devra verser une amende de 50 €.

9.2. Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins 2 joueurs, les deux équipes perdent la rencontre par forfait **d'équipe**. Le match ne peut pas avoir lieu.

Toutefois toute partie qui aurait déjà commencé doit continuer. Si une ou plusieurs parties ont eu lieu avant que les forfaits **d'équipes** ne soient constatés, elles seront prises en compte **uniquement** pour le classement **Elo** des joueurs concernés.

9.3. Une équipe qui comporte 3 joueurs forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Le match ne peut pas avoir lieu.

Toutefois toute partie qui aurait déjà commencé doit continuer. Si une ou plusieurs parties ont eu lieu avant que les forfaits **d'équipes** ne soient constatés, elles seront prises en compte **uniquement** pour le classement **Elo** des joueurs concernés.

9.4. Tout joueur qui ne se présente pas dans la salle de jeu au moins une heure après le début théorique de la rencontre est déclaré forfait et perd toutes ses parties par forfait.

## 9.5. En division Poussins et Petits Poussins

### 9.5.1. Retard d'un joueur

- Si une équipe ou un joueur arrive moins de 10 minutes avant la chute du drapeau, la ou les parties concernées se jouent 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 arrive avec plus de 20 minutes, il perd sa première partie par forfait, mais peut jouer les parties suivantes.

### 9.5.2. Forfait d'un ou deux joueurs

**Cas N°1 :** Dans le cas où une seule équipe comporterait un ou deux joueurs forfaits, le match se déroule en suivant [les règles de l'article 8](#).

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F-0F. Elles seront prises en compte pour les classements finaux et les départages [de l'équipe](#).

**Cas N°2 :** 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).

**Couleurs :** L'équipe A joue avec 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.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b>Echiquier N°1</b>	<b>Echiquier N°2</b>	<b>Echiquier N°3</b>
<b>Partie 1 (A blancs)</b>	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>	<b>A3 contre B3</b>
<b>Partie 2 (A noirs)</b>	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B3</b>	<b>A3 contre B1</b>
<b>Partie 3</b>	<b>A1 (blancs) contre B3</b>	<b>A2 (noirs) contre B1</b>	<b>A3 (blancs) contre B2</b>

**Cas N°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.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<b>Echiquier N°1</b>	<b>Echiquier N°2</b>
<b>Partie 1 (A blancs)</b>	<b>A1 contre B1</b>	<b>A2 contre B2</b>
<b>Partie 2 (A noirs)</b>	<b>A1 contre B2</b>	<b>A2 contre B1</b>

## 9.6. En division Benjamins et inférieurs

### 9.6.1. Retard d'un joueur

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 60 minutes pour son adversaire.

## 9.6.2. Forfait d'un ou deux joueurs

**Cas N°1 :** Dans le cas où une seule équipe comporterait un joueur forfait, le match se déroule en suivant [les règles de l'article 8](#).

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F-0F. Elles seront prises en compte pour les classements finaux et les départages [de l'équipe](#).

**Cas N°2 :** Dans le cas où une seule équipe comporterait deux joueurs forfaits, le match peut avoir lieu, mais les quatre joueurs de l'équipe [adverse](#) n'ayant pas de forfait doivent jouer au moins une partie.

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F- 0F. Toutes les parties gagnées par forfait seront prises en compte pour les classements finaux et les départages [de l'équipe](#).

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Si les 2 joueurs forfait sont dans l'équipe B, l'ordre des rencontres est le suivant :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Gain par forfait</u>
<u>Partie 1</u> (A blancs)	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 et A4
<u>Partie 2</u> (A noirs)	A3 contre B1	A4 contre B2	A1 et A2

Si les 2 joueurs forfait sont dans l'équipe A, l'ordre des rencontres est le suivant :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Gain par forfait</u>
<u>Partie 1</u> (A blancs)	A1 contre B1	A2 contre B2	B3 et B4
<u>Partie 2</u> (A noirs)	A1 contre B3	A2 contre B4	B1 et B2

**Cas N°3 :** 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.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>	<u>Echiquier N°3</u>
<u>Partie 1</u> (A blancs)	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3
<u>Partie 2</u> (A noirs)	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B1

**Cas N°4 :** 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.

**Couleurs :** L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

L'ordre des rencontres est le suivant :

	<u>Echiquier N°1</u>	<u>Echiquier N°2</u>
<u>Partie 1</u> (A blancs)	A1 contre B1	A2 contre B2
<u>Partie 2</u> (A noirs)	A1 contre B2	A2 contre B1

## **Article 10 : Procès-verbal**

- 10.1. Dès la fin de la rencontre, l'organisateur établit un procès-verbal.
- 10.2. Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines. L'organisateur **et l'arbitre (s'ils sont différents) le renseignent sur le site de la FFE** ou l'envoie **par email ou SMS** au Directeur de Groupe au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.
- 10.3 Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions 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 Coupe. Le **Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions décidera de la sanction appropriée, qui peut aller jusqu'à la perte d'une rencontre par forfait.**

## **Article 11 : Litiges**

- 11.1. Lorsqu'un litige survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre (à défaut, l'organisateur, **cf. 5.2.**).
- 11.2. Lorsqu'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.
- 11.3. Les litiges administratifs sont réglés par le Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions **qui sollicite l'avis préalable du Directeur de Groupe concerné (s'ils sont différents).** Le Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions notifie ses décisions aux équipes concernées par email. Un appel des décisions du Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de cette notification auprès de la commission des litiges de la Ligue.
- 11.4. Sur le plan sportif, les litiges sont réglés par les arbitres. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté **en indiquant les réserves sur le procès-verbal du match ou en dans un document séparé envoyé au Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions dans les 48 heures suivant le match. La commission des litiges de la Ligue se prononce sur l'appel ainsi formulé.**

## **IV - Résultats et classements**

### **Article 12 : Décompte des points d'une partie**

Les points de partie sont décomptés comme suit :

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Une partie perdue est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait est comptée 0 point.
- Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées « X » sur le procès-verbal.

### **Article 13 : Attribution du gain de la rencontre**

- 13.1. Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant le plus de points. En cas d'égalité de points la rencontre est déclarée nulle.  
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.



13.2. Les points de rencontre sont décomptés comme suit :

- 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 est comptée 0 point.

#### **Article 14: Classement des équipes**

14.1. Pour que les résultats d'une équipe soient comptabilisés, elle devra avoir joué au moins **trois** rondes pour la compétition Critérium Petits-Pions et au moins deux rondes pour la compétition Omnium Petits-Pions.

Dans tous les cas, les parties effectivement jouées compteront pour le classement Elo des joueurs.

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

En cas d'égalité des points de **rencontre** entre 2 ou plusieurs équipes, le départage est effectué selon les règles suivantes :

1. Si une équipe a bénéficié du forfait d'une équipe **F**, le total des points de match est effectué pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe **F**.
2. Par le plus petit nombre de forfaits individuels (prévenu ou non prévenu) des équipes à départager.
3. Par le différentiel.
4. Par le total des points de parties.

En cas de nouvelle égalité et si une qualification pour la phase finale est en jeu, sont pris en compte les résultats particuliers des matchs entre ces équipes, puis du premier échiquier, du second, etc. Les derniers critères de départage seront la somme Elo la plus faible, puis la moyenne d'âge la plus jeune.

## **V - Phase finale**

### **Article 15 : Phase finale**

#### ***15.1. En division Benjamins et inférieurs***

15.1.1. **S'il y a assez d'inscrits**, la phase finale est une Coupe à élimination directe. **Dans le cas contraire, l'organisation dépend du nombre d'équipes inscrites, les clubs seront alors avisés par le Directeur Critériums Omniiums Petits-Pions.**

Sont qualifiées pour la phase finale les équipes classées à la première place de chaque poule.

Le cas échéant, la commission technique complète le nombre de ces équipes en repêchant les meilleures secondes de manière à réaliser un système Coupe (2, 4, 8 ou 16 équipes selon le nombre d'inscrits).

Les équipes qualifiées seront avisées individuellement.

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

**En cas de demi-finales et de finales organisées le même jour en un même lieu, les équipes ayant perdu lors des demi-finales ne seront pas éliminées et disputeront entre elles une petite finale pour se départager les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> places. Le cas échéant des matchs de classement auront lieu pour les autres équipes participantes.**

15.1.2. Les rencontres se jouent selon les mêmes modalités qu'en phase de poule (cadence, appariement). Pour la détermination des couleurs, les équipes premières nommées pour chaque rencontre sont les équipes A.

Un joueur ayant disputé une partie en phase finale dans une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre. La participation dans une équipe finaliste d'un joueur n'y ayant pas accès, entraîne l'élimination de l'équipe quel que soit le résultat de la rencontre.

15.1.3. En cas d'égalité de points de parties en phase finale, le seul critère de départage est la moyenne d'âge la plus faible (pour tous les joueurs de la rencontre).

## 15.2. *En division Poussins et Petits Poussins*

La phase finale est organisée comme pour la *division* « *Benjamins et inférieurs* ».

## **VI – Omniums**

### **Article 16 : Omnium**

16.1. Il est possible d'engager une équipe en compétition Omnium Petits-Pions sans pour autant qu'elle ait participé à la compétition Critérium Petits-Pions.

Les équipes qui ne sont pas qualifiées pour la finale Critérium Petits-Pions peuvent jouer la compétition Omnium Petits-Pions, mais les clubs peuvent aussi engager de nouvelles équipes, voire mélanger deux équipes Critérium Petits-Pions éliminées pour en faire une équipe Omnium Petits-Pions.

16.2. Les règles de l'Omnium Petits-Pions sont les mêmes que celles de Critérium Petits-Pions.

Cependant, l'Elo des joueurs pris en compte pour la compétition Omnium Petits-Pions est celui publié au 1<sup>er</sup> janvier.

16.3. Si une équipe était inscrite pour la première phase de la compétition Critérium Petits-Pions, elle ne paie pas de nouveau son inscription pour la compétition Omnium Petits-Pions. En revanche, un club qui engage des équipes additionnelles doit payer les droits d'inscription pour participer à la compétition Omnium Petits-Pions.

16.4. Si le calendrier le permet, une finale de la compétition Omnium Petits-Pions peut être organisée. Les conditions dépendent du nombre d'équipes inscrites, et seront communiquées à chaque équipe par le Directeur Critériums Omniums Petits-Pions.