



# Règlement

## Championnat de Corse jeunes par équipes

### ARTICLE I : Organisation de la compétition

Le Championnat de Corse jeunes par équipes est divisé en deux groupes. Un **groupe « Elite »**, en fonction des résultats de l'année précédente et de la moyenne elo des équipes et un **groupe « Honneur »**, en fonction du poids des équipes engagées en début de compétition.

#### 1.1. Déroulement de la Compétition

Les Championnats de Corse jeunes se jouent par équipes de clubs.

Un Club peut avoir plusieurs équipes engagées dans un championnat. Les équipes sont composées de 6 jeunes de moins de 16 ans (2 moins de 10 ans, 2 moins de 14 ans, 2 moins de 16 ans)

##### **Championnat de Corse jeunes « Elite »**

Pour la création de ce groupe, chaque club peut engager au moins une équipe s'il le souhaite.

Les équipes sont constituées à partir de la moyenne elo des classements des 6 joueurs de chaque équipe engagée en début de compétition.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans le championnat. Les équipes sont composées de 6 joueurs licenciés. La moyenne elo **minimale** exigée pour engager d'autre équipe d'un même club est fixée **à 1000** (Le elo pris en compte est l'ELO Corse).

L'équipe terminant première du groupe est sacrée « championne de Corse jeunes Elite ». Les 2 dernières équipes sont reléguées pour la prochaine saison.

##### **Championnat de Corse jeunes « Honneur »**

Les équipes sont constituées à partir de la moyenne elo des classements des 6 joueurs de chaque équipe engagée en début de compétition. Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans le championnat. Les équipes sont composées de 6 joueurs licenciés.

La moyenne elo **maximale** exigée pour engager d'autre équipe d'un même club est fixée **à 1000** (Le elo pris en compte est le ELO Corse).

L'équipe terminant première du groupe est déclarée « championne de Corse jeunes Honneur ». L'équipe championne et l'équipe vice-championne accèdent la saison suivante au championnat de Corse jeune « Elite ».

#### 1.2. Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées dans le calendrier de la Ligue Corse des Échecs. Le Directeur du Championnat organise les appariements à partir de celles-ci. Il désigne les lieux et organisateurs des rencontres.

#### 1.3. Lieux et heures des matchs

Les rencontres des championnats sont regroupées en une étape et en un lieu unique. Tous les matches se déroulent sur le même lieu de rassemblement à savoir pour 2023-2024 :

31 mars 2024 : à Corti – Université campus Mariani UFR de Droit

Ronde 1 : 10h ; Ronde 2 : 11h ; Ronde 3 : 12h ; Ronde 4 : 13h ; Ronde 5 : 14h ; Ronde 6 : 15h

Remise des titres 16h30

Il est demandé aux clubs d'être présents au moins 20 minutes avant le début des rencontres.

#### **1.4. Matériel**

Il appartient aux Clubs ayant été désignés pour accueillir les matchs de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement.

### **Article II : Déroulement des Matches**

#### **2.1. Composition des équipes**

a. Chaque équipe est composée de 6 joueurs licenciés.

Le capitaine ou son représentant doit être désigné et son nom doit être inscrit sur la feuille de match avant le début.

b. Avant le match, les capitaines remettent à l'arbitre ou au responsable, la liste composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, avec mention des dates de naissance, et le ELO CORSE, ou encas d'absence, ELO Estimé.

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge

1er échiquier : minime ou plus jeune

2<sup>e</sup> échiquier : minime ou plus jeune

3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> échiquier : benjamin ou plus jeune.

5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> échiquier : poussin ou plus jeune

Cette liste ne peut plus alors être modifiée pour ce match.

Elle ne peut comporter de "trou" : s'il n'y a pas de nom écrit à un certain échiquier, les suivants sont automatiquement perdus par forfait administratif.

c. Participation d'un joueur à plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans un même championnat, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre sauf dérogation de la part de la commission technique.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans les deux Championnats, un joueur ne peut participer dans un Championnat s'il a déjà joué 4 fois dans le Championnat supérieur sauf dérogation de la commission technique.

**d. Un joueur ne peut être placé devant un joueur d'une catégorie d'âge supérieure. Pour des joueurs d'une même catégorie d'âge et ayant une différence de plus de 100 points ELO, le joueur le mieux classé doit être placé devant celui qui est moins bien classé.**

#### **2.2. Ententes entre clubs**

Les ententes entre clubs, sont autorisées à participer au championnat. Seul le club porteur de l'entente pourra prétendre à l'accession.

#### **2.3. Forfaits**

Une équipe ayant trois joueurs ou plus forfaits perd le match sur le score de 3-0(6-0 points de partie).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir le Club adverse et le Directeur du championnat, au moins l'avant-veille du jour fixé pour le match.

### **2.3. Règles**

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

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif était prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement ELO CORSE. Le ELO pris en compte est le dernier publié par la Ligue Corse. Pour les joueurs non classés, on procédera comme indiqué dans les règles générales.

### **2.4. Attribution des couleurs**

L'équipe première nommée dans le calendrier établi a les blancs sur tous les échiquiers lors de la première partie et les noirs sur tous les échiquiers lors de la deuxième partie.

### **2.5. Durée des parties**

25 minutes K.O.

### **2.6. Début des parties**

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

### **2.7 Litiges techniques**

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre ou de l'organisateur. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors la réclamation. L'arbitre et le capitaine adverse rédigent chacun un rapport donnant leur propre vision des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match, au Directeur Technique. Les litiges techniques sont tranchés par la commission d'appel de la ligue.

### **2.8 Procès-verbal.**

Dès la fin du match, l'arbitre ou le responsable du match établit un procès-verbal, feuille de match comportant le nom des joueurs, leur code fédéral, leur ELO, les résultats des parties du match. Le procès-verbal, est signé par les capitaines ainsi que par l'arbitre.

## **Article III : Résultats et Classements**

### **3.1. Décompte des points de parties**

Une partie gagnée est comptée 1 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.

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

### **3.2. Attribution du gain du 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.

### **3.3. Classements**

Le classement final est effectué par le total des points de matchs.

En cas d'égalité des points de matchs entre plusieurs équipes, le départage est le Buchholz.

En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué en prenant en compte le cumulatif.

En cas de nouvelle égalité, on utilise les résultats (points de matchs, différence gains pertes, victoires) réalisés entre elles par les équipes à départager.