



Règlement du Championnat Interclubs Nationale 4 Jeunes Paris

2026 – 2027

Le règlement est celui du Championnat de France Interclubs Jeunes de la FFE que vous pouvez télécharger sur le site fédéral. Certaines dispositions sont spécifiques à la Nationale 4 Jeunes Paris. Les précisions et modifications sont décrites dans l'ordre des articles du Championnat des Clubs Jeunes.

Article 1: Organisation générale

1.2 Déroulement de la compétition

La compétition est organisée par le Comité Départemental Parisien des Échecs. La Nationale 4 Jeunes Paris est une compétition toutes rondes par équipes de 4 joueurs disputée par poule.

1.3 Engagements

L'engagement des équipes se fait en ligne en remplissant le formulaire PayAsso puis en procédant au règlement.

1.4 Directeur de la compétition

Patrick VIGNA patrick.vigna@club608dechecsdeparis.fr +33 7 54 36 90 81

1.5 Licences

Tout joueur doit posséder une licence « A » le jour de la compétition et ne peut jouer que pour le Club dans lequel il est affilié. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 2 points pour l'échiquier en infraction avec partie(s) gagnée(s) par l'adversaire.

Article 2 : Organisation de la compétition

2.3 : Calendrier

Les dates des différentes rondes sont, sauf indications contraires, celles du calendrier Fédéral pour les Interclubs Jeunes. Un calendrier complet et les appariements figurent sur le site internet de la Fédération Française des Echecs.

À l'exception de la dernière ronde les équipes peuvent s'entendre pour avancer ou reporter la date d'une ronde, sous réserve de respecter la procédure suivante :

- en cas de report la date proposée doit être antérieure à celle de la ronde suivante
- les demandes et accords doivent être confirmés par mail au plus tard 48 heures avant la date fixée au

calendrier

- avoir informé le Directeur de Compétition qui pourra notifier les 2 parties si le choix de la date retenue ne respecte pas le règlement de la compétition.

2.4 : Lieu et heure des rencontres

Le lieu des rencontres est celui indiqué sur le tableau d'appariements affiché sur le site internet de la FFE. Les clubs peuvent convenir d'un commun accord d'un autre lieu de rencontre après en avoir avisé le Directeur de la Compétition. L'heure de début des rencontres est fixée à 14h15.

2.7 : Organisation des matchs

Il appartient aux clubs désignés sur le tableau d'appariements d'accueillir les matchs et de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à son bon déroulement.

Article 3 : Déroulement des matchs

3.2 : Attributions des couleurs

L'équipe première nommée a les Blancs aux échiquiers 1 et 3.

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

3.3 : Cadence

Cadence Fischer 1h + 30 secondes par coup aux échiquiers 1 à 3

Cadence Fischer 50mn + 10 secondes par coup à l'échiquier 4

3.6 : Feuille de match

La présence d'un arbitre n'est pas obligatoire en N4 Jeunes. En l'absence d'arbitre, c'est le responsable du match (le responsable de l'équipe première nommée dans les appariements) qui fait office d'arbitre. La composition des équipes doit être remise à l'arbitre, ou à la personne faisant fonction d'arbitre, par chaque capitaine 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Établie en deux exemplaires, la feuille de match ne peut pas comporter de « trou » : s'il n'y a que 3 joueurs dans la composition d'équipe, ils doivent occuper les échiquiers 1 à 3 etc. L'échiquier vacant et les suivants sont perdus par forfait administratif.

3.7 Composition des équipes

1. Chaque équipe est composée de 4 joueurs.
2. Les échiquiers 1 à 3 disputent une partie. L'échiquier 4 dispute 2 parties (aller/retour) contre le même joueur.
3. Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge.
4. Il faut avoir, au premier janvier de la saison en cours : moins de 16 ans à l'échiquier 1 (catégorie Minime ou plus jeune), moins de 14 ans à l'échiquier 2 (catégorie Benjamin ou plus jeune), moins de 12 ans à l'échiquier 3 (catégorie Pupille ou plus jeune), et moins de 10 ans à l'échiquier 4 (catégorie Poussin ou plus jeune).

plus jeune). Le non-respect de l'article 3.7.4 entraîne le forfait administratif de l'échiquier concerné et de tous ceux qui le suivent.

5. A condition de respecter l'article 3.7.4, un joueur peut être placé devant un joueur plus âgé que lui s'il possède un Elo égal ou supérieur à l'Elo du joueur plus âgé. Le non-respect de l'article 3.7.5 entraîne le forfait administratif de l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui.
6. Pour chaque match une équipe ne peut aligner plus d'un joueur muté à l'exception de l'équipe d'un nouveau club entrant en N4 Jeunes Paris qui ne sera pas limité ;
7. Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans le championnat interclubs jeunes, un joueur ne peut jouer en N4 Jeunes Paris s'il a déjà participé au moins trois fois dans une Nationale supérieure. En cas de non respect, un forfait administratif est appliqué au joueur concerné.
8. Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées en N4 Jeunes, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre. En cas de non respect, un forfait administratif est appliqué au joueur concerné.

3.8 : Forfaits sportifs

Une équipe ayant plus de deux joueurs forfaits perd le match sur le score de 3 – 0.

3.9 : Litiges techniques

Le capitaine ou le responsable de l'équipe plaignante mentionne l'objet du litige sur les deux feuilles de match. L'arbitre et les deux capitaines rédigent ensuite un rapport donnant leur version des faits. Les rapports, feuilles de match papier, ainsi que les feuilles de parties sont transmis par courriel sous 24 heures au directeur de la compétition.

Une réclamation ne figurant pas sur les feuilles de match ne pourra être prise en compte.

3.10 Procès-verbal de la rencontre

- A) Le responsable de la rencontre doit transmettre le jour même avant 22 heures le résultat du match par SMS ou courriel au directeur de la compétition (cf. 3.11.a du règlement du championnat de France des clubs). En cas d'absence de ladite transmission, une sanction de 75 euros s'appliquera à la première infraction, de 150 euros pour les suivantes.
- B) Le responsable de la rencontre doit saisir le PV du match sur le site fédéral (notice téléchargeable sur le site de la FFE) le jour même avant 22h. En cas de saisie tardive, ie. ultérieure au lendemain de la rencontre 20h, une sanction de 75 euros s'appliquera à la première infraction, de 150 euros pour les suivantes.
- C) La feuille de match signée par les deux capitaines doit être prise en photo (y compris le verso si une réclamation y figure) et transmise par courriel au directeur de groupe au plus tard le lendemain de la rencontre 20h. En cas d'envoi tardif, ie. ultérieur au lendemain de la rencontre 20h, une sanction de 75 euros s'appliquera à la première infraction, de 150 euros pour les suivantes.

Les sanctions – non cumulatives entre A, B et C - doivent être payées dans les quatre semaines au comité

départemental. Le non-paiement d'une amende entraînera l'impossibilité pour le club concerné de s'inscrire en N5 la saison qui suivra.

Les capitaines doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de sept jours après la mise en ligne des résultats pour prévenir le directeur de la compétition s'ils constatent une erreur.

4. Résultats / classements

4.1 Décompte des points de parties, forfaits

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 forfait sportif est comptée :

- 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 point dans tous les autres cas.

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

Une partie perdue en application des articles 3.7.7 et 3.7.8. est comptée – 1 point pour le joueur en infraction (-0,5 point pour chacune des deux parties du quatrième échiquier)

4.2 Décompte des points de match, forfaits

Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu devant l'échiquier 1 point.

Une équipe ayant plus de 2 joueurs forfaits perd le match sur le score de 3 – 0 (5 – 0 de points de partie).

Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

Toute équipe faisant deux forfaits généraux sera exclue du championnat en cours.

4.4 Classement des équipes

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total de points de match.

En cas d'égalité de points de match, 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 2ème etc.

4.5 Accès en Nationale 3 Jeunes

En fin de saison, la direction technique de la Ligue IdF communique au comité départemental le nombre d'équipes parisiennes montant en N4. Les départages sont alors effectués de la façon suivante :

Un seul groupe de N4

- ✓ 1 seule montée : le premier du groupe monte directement
- ✓ 2 (resp. 3, 4...) montées : les 2 (resp. 3, 4...) premiers du groupe montent directement

Deux groupes de N4

- ✓ 1 seule montée : le premier du groupe A et le premier du groupe B s'affrontent sur un match unique. L'équipe ayant les blancs au premier échiquier est tirée au sort par l'arbitre de la rencontre. En cas d'égalité, l'équipe qui a gagné sur le premier échiquier (resp. le 2^e, 3^e, 4^e, 5^e ou 6^e échiquier en cas de partie nulle sur le ou les échiquiers supérieurs) monte en N4.
- ✓ 2 montées : le premier de chaque groupe monte directement
- ✓ 3 montées : le premier de chaque groupe monte directement. Les seconds de chaque groupe s'affrontent sur un match unique. L'équipe ayant les blancs au premier échiquier est tirée au sort par l'arbitre de la rencontre. En cas d'égalité, l'équipe qui a gagné sur le premier échiquier (resp. le 2^e, 3^e, 4^e, 5^e ou 6^e échiquier en cas de partie nulle sur le ou les échiquiers supérieurs) monte en N4.
- ✓ 4 montées : les deux premiers de chaque groupe montent directement.

Trois groupes de N4

- ✓ 1 seule montée : le premier de chaque groupe participe à un Molter sur 2 rondes. L'équipe terminant première monte en N4.
- ✓ 2 montées : le premier de chaque groupe participe à un Molter sur 2 rondes. Les équipes terminant aux 2 premières places montent en N4.
- ✓ 3 montées : le premier de chaque groupe monte directement.
- ✓ 4 montées : le premier de chaque groupe monte directement. Les seconds de chaque groupe s'affrontent dans un Molter sur 2 rondes : l'équipe terminant première monte en N4.

Si les départages ci-dessus ne peuvent être effectués dans un délai compatible avec les exigences de la Ligue, les règles de départage prévues au règlement du championnat de France des interclubs jeunes s'appliqueront.

Mise à jour juillet 2026