



Championnat scolaire des écoles et collèges Phase départementale en Ile-et-Vilaine Règlement intérieur

Les Championnats scolaires se déroulent sur deux niveaux (écoles, collèges) en trois phases :

1. Phase départementale : qualificative pour la finale académique.
2. Phase académique : par équipe, qualificative pour la finale nationale.
3. Phase nationale : par équipe, décernant le titre de champion de France.

Règlement en ligne sur le site de la FFE : <http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?cat=17>

En Ile-et-Vilaine, la phase départementale se déroule sur 2 rencontres d'une demi-journée comme suit :

- 1^e rencontre, écoles et collèges : un tournoi d'une demi-journée en individuel, sur plusieurs dates et plusieurs lieux de jeu. Ce tournoi est qualificatif pour la 2^e rencontre par équipe ci-dessous.
- 2^e rencontre, écoles et collèges : un tournoi d'une demi-journée par équipe de 8 joueurs (dont au moins 2 filles et 2 garçons), élèves du même établissement scolaire.

Seuls les élèves des écoles et collèges d'Ile-et-Vilaine peuvent participer à la phase départementale. Il n'y a pas de limitation du nombre d'élèves par établissement. Les participants doivent être obligatoirement licenciés au sein d'un club affilié à la Fédération Française des Échecs au plus tard au début de la première ronde. La licence B de la FFE suffit.

L'inscription aux tournois est gratuite.

Les dates, lieux de jeu et modalités d'inscription sont précisés sur <http://cde35.cdechecs35.fr/scolaires/competitions>

1. Règles du jeu

Pour tous les tournois, l'annexe A4 sur le jeu rapide s'applique.

La Directive III concernant les fins de parties au KO s'applique.

La partie sera perdue après le 3^e coup illégal achevé.

Pour le reste, les règles du jeu sont celles de la FIDE au 1er juillet 2017.

2. Phase départementale : 1^{re} rencontre en INDIVIDUEL

L'inscription d'un élève doit se faire une semaine au plus tard avant la date de la compétition, sur <http://www.echecs35.fr/inscription>.

Un élève peut s'inscrire de lui-même mais cette inscription peut aussi être prise par un parent ou un encadrant de l'école.

Plusieurs lieux de jeux pourront être proposés pour limiter les déplacements. Chaque école sera rattachée à un lieu de jeu.

2.1. Déroulement de la rencontre

La cadence de jeu est unique, soit 15 min chacun au KO, système suisse intégral en 4 ou 5 rondes. Le classement est individuel. Les départages adoptés sont dans l'ordre : résultat de la confrontation directe (si possible), Buchholz (somme des points des adversaires rencontrés), élo rapide le plus faible, le plus jeune.

Pour les écoles, la rencontre se joue par catégories d'âge, certaines catégories pouvant être fusionnées ou dédoublées selon les effectifs.

Tous les collégiens jouent dans le même tournoi, quel que soit leur âge.

Pour chaque site d'accueil, un classement par établissement est établi sur les 8 premiers joueurs comportant au moins 2 filles et 2 garçons.

2.2. Qualification des équipes pour la phase départementale par équipe

Le Correspondant départemental des Scolaires peut limiter le nombre d'équipes qualifiées pour la 2^e rencontre de la phase départementale en fonction de la capacité de la salle de jeu. Mais dans la mesure du possible, toutes les équipes seront acceptées.

Au cas où le nombre d'équipes devrait être limité lors de la 2^e rencontre, les règles suivantes s'appliquent :

- Le classement des établissements évoqué en 2.1 sera utilisé pour déterminer les équipes qualifiées
- Une seule équipe par établissement sera qualifiée mais repêchage possible par la suite d'une 2^e équipe

3. Phase départementale : 2^e rencontre par EQUIPE

Cette rencontre se joue sur 2 niveaux : écoles et collèges.

Il est demandé aux correspondants des établissements qualifiés :

- d'inscrire les équipes une semaine au plus tard avant la date de la compétition. 3 équipes maxi par établissement sur <http://www.echecs35.fr/inscription>
- le jour de la rencontre, d'apporter :
 - un **certificat de scolarité** de préférence collectif.
 - une **liste ordonnée** des joueurs (voir règles ci-après et exemple en annexe)

3.1. Constitution des équipes

Les joueurs de cette 2^e rencontre par équipe ne sont pas obligatoirement ceux qui ont participé à la 1^{re} rencontre en individuel, mais ils sont tous élèves d'un même établissement qualifié.

L'équipe est constituée de 8 joueurs plus 2 suppléants éventuels. L'équipe doit comporter au moins 2 filles et 2 garçons.

L'accompagnateur de l'équipe doit fournir une liste ordonnée de ses joueurs. Les joueurs, y compris les suppléants, sont consignés en une liste unique de 8 à 10 noms dont l'ordre ne sera plus modifié durant toute la rencontre.

L'ordre des joueurs de cette liste doit respecter les règles en vigueur pour la phase académique :

- Si le joueur a déjà un classement élo (lent ou rapide), le elo à prendre en compte est le rapide, à défaut le lent.
- Les joueurs classés sont placés en début de liste en respectant la règle des 100 points.
- Les joueurs non classés sont placés en fin de liste dans n'importe quel ordre, avec un elo estimé, ramené à 799 quelle que soit leur catégorie.

Des exemples sont donnés en annexe.

En cas de non-respect de ces dispositions, des pénalités pourront être appliquées (cf. 3.4).

3.2. Déroulement de la rencontre

Intégration des suppléants

A chaque ronde, l'accompagnateur de l'équipe peut décider d'intégrer un ou deux suppléants en faisant sortir un ou deux des huit premiers joueurs de la liste : un échiquier laissé vacant est comblé par le joueur qui le suit immédiatement dans la liste initiale. Les suppléants jouent donc, lorsqu'ils sont intégrés, sur le dernier ou l'avant-dernier échiquier. 2 filles et 2 garçons au minimum doivent être sélectionnées à chaque ronde.

Nombre de rondes et cadence

4 ou 5 rondes. La cadence de jeu est unique : 15 min chacun au KO (ou cadence Fischer équivalente).

Appariements et départages

Les équipes sont classées en fonction de la moyenne des classements rapides de tous les joueurs figurant sur la feuille de composition. Les joueurs non classés reçoivent le classement **799** à cette fin.

Le système suisse ou toutes rondes sera choisi en fonction du nombre d'équipes. La formule sera annoncée par l'arbitre avant la 1^e ronde.

Le classement final est établi en fonction du nombre de points de match de chaque équipe (voir règlement fédéral).

En cas d'égalité de points de match entre plusieurs équipes en tête, le titre de champion d'Ille-et-Vilaine est décerné ainsi :

- Les résultats des confrontations directes entre les équipes arrivées en tête si ces résultats suffisent à désigner un champion sans ambiguïté.
- Dans les autres cas, on prendra successivement les départages suivants :
 1. En système suisse : Buchholz (somme des points des équipes rencontrés).
En toutes rondes : le Goal average (différence entre les victoires et les défaites)
 2. Moyenne élo la plus faible
 3. Équipe la plus jeune

Toutes les autres équipes à égalité sont déclarées ex-æquo.

3.3. Qualification des équipes à la phase académique

À l'issue de cette rencontre, les titres de champions départementaux École / Collège sont décernés. Les 5 premières équipes écoles et les 4 premières équipes collèges sont automatiquement qualifiées pour la finale académique (ces nombres sont fixés par la Ligue de Bretagne et mentionnés dans le règlement du championnat académique).

D'autres équipes pourront être repêchées en fonction du nombre de places disponibles pour la finale académique. Elles en seront informées dans les meilleurs délais. Ce repêchage se fera en suivant le classement des équipes à la fin de la phase départementale par équipes, en privilégiant la diversité des établissements. Pour être repêchable, une équipe doit avoir obtenu au moins la moitié des points en phase départementale.

3.4. Pénalités

Non-respect de la mixité :

Une équipe d'école ou collège avec moins de 2 filles ou 2 garçons à chaque ronde ne pourra pas être qualifiée pour la phase académique. Dans certains cas de force majeure l'équipe pourra cependant être repêchée.

Une équipe d'école ou collège avec une seule fille ou un seul garçon est considérée forfait sur le 8^e échiquier (perte de la partie par forfait et gain pour l'adversaire) avec une pénalité de -1 sur le score total de l'équipe sans que celui-ci puisse être négatif.

Non-respect de l'ordre établi des échiquiers lors des remplacements :

Perte par forfait pour tous les joueurs mal placés et gain pour l'adversaire.

Équipe incomplète :

Forfait sur les échiquiers vides et suivants.

4. Organisation et arbitrage

Lieux, calendrier, horaires des rencontres sont visibles sur <http://www.echecs35.fr/inscription>

Directeur du championnat et arbitre principal : Dominique Ruhlmann AF2 D51503
06 32 01 29 97 dr@echecs35.fr

Règlement validé par le Directeur départemental de l'arbitrage 35 le 20/09/2017

Règlement validé par le Directeur fédéral du championnat scolaire le 20/09/2017

Annexe : Constitution des équipes

Rappels des règles et exemples

Une équipe doit obligatoirement être constituée de la façon suivante :

1. 8 à 10 élèves de l'établissement licenciés à la FFE, dont au moins 2 filles et 2 garçons.
2. Les joueurs peuvent ne pas avoir participé aux phases précédentes du championnat scolaire,
3. A chaque ronde, seuls 8 élèves jouent dont 2 filles et 2 garçons.
4. L'ordre des joueurs dans l'équipe est enregistré avant le lancement de la compétition. Il ne peut plus être modifié ensuite. Cet ordre doit respecter 2 règles :

1^e règle : mettre en premier les *joueurs classés*¹ en respectant la *règle des 100 points*² sur les elos rapides,

2^e règle : mettre ensuite les *joueurs non classés* dans l'ordre que l'on veut.

Exemple de liste valide			
N°	Joueur	cat	Elo rapide (sinon lent)
1	Malo	Pup	1540
2	Bruno	Pup	1630
3	Gaël	Pup	1250
4	Marc	Pou	860
5	Marion	Pup	960
6	Antoine	Pup	999 799
7	Antonin	Ppo	799
8	Pierre	Pou	799
9	Angèle	Pup	999 799

Bruno peut être mis derrière Malo car $1630 - 1540 = 90$ ne dépasse pas 100

Marc peut être mis devant Marion de justesse car leur différence de élo ne dépasse pas 100 (elle est exactement de 100).

Antoine, Antonin, Pierre et Angèle doivent être placés en fin de liste car ils sont non classés. Leur elo estimé est ramené à 799.

Marion et Angèle devront obligatoirement jouer toutes les rondes car il doit y avoir au moins 2 filles joueuses à chaque ronde.

Exemple de liste non valide			
N°	Joueur	cat	Elo rapide (sinon lent)
1	Malo	Pup	1540
2	Bruno	Pup	1630
3	Antoine	Pup	999 799
4	Marion	Pup	960
5	Gaël	Pup	1250
6	Marc	Pou	860
7	Antonin	Ppo	799
8	Pierre	Pou	799
9	Angèle	Pup	999 799

Antoine n'est pas classé, il ne peut donc être devant des classés.

Marion doit être derrière Gaël car $960 - 1250 > 100$.

¹ Un joueur est classé lorsque son indice rapide ne se termine pas par un 9.

Exemple Antoine a un indice rapide de 999, il n'est donc pas classé et sera positionné dans la 2^e partie de la liste. Son indice est ramené à 799.

² Règle des 100 points : 2 joueurs classés peuvent être intervertis si leur différence d'indice rapide ne dépasse pas 100 points. Voir l'exemple dans la liste valide.