

Règlement Inter-Écoles

(mis à jour le 14 juin 2018)

Article 1. Le Championnat Inter-écoles est une compétition annuelle supervisée par le directeur de la jeunesse de la FEFB, en collaboration avec une ou plusieurs écoles.

Il se compose de Championnats provinciaux

Article 2. Par facilité circonstancielle, le directeur de la jeunesse de la FEFB peut déléguer à une ligue, un club ou une école l'organisation d'un Championnat provincial ou de la finale francophone ou de la finale nationale. Dans ce cas, l'organisateur (qui désignera un Directeur de Tournois) s'engage à respecter le règlement de la compétition proposé par le Directeur de la jeunesse.

Article 2 bis

Si des écoles décident d'organiser un tournoi Inter-écoles sans la supervision de la FEFB, il est souhaité qu'elles en informent la FEFB en précisant l'organisateur, le lieu et la date.

Article 3. Un calendrier des tournois provinciaux, de la finale francophone et de la finale nationale est proposé par le Directeur de la jeunesse de la FEFB en tenant compte au maximum des autres manifestations échiquéennes et des directives de la FRBE. Dans ce cas, il est fixé avant le 31 août.

Article 4. La promotion de chaque tournoi est assurée par l'organisateur (affiches, écoles, presse, médias sociaux), éventuellement épaulé par le Directeur de la jeunesse de la FEFB, par tous les moyens qu'ils jugent nécessaires. Ils veillent à communiquer au plus tard un mois à l'avance avec le public ciblé.

Article 5. Les organisateurs d'un tournoi provincial ou francophone peuvent s'engager à l'organiser durant 2 ou 3 années consécutives. Cette période peut être renouvelée si aucun autre candidat ne se manifeste.

Article 6. Si 2 organisateurs ou plus se proposent pour un tournoi provincial ou francophone, ceux-ci pourront demander l'avis du Directeur de la jeunesse qui examinera alors les dossiers de chaque organisateur. Il proposera une décision sur base de critères objectifs (expérience, localisation, nombre de locaux disponibles) pour l'attribution de l'organisation du tournoi. Dans le cas de candidatures connues, les attributions seront effectuées au plus tard le 31 août.

Article 7. Chaque tournoi est joué par équipe de 4 élèves, et est divisé en 2 catégories : une catégorie pour les écoles primaires et une catégorie pour les écoles secondaires. Chaque équipe compte quatre élèves de :

1. l'enseignement secondaire d'une même école. Un élève de l'enseignement primaire peut participer au championnat Inter-écoles des secondaires si cette école primaire est liée à l'école secondaire.

2. l'enseignement primaire d'une même école. Un enfant inscrit dans une classe maternelle liée à l'école primaire, peut participer au championnat Inter-écoles des primaires.

Chaque école peut envoyer autant d'équipes qu'elle le souhaite.

Si une équipe ne comporte que 3 joueurs, l'échiquier 4 est considéré forfait.

Chaque équipe désigne un capitaine d'équipe, de préférence adulte, qui assurera la communication avec les arbitres et l'organisation et remplira les formalités administratives.

Article 8. S'ils sont classés, les joueurs de chaque équipe sont alignés dans l'ordre de leur classement ELO, réel ou estimé le plus récent et disponible sur le site FEFB la veille de la compétition.

Le tableau n° 1 est attribué au joueur qui a le classement ELO le plus élevé et ainsi de suite pour les autres tableaux.

Si un joueur a plusieurs classements Elo, il faut tenir compte par ordre de préférence 1) de son classement Elo belge 2) de son classement Elo Fide – parties officielles 3) de son classement Elo Fide – parties rapides 4) de son classement Elo Fide – parties « Blitz » 5) de tout autre classement Elo. Si un joueur n'a pas de classement Elo, le capitaine d'équipe lui en attribue un jusqu'à 1300 points.

En cas d'égalité d'Elo entre 2 joueurs, le capitaine d'équipe détermine l'ordre des joueurs ayant le même classement

Article 9. Après enregistrement, l'ordre d'alignement des joueurs ne peut plus être modifié. Tout joueur aligné de façon irrégulière perd par forfait.

Article 10. Si lors d'un tournoi le nombre d'équipes est insuffisant que pour réaliser des appariements par équipe, il y a lieu de procéder à un tournoi individuel (en maintenant les catégories primaires et secondaires) et reporter les résultats individuels au niveau des équipes pour déterminer le classement final.

Il y a lieu de signaler avant le début de la 1^{re} ronde que cette option est envisagée.

Article 11. Lors de la finale francophone, les capitaines d'équipe doivent produire une attestation scolaire (avec le nom et la signature du directeur / de la directrice) certifiant que tous les participants sont inscrits comme élèves de la même école. Un formulaire type peut être fourni par la FEFB. Lors des tournois locaux et provinciaux, l'organisateur est libre de demander l'attestation à l'établissement scolaire ou d'accepter l'enregistrement des équipes sur base de la bonne foi du capitaine d'équipe.

Article 12. Si la FEFB est pressentie pour l'organisation, les inscriptions des joueurs se feront prioritairement via le module Licence G du site FEFB. Si le capitaine d'équipe (ou le représentant de l'école au niveau Licence G) n'a pas eu l'opportunité de le faire, il lui est demandé de fournir à l'organisateur, pour chaque joueur dans le cas : son nom, son prénom, sa date de naissance, l'école fréquentée, l'année scolaire fréquentée ainsi que, si elle est disponible, une adresse email de contact. Il donne la permission ou non de publier les photos du joueur sur le site internet de la FEFB ou de l'organisateur du tournoi. Les données récoltées sont remises au Directeur de la Jeunesse qui tient à jour une base de données consultable par tout organisateur.

Article 13. Les éventuels droits d'enregistrement doivent rester abordables et sont compris entre 3 et 5 Euros

Article 14. Le tournoi compte au minimum sept rondes et au maximum neuf rondes. Il est joué au système suisse par équipe.

Par souci de cohérence, le règlement de la F.I.D.É. pour les parties d'échecs rapides est d'application, avec un temps de réflexion de 15 minutes par joueur. L'article A.4 (échecs

rapides sans supervision suffisante) des règles de la FIDE est d'application, ainsi que la directive III (parties sans incrément incluant une fin au K.O.). Les exceptions et précisions suivantes sont d'application :

- Un joueur ne peut pas réclamer le gain avant le troisième coup illégal de son adversaire. Lors des deux premiers coups illégaux constatés par l'arbitre, l'arbitre ajoute 2 minutes de temps de réflexion à l'adversaire du joueur qui a achevé un coup illégal.

- Chaque joueur peut avoir sur lui un Gsm ou tout autre appareil électronique, à condition que celui-ci soit éteint durant les parties (couper le son ne suffit pas). Si un appareil émet un son, ou s'il est clair que celui-ci n'est pas éteint, 5 minutes seront retirées à la pendule de son propriétaire, sauf si l'arbitre en décide autrement. Si le temps restant est inférieur à 5 minutes, la partie sera perdue.

- Chaque joueur qui a un comportement antisportif (tentative de triche délibérée, tentative d'intimidation de l'adversaire, ...) sera averti par l'arbitre. Lors du second avertissement, l'arbitre arrêtera la partie en cours et déclarera l'adversaire vainqueur.

- Si un joueur n'est pas présent au début de la partie, sa pendule est mise en route par l'arbitre. La partie est perdue quand tout son temps est écoulé.

En fonction de l'expérience du joueur, l'arbitre fera preuve de pédagogie dans l'application des règles.

Article 15. Le matériel utilisé pour les parties est constitué d'un échiquier, de pièces et d'une pendule (homologuée ou non).

Article 16. Si c'est possible, la F.E.F.B. recommande de gérer les tournois de manière informatisée. En cas de gestion informatisée, la FEFB conseille d'utiliser un programme d'appariements pour les tournois par équipe (Swissmanager ou Orion par exemple) ou un programme d'appariements (Swar, Papi,) et un tableau Excel. Le système d'appariements est basé sur le critère choisi pour le classement (points de match).

Article 17. Le système de classement des équipes est le suivant :

- 2 Points de match (2 points pour une victoire de match, 1 point pour le match nul et 0 pour la défaite)
- 3 2) Points de tableau (1, 1/2, 0 par tableau)
- 4 3) Rencontre mutuelle

Si l'égalité subsiste et si le titre en dépend, un match de barrage doit être joué selon les règles de blitz (tirage au sort pour les couleurs)

2 En cas de nouvelle égalité, le système Sonneborn-Berger sera appliqué aux points de match

3 5) Et ensuite, aux points de tableau

Article 18. Pour chaque tableau, un classement est établi en additionnant le résultat de chaque joueur, sans tenir compte des parties gagnées par forfait ou des bye. En cas d'égalité, on prend en compte le résultat mutuel éventuel. Si les joueurs à égalité n'ont pas joué ensemble, le départage se fait en calculant la somme des points des adversaires rencontrés. Le joueur avec le total le plus élevé est déclaré gagnant de son tableau. En cas d'égalité, on procède à un match de barrage selon les règles de blitz.

Article 19. Lors de chaque tournoi, l'organisateur devrait prévoir les récompenses suivantes :

19. une coupe pour l'école et une médaille à chaque joueur des 3 premières équipes de chaque catégorie (or / argent / bronze).
20. - une récompense pour le meilleur joueur de chaque tableau (soit sous forme de médaille, soit sous une autre forme)
21. - une médaille de participation ou un souvenir pour chaque joueur non récompensé

Article 20. Chaque organisateur de tournoi veille à s'entourer d'un nombre suffisant de personnes pour assurer la tenue du tournoi. La F.E.F.B. préconise de prévoir au minimum :

- une personne responsable de l'encodage des inscriptions et des résultats pour l'Inter-écoles des primaires
- une personne responsable de l'encodage des inscriptions et des résultats pour l'Inter-écoles des secondaires
- un responsable de l'arbitrage, assisté d'au moins une autre personne.

Un comité d'appel est cependant obligatoire et est composé de 3 personnes minimum, de préférence des joueurs d'échecs expérimentés, en donnant la priorité aux observateurs neutres et aux personnes ayant un titre d'arbitre. Ce comité d'appel réglera les éventuels litiges d'inscriptions et les réclamations. Sa composition définitive revient à l'organisateur et sera affichée avant la première ronde.

Un joueur ou une équipe peut réclamer contre une décision de l'arbitre principal. La réclamation doit être faite dès que possible et, en tout cas, avant la clôture du tournoi. À cette fin, le joueur ou le capitaine d'équipe qui dépose réclamation en informe l'organisateur qui réunit le comité d'appel au plus vite.

Le joueur ou le capitaine d'équipe qui dépose réclamation sera entendu par le comité d'appel, ainsi que toutes les parties impliquées.

La décision du comité d'appel est définitive.

Article 21. Lors de la finale francophone (appelée finale de la FWB) :

L'équipe gagnante reçoit le titre « Champion Inter-écoles de la FWB (primaires ou secondaires) + l'année »

Article 22. Le Directeur de la jeunesse de la FEFB demande que l'organisateur du tournoi lui communique les résultats du tournoi et si possible un compte rendu à publier sur le site internet de la FEFB.

Article 23. La FEFB met à disposition de tout organisateur un aide-mémoire pour l'aider à mettre son tournoi sur pied. Cet aide-mémoire est disponible sur simple demande auprès du Directeur de la jeunesse de la FEFB.

Article 24. En cas de besoin, les joueurs peuvent toujours consulter l'organisateur qui décide dans tous les cas non prévus.

Article 25. Les spectateurs (adultes et jeunes) ne peuvent intervenir en aucun cas au sujet d'une partie en cours. Et particulièrement, ils ne peuvent pas signaler un coup illégal, un match nul, une perte au temps, etc... Un joueur ayant terminé sa partie est considéré comme spectateur.

Article 26. L'organisateur doit afficher le règlement dans la salle du tournoi. Il est aussi recommandé que soit affichée l'annexe A.4 du vade mecum Fide et la directive III de ce même vade mecum (parties sans incrément incluant une fin au K.O.).