

VALIDATION	
CD NOR	jj/mm/aaaa
CT FFE	26/08/2026

REGLEMENT DE LA NATIONALE 3 JEUNES DE NORMANDIE 2026/2027

1. ORGANISATION GENERALE

1.1. Structure

La Ligue de Normandie des échecs participe au Championnat de France Interclubs Jeunes et organise chaque saison la division suivante :

- La **Nationale 3 Jeunes Normandie (N3J Normandie)** composée de 2 Zones Interdépartementale (ZID) :
 - La **ZID BNO (Basse Normandie)** composée de 10 équipes maximum de 4 joueurs, issues des départements 14 « Calvados », 50 « Manche » et 61 « Orne » ;
 - La **ZID HNO (Haute Normandie)** composée de 10 équipes maximum de 4 joueurs, issues des départements 27 « Eure » et 76 « Seine Maritime ».

Tant que l'objectif d'équipes engagées n'est pas atteint, toutes les équipes sont acceptées sauf en cas de non-paiement d'amende due ou de sanction administrative.

La ligue de Normandie des échecs ne peut qualifier en Nationale 2 Jeunes qu'une équipe par ZID. S'il reste des places disponibles, les ligues métropolitaines ayant le plus de licences A minimales (U16, U16F) et plus jeunes, ont droit à une place supplémentaire.

Le règlement [J02 du Championnat de France Interclubs Jeunes](#) de la FFE s'applique hormis les modifications mineures inscrites dans le présent règlement.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs.

Un club ne peut engager que 2 équipes au maximum.

Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

Dans une Zone Interdépartementale (ZID) à plusieurs groupes, un barrage d'accèsion entre les premiers de chaque groupe de cette ZID est organisé pour déterminer l'équipe accédant à la Nationale 2 Jeunes de la saison suivante.

Si une équipe classée 1^{ère} refuse son accèsion avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe deuxième de son groupe ou à l'équipe deuxième du barrage d'accèsion.

1.3 Tenue vestimentaire

⇒ Non applicable à la Nationale 3 Jeunes Normandie

1.4 Engagements

Le bulletin d'engagement de l'équipe doit être complétée et renvoyé au directeur du championnat de N3J Normandie avant la date limite indiquée par la ligue de Normandie des échecs.

Aucun droit d'engagement n'est demandé par la ligue de Normandie des échecs pour participer au championnat de N3J Normandie.

1.5 Licences

⇒ [Voir Règles générales de la FFE](#)

2. ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.1 Direction de la compétition

La ligue de Normandie des échecs nomme le Directeur Technique Régional, responsable de l'ensemble du championnat de N3J Normandie. Il désigne les directions de groupe. Il confirme les classements provisoires et établit le classement final.

[La direction de la compétition détermine, en début de saison, les dates de la compétition en accord avec le comité directeur de la ligue de Normandie des échecs.](#)

2.2. Direction de groupe

La personne chargée de la direction de groupe est nommée par le Directeur Technique Régional et peut être révoqué en cas de faute grave par le Comité Directeur de la ligue de Normandie des échecs après accord du Directeur Technique Régional.

Son rôle consiste à établir un calendrier cohérent et de le proposer à la direction de la compétition. Elle fait respecter le règlement, collecte les résultats et en vérifie la conformité. Elle établit et publie le classement provisoire et résultats sur le site de la FFE. Elle transmet à la direction de la compétition et aux équipes du groupe l'ensemble des documents dans les plus brefs délais.

Elle communique les résultats et le classement provisoire sur le site fédéral, au plus tard le lendemain de la rencontre à midi.

Elle désigne, pour chaque match, un ou une « Responsable du match ».

Les décisions concernant les litiges réglés par les directions de groupe sont notifiées aux intéressés par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout moyen permettant de prouver leur réception par le destinataire.

2.3 Calendrier

Les dates des différentes rondes de la Nationale 3 Jeunes Normandie sont publiées au calendrier de la ligue de Normandie des échecs disponible sur le site internet de la ligue. Selon les us et coutumes des ZID, les dates des différentes rondes peuvent être fixées le samedi ou le dimanche.

La direction de groupe peut proposer des regroupements sur 3 rondes et/ou 2 rondes.
La direction de groupe désigne les lieux et organisateurs des rencontres de son groupe.

En cas d'évènement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition de la direction de groupe, **la direction de la compétition** a tout pouvoir pour imposer un changement de date.
Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées au calendrier sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.4 Responsable des matchs

La personne responsable est chargée de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match, de désigner l'arbitre de (ou des) rencontre(s) dont le nom doit être mentionné sur la feuille de match avant le début des parties.
Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats à la direction de groupe dès que la rencontre sera achevée.

2.5 Arbitres

En **Nationale 3 Jeunes Normandie**, chaque match est dirigé par une ou un arbitre fédéral, au minimum de niveau AFMatch.

2.6 Matériel

Il appartient aux clubs désignés d'accueillir les matchs, de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement.

3. DEROULEMENT DES MATCHS

3.1 Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.
Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement ELO.
Les parties jouées à la cadence adaptée, sont comptabilisées pour l'ELO Rapide FIDE.
L'Elo pris en compte est le dernier publié.

3.2. Attributions des couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements établis par la direction de groupe a les Blancs sur les échiquiers 1, 3 et les noirs sur les échiquiers pairs 2.

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers 4 pour la 1^{ère} partie et les noirs pour la 2^{ème}.

3.3. Cadence

En Nationale 3 Jeunes Normandie, la cadence est de :

- 45 minutes + 10 secondes par coups pour les échiquiers 1 à 3 ;
- 25 minutes + 10 secondes par coups pour l'échiquier 4.

Toutes les parties d'un match sont arbitrées avec les mêmes règles liées aux cadences utilisées pour le 1^{er} échiquier. En **Nationale 3 Jeunes Normandie**, s'agissant de cadences rapides, [la notation n'est pas obligatoire mais peut être conseillée pour la formation des jeunes joueurs](#).

Toutes les parties d'un match comptent pour le même classement Elo sans possibilité de les mélanger.

3.4. Statut des joueurs et des joueuses – Homologation

La Commission Technique Fédérale se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où la licence du joueur ou la joueuse est prise ;
- À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où la licence est prise, d'un autre club, de la direction de groupe ou de la compétition.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs et joueuses. Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission Technique et qui se trouvent en situation illégale peuvent être pénalisés rétroactivement.

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.5 et 3.1 est effectuée par la direction de groupe.

3.5. Capitaine d'équipe

Le rôle des capitaines est défini à l'article 8 des Règles générales.

Dans le cadre de la **Nationale 3 Jeunes Normandie**, il est utile de préciser que [les seules paroles que les capitaines peuvent adresser à un joueur, en présence de l'arbitre, sont « accepte la proposition de nullité », « refuse la proposition de nullité », « propose nulle »](#).

De même, les capitaines doivent s'abstenir de faire les moindres gestes ou mimiques à l'adresse des joueurs.

3.6. Feuille de match

Avant le début du match, le nom de la personne désignée comme capitaine doit être indiqué sur la feuille de match. La ou le capitaine peut être un joueur ou une joueuse de l'équipe ou tout autre personne

licenciée à la Fédération Française des Echecs. Les capitaines ont le droit de mandater une personne le représentant, sous réserve de l'accord de l'arbitre principal et de posséder une licence fédérale en cours. Les capitaines des équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

La liste dans l'ordre des échiquiers, mentionne les dates de naissance et les classements Elo **Rapide** : dernier Elo **Rapide** FIDE ou en cas d'absence, Elo **Rapide** national ou en cas d'absence, Elo **Rapide** estimé.

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

Lorsque la liste est remise en retard, le temps égal au retard sera décrétement de toutes les pendules de l'équipe concernée. De plus, si un joueur ou une joueuse arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait mais entraînant un affichage sur la pendule indiquant un temps inférieur à 20 minutes, le temps sera ramené à 20 minutes.

3.7. Composition des équipes

3.7.a. Licences

En **Nationale 3 Jeunes Normandie**, chaque équipe est composée de 4 joueurs et/ou joueuses licenciés A respectant l'article 1 des règles générales. Chaque infraction est sanctionnée par un forfait administratif et un retrait de 2 points de parties sur le total de l'équipe.

3.7.b Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1^{er} échiquier : U16, U16F ou plus jeune ;
- 2^{ème} échiquier : U14, U14F ou plus jeune ;
- 3^{ème} échiquier : U12, U12F ou plus jeune ;
- 4^{ème} échiquier : U10, U10F ou plus jeune.

Dans un match, les échiquiers 1 à 3 disputent une partie, l'échiquier 4 deux parties. Lors de la première partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs. Lors de la deuxième partie, l'échiquier 4 de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 4 de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs.

En **Nationale 3 Jeunes Normandie**, pour favoriser le développement de la pratique jeunes, les deux parties de l'échiquier 4 d'une équipe peuvent être jouées par des joueurs ou joueuses différents. *(dérogation accordée par la CT FFE le 26/08/2026).*

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.c Ordre des échiquiers

Les échiquiers 1 à 4 sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé.

Dans le respect de l'article précédent, un membre de l'équipe peut toutefois se placer devant un autre plus âgé dans le cas où il possède un Elo **Rapide** supérieur ou égal à l'Elo **Rapide** du membre du plus âgé.

Le non-respect de l'article 3.7.c. entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du membre de l'équipe placé après un plus jeune que lui (voir article 4.1.b).

3.7.d Conditions de nationalité et scolarité

Peuvent participer au championnat, les joueurs et joueuses de nationalité française ainsi que les ressortissants de l'Union Européenne résidant en France. Les joueurs ou joueuses de nationalité étrangère non ressortissants de l'Union Européenne doivent être scolarisés en France en conformité avec l'article 2.1.4. des Règles Générales. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.e Joueurs mutés

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 1 personne mutée, aux exceptions suivantes :

- Un nouveau club peut aligner jusqu'à 3 joueurs ou joueuses mutés au maximum par match.

Définition d'un joueur muté : cf. règles générales

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.f Participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans un même groupe ZID, tout joueur ou joueuse ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes nationales, un joueur ou joueuse ne peut participer en **Nationale 3 Jeunes Normandie** s'il a déjà joué 4 fois en nationales supérieures.

Pour le paragraphe 3.7.f, tout membre d'une équipe figurant sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur ou la joueuse en infraction, avec la marque -1.

3.7.g Matchs de barrages

Les matchs de barrage éventuels, pour une équipe, sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe dans le championnat.

Pour disputer la ronde « n » d'un match de barrage, un joueur ou une joueuse ne doit pas avoir joué plus de n-1 parties dans le championnat.

Les conditions de participation restent valables pour les matchs de barrage, à une exception près : les joueurs/joueuses ayant évolué dans une autre équipe du club de la même ZID peuvent jouer dans l'équipe barragiste à la condition qu'aucune autre règle ne l'interdise.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir règles générales, article 3.1.1

Le retard autorisé est de 60 minutes pour toutes les divisions.

Une équipe ayant plus de 1 membre forfait perd le match sur le score de 3-0 (5-0 de points de partie).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 membres, doit avertir le club adverse et la direction de son groupe au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match. Toute équipe ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenue de rembourser intégralement les frais de déplacements. La base de calcul des frais de déplacements sera établie par la direction de la compétition.

Sauf évènement exceptionnel dûment justifié reconnu par la direction du championnat, tout **forfait d'une équipe** est sanctionné par une amende de **10 €**.

Le non-paiement des amendes dans les délais fixés par la direction de la compétition entraîne l'exclusion de la Nationale 3 Jeunes Normandie la saison suivante.

Une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres sera exclue de la Nationale 3 Jeunes Normandie la saison suivante.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. Le ou la capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et le ou la capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match à la direction du groupe par l'arbitre, qui devra garder une trace numérique ou une copie.

Un appel se fait par l'intermédiaire du Président de la ligue de Normandie des échecs, qui réunit la commission d'appel de la ligue de Normandie des échecs.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre établit le procès-verbal du match, comportant le nom des membres de l'équipe, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines ainsi que par l'arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11.a

Le club responsable de la rencontre doit saisir le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral avant 22h.

3.11.b

Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 3 jours après la rencontre pour prévenir la direction de groupe s'ils ou elles constatent une erreur.

La personne responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, elle devra le ou les transmettre à la direction de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc. sont expédiées au tarif « lettre » ou par voie électronique par la personne responsable de la rencontre à la direction de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match. Le non-respect de cette obligation entraînera, en cas de récidive, une demande de sanction envers le responsable de la rencontre.

4. RESULTATS - CLASSEMENTS

4.1 Décompte des points de partie

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 un 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 dans tous les autres cas.

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

4.1.a. Non-respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7.e, 3.7.g

Forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

4.1.b. Non-respect de l'article 3.7.c

Le non-respect de l'article 3.7.c. entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du membre de l'équipe placé après un plus jeune que lui.

4.1.c. Non-respect de l'article 3.7.f

Forfait administratif sur l'échiquier du joueur ou la joueuse en infraction, avec la marque -1.

Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers et de ses pénalités. Il ne peut pas être inférieur à zéro. Lorsqu'une équipe gagne par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse, le score du match est au maximum 5-0, mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (6-1 ; 7-1 ; etc. étant supérieur à 5-0).

L'énoncé du score précise les points marqués par les deux équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués (points « pour »), et ceux concédés.

4.2 Points de 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.

Un match gagné est compté 3 points.

Un match nul est compté 2 points.

Un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point.

Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point.

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

Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

4.3 Forfaits

Définition : voir Règles générales, article 3.

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié des matchs du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement. Cependant, en cas de départage entre deux équipes au différentiel, les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul.

Sanctions sportives : voir Règles générales, article 3.3.3.c.

4.4 Classement

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

En cas d'égalité de points de match, on utilise les résultats (points de match, différentiel, points de partie) 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 1^{er} échiquier, puis au 2^{ème}, etc.