Règlement Inter-Ecoles 2025

Juin 2018 : Version initiale de juin 2018 pour édition 2019

Janvier 2022 : Ajout des « minis »
Septembre 2022 : Modifications mineures
Janvier 2023 : Alignement sur la Fide pour l'ajout de 2' ramené à 1'
Février 2023: mise en adéquation avec le règlement de l'an dernier pour la finale francophone
Novembre 2024 : Modifications mineures (proposées par le Cercle de Namur et acceptées par le CA) (articles 8 et 18)

Règlement

L'organisation de cette compétition est du ressort du Directeur de la Jeunesse.

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 et de Championnats francophones. La finale nationale est du ressort de la FRBE, mais, un an sur deux, elle est organisée par la FEFB.

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 3 catégories** :

- **un tournoi réservé aux élèves de 1ère, 2e et 3e primaires appelé « minis »,**

(c'est l'organisateur qui décide de la présence ou non de cette catégorie qui, cependant, existe d'office à la finale nationale)

- un tournoi réservé aux élèves de l'enseignement primaire (1 à 6)
- et un tournoi réservé aux élèves de l'enseignement secondaire.

Chaque équipe compte quatre élèves de :

1. l'enseignement secondaire d'une même école de la communauté Wallonie-Bruxelles. 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 de la communauté Wallonie-Bruxelles. Un enfant inscrit dans une classe maternelle liée à l'école primaire, peut participer au championnat Inter-écoles des primaires.
3. **« minis » : l'enseignement primaire en 1ère, 2e ou 3e primaire. L'équipe est mixte (et donc une fille au minimum). Un enfant inscrit dans une classe maternelle dans la même école, peut participer au championnat inter-écoles primaires « minis ».**

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.

Un cinquième joueur est autorisé par équipe. Dans ce cas, avant le début du tournoi, le capitaine d'équipe indiquera pour chaque ronde quel joueur ne jouera pas. Les joueurs participant à la ronde seront alignés en respectant l'ordre d'alignement (par exemple à la ronde 1 jouent les joueurs 1, 3, 4 et 5 ; à la ronde 2, les joueurs 2, 3, 4 ,5). Le nom du joueur non aligné peut éventuellement être modifié pour une ronde si c'est communiqué avant que les appariements de la ronde concernée soient réalisés.

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 7Bis**. Si l'organisateur le souhaite une catégorie « minis » (pour les primaires) peut être mise en place. Elle couvre, avec les mêmes règles de fonctionnement, les élèves des 3 premières primaires. L'équipe « mini » est Cette catégorie est obligatoire dans le cadre du Championnat National.~~

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 rapides
3) de son classement Elo Fide – parties officielles
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**~~ **1500** 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. L'ordre d'alignement doit donc être le même pour le Championnat provincial, francophone et national quelque soit l'évolution de la cote du joueur entre-temps.

Article 10. Si lors d'un tournoi le nombre d'équipes est insuffisant que pour réaliser des appariements par équipe, il y 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 1re ronde que cette option est envisagée.

Il y a lieu de prendre les dispositions pour éviter que deux joueurs de la même équipe se rencontrent.

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 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 délégué FEFB qui tient à jour une base de données (gérée par la FRBE) consultable par tout organisateur.

Article 13. Les éventuels droits d'enregistrement doivent rester abordables et sont compris entre 3 et 5 Euros. **Vu l'évolution des frais (notamment les indexations), le coût d'inscription est de 5 Euros.**

Article 14. Le tournoi compte au minimum sept rondes et au maximum neuf rondes. Il est joué en 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 ou de 12' + 3'' par coup ou toute autre cadence de parties rapides admises par les règlements et le responsable Jeunesse
.
L'article A.4 (échecs rapides sans supervision suffisante) des règles de la FIDE est d'application. **Dans le cas d'une cadence sans incrément de temps, il est précisé que la Directive III des règles FIDE (parties sans incrément incluant une fin au K.O.) n'est pas d'application.** ~~il sera précisé, lors du début de la compétition, si la Directive III est d'application ou non.~~

Les exceptions et précisions suivantes sont d'application :

• Un joueur ne peut pas réclamer le gain avant le deuxième ~~troisième~~ coup illégal de son adversaire. Lors du premier coup illégal ~~des deux premiers coups illégaux~~ constatés par l'arbitre, l'arbitre ajoute **1 minute** ~~**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. **L'arbitre peut décider de sanctions plus sévères en cas d'infraction grave.**

• 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 14 Bis
Chaque joueur communique à chaque ronde son résultat sur la feuille de résultats prévue à cet effet. Dans les catégories primaires et mini, il appelle un des arbitres présents pour que celui-ci indique le résultat. Au cas où des résultats ne sont pas communiqués, le résultat sera considéré par une défaite pour les deux joueurs, sauf si l'arbitre principal en décide autrement.

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 :
1) Points de match (2 points pour une victoire de match, 1 point pour le match nul et 0 pour la défaite)
2) Points de tableau (1, 1/2, 0 par tableau)
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 à la cadence de 5' par joueur (tirage au sort pour les couleurs)

En cas de nouvelle égalité, le système Sonneborn-Berger sera appliqué aux points de match 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 à la cadence de 5' par joueur (tirage au sort pour les couleurs)

Article 19. Lors de chaque tournoi, l'organisateur devrait prévoir les récompenses suivantes :
une coupe pour l 'école et une médaille à chaque joueur des 3 premières équipes de chaque catégorie (or / argent / bronze).
- une récompense pour le meilleur joueur de chaque tableau (soit sous forme de médaille, soit sous une autre forme)
- 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 expérimenté, 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 (ou d'un autre arbitre). 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 (minis, 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. **Un compte rendu à publier sur le site internet de la FEFB est également établi.**

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, si d'application, la directive III de ce même vade mecum (parties sans incrément incluant une fin au K.O.).~~