



1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe Jean-Claude Loubatière est organisée chaque saison.

Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

Une équipe ne peut jouer lors de la première phase que dans son département.

1.2. Déroulement de la Coupe

La Coupe est ouverte aux équipes de clubs et se déroule suivant quatre phases : départementale, phase 2, phase 3 et finale.

Au cours de la phase départementale, et de la phase 2, se qualifient pour le tour suivant :

- 1 équipe pour 1 à 5 équipes participant ;
- 2 équipes pour 6 à 10 équipes participant, etc. ;
- 1 équipe supplémentaire si le quota de 8 % de joueuses est atteint dans la phase concernée.

Lors de la phase 3, 14 groupes sont constitués ; la première équipe de chaque groupe se qualifie pour la finale.

Le vainqueur de l'édition précédente a le droit, à condition d'inscrire au moins une équipe en phase 1, de qualifier une équipe d'office pour la finale ainsi que toute autre équipe supplémentaire qui se qualifierait à l'issue de la phase 3.

Le club organisateur de la finale peut qualifier une équipe à condition d'avoir engagé au moins une équipe en phase 1.

Seize (16) équipes sont qualifiées pour participer à la finale

Des repêchages pourront être opérés entre les tours pour respecter ce schéma.

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début de la phase départementale.

1.4. Licences

Voir Règles Générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

2. Organisation de la Coupe

2.1. Direction de la Coupe Jean-Claude Loubatière

La Commission Technique Fédérale nomme un directeur ou une directrice de la Coupe.

La direction de la Coupe récupère les résultats de la phase départementale, organise dans son ensemble les phases 2 et 3 ainsi que la finale (constitution des groupes par zones géographiques, nomination des responsables des rencontres, collecte et diffusion des résultats et classements...)

2.2. Calendrier

La phase départementale est organisée sous le contrôle du comité départemental, ou à défaut de la Ligue, qui fixe un lieu et une date antérieure au 31 décembre.

Les dates des autres phases sont fixées au calendrier fédéral.

2.3. Transmission des résultats

Pour toutes les phases, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral. Les responsables des rencontres transmettent l'ensemble des documents (sans les feuilles de parties) à la direction de la Coupe. Lors de la phase départementale, les documents doivent être accompagnés des droits d'inscription.

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 la Coupe. Les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiées, par courrier affranchi au tarif lettre ou par voie électronique par l'arbitre (ou la personne responsable de la rencontre), à la direction de la Coupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

2.4. Responsable des rencontres

Hormis lors de la phase départementale, la direction de la Coupe nomme les personnes responsables des rencontres. Elles sont chargées du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable.

2.5. Arbitres

Lors des phases départementales, des phases 2 et 3, le club organisateur désigne l'arbitre et assume le défraiement. L'arbitre doit être au minimum **AFOpen**.

Lors de la phase départementale, l'arbitre peut être joueur ou joueuse si le nombre d'équipes participantes n'excède pas 5.

Dès la phase 2, l'arbitre ne peut pas être joueur ou joueuse.

Après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage, la direction de la Coupe nomme l'arbitre fédéral qui dirige la phase finale,

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Il est fait application des règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs pour les parties égales ou supérieures à 60 minutes en vigueur à la date des matchs pour toutes les parties.

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats seront comptabilisés pour le classement lent FIDE en cas de parties entre deux adversaires ayant :

- Les deux : un Elo lent FIDE inférieur à 1800 ;
- Un Elo national lent pour un ou une des joueurs/joueuses et un Elo lent FIDE inférieur à 1800 pour l'adversaire.

3.2. Appariements

Les phases départementale, 2 et 3 se déroulent chacune sur une journée et en 3 rondes ; la finale est jouée en 5 rondes lors du week-end prévu au calendrier fédéral.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe (hormis en système Suisse).

Lors des différentes phases qualificatives, différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes, ainsi :

- 2 équipes : match "aller-retour" avec couleurs inversées (voir annexe 5.1)
 - 3 équipes : système Molter (voir annexe 5.2)
 - 4 équipes : système toutes rondes (voir annexe 5.3)
 - 5 équipes : système Molter (voir annexe 5.4)
 - 6 équipes : système Suisse.
 - 7 équipes : système Molter (voir annexe 5.5)
 - Plus de 7 équipes en nombre pair : système Suisse
 - Plus de 7 équipes en nombre impair : voir annexe 5.6.a pour la phase départementale et phase 2. Voir annexe 5.6.b pour la phase 3.
- (en annexe : règles particulières des différents systèmes).

En cas d'utilisation du système Suisse, les règles complémentaires suivantes sont appliquées :

1. L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 membres de l'équipe annoncés par les capitaines et qui joueront lors de la première ronde. L'arbitre tire ensuite la couleur du premier joueur ou joueuse de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Cet article ne s'applique pas lors d'une phase qui ne qualifie qu'une seule équipe pour la phase suivante et lors de la finale.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs et/ou joueuses d'un même club.

3.3. Cadence

La cadence Fischer est obligatoire et est de 50 minutes + 10 secondes par coup.

3.4. Statut des joueurs et des joueuses

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de match

Il est du ressort du ou de la capitaine d'ordonner les membres de son équipe.

Avant le début d'une phase, la ou le capitaine (ou à défaut l'un des membres de l'équipe), remet une liste ordonnée de 5 membres maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, chaque équipe choisit quatre membres de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre sur un document officiel.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif pour tout membre de l'équipe ne jouant pas à sa place.

Les équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre de la ronde 1. Ensuite, ce délai est de 10 minutes avant le début des rencontres des rondes suivantes.

Si une équipe remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous les membres de l'équipe seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel la liste a été remise.

Si, dans la phase départementale, une seule équipe est inscrite, elle doit envoyer une composition d'équipe à la direction de la Coupe le lendemain de la date prévue pour la phase.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Chaque équipe est composée de quatre membres possédant une licence A respectant l'article 1 des règles générales. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.b) Chaque joueur ou joueuse doit avoir un Elo estimé ou réel inférieur ou égal à 1800. L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Uniquement pour la phase départementale, le classement Elo du mois précédent ne dépassant pas les 1800 points pour un joueur ou une joueuse, sera autorisé.

Si un joueur ou une joueuse de l'équipe a déjà participé à une phase, en ayant réellement joué, il ou elle peut participer aux phases ultérieures, quel que soit son Elo. S'il n'y a qu'une seule équipe engagée lors de la phase départementale, on considérera que ses joueurs ou joueuses ont réellement joué.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.c) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ou joueuse ne peut jouer dans deux équipes différentes au cours d'une même phase, mais peut participer dans une autre équipe que la sienne lors d'une phase ultérieure.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.d) Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus une personne de nationalité étrangère (hormis les personnes ressortissantes de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans). Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales.

Après la phase départementale, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 membres, doit avertir la personne responsable de la rencontre et la direction de la Coupe au plus tard 15 jours avant le jour fixé pour le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions sera sanctionné d'une amende de 50€.

3.9. Litiges

3.9.a) Litiges sportifs

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre.

Un ou une capitaine peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation. La ou le capitaine de l'équipe adverse, puis l'arbitre, rédigent alors un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le procès-verbal du match par l'arbitre à la direction de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente. L'arbitre garde une trace numérique ou une copie des documents.

3.9.b) Litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur les résultats d'un match. La ou le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal du match et adressée à la Direction Technique du CDJE si le litige intervient au cours de la phase départementale, à la direction de la Coupe dans les autres cas.

Lorsque aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal du match et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat du match est définitivement homologué.

Dans le cas contraire, et selon la phase concernée, le CDJE ou la direction de la Coupe notifie ses décisions par lettre recommandée (ou courriel) avec avis de réception aux équipes concernées.

Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 10 jours, cachet de la poste faisant foi (ou date du courriel), suivant réception de sa notification.

Les litiges administratifs sont tranchés par la Commission d'Appels Sportifs.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre complète si besoin un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs ou joueuses, leur code fédéral, leur Elo et les résultats des parties.

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

3.11. Correspondance

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par la personne chargée de l'organisation désignée par la direction de la Coupe.

Tout club n'ayant pas reçu de convocation par le club organisateur 5 jours avant la date prévue pour la rencontre doit en informer la direction de la Coupe. Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

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 sur l'échiquier est comptée 0.

Une partie perdue par forfait (sportif ou administratif) est comptée -1 et gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci ou celle-ci est en infraction.

4.1.b) Système Molter

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est comptée 0.5 point, une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1.

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

4.2. Points de match

4.2.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le score du match est déterminé par la somme des points de parties des équipes. Toutefois lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, le score est ramené à zéro. Le score du match établi, l'arbitre détermine les points de parties pour (gains) et contre (pertes) de chaque équipe, ainsi que le différentiel : gains-pertes.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point.

4.2.b) Système Molter

Pas de points de match en système Molter, seuls les points de parties sont comptabilisés.

4.3. Forfaits

Une équipe forfait pour une phase ne peut être repêchée pour une phase ultérieure, sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par la direction de la Coupe.

4.4. Classement

4.4.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le classement est fait aux points de matchs, avec départage par la somme des différentiels (gains-pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.4.b) Système Molter

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.5. Titre

Le club terminant premier lors de la phase finale remporte la Coupe Jean-Claude Loubatière.

Le trophée "Coupe Jean-Claude Loubatière" sera définitivement acquis au club le remportant trois fois.

5. ANNEXE

5.1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

2 équipes	Ronde 1	Ronde 2
Echiquier N°1	A1-B1	B1-A1
Echiquier N°2	B2-A2	A2-B2
Echiquier N°3	A3-B3	B3-A3
Echiquier N°4	B4-A4	A4-B4

5.2. Appariement au système Molter pour 3 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

3 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - B1	B1 - C1	C1 - A1
Echiquier N°2	A2 - C1	B2 - A1	C2 - B1
Echiquier N°3	B2 - C2	C2 - A2	A2 - B2
Echiquier N°4	C3 - B3	A3 - C3	B3 - A3
Echiquier N°5	C4 - A3	A4 - B3	B4 - C3
Echiquier N°6	B4 - A4	C4 - B4	A4 - C4

5.3. Appariement d'un toute-roudes avec 4 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

4 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A-D	D-C	B-D
Echiquier N°2	B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

5.4. Appariement au système Molter pour 5 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

5 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	C1 - B1	A1 - C1	A1 - B1
Echiquier N°2	E1 - D1	B1 - E1	D1 - C1
Echiquier N°3	D2 - A1	D1 - A2	C2 - E1
Echiquier N°4	A2 - C2	C2 - B2	B2 - D2
Echiquier N°5	B2 - E2	E2 - D2	E2 - A2
Echiquier N°6	B3 - A3	A3 - E3	A3 - C3
Echiquier N°7	C3 - D3	D3 - B3	B3 - E3
Echiquier N°8	E3 - C4	E4 - C3	D3 - A4
Echiquier N°9	A4 - E4	B4 - A4	C4 - B4
Echiquier N°10	D4 - B4	C4 - D4	E4 - D4

5.5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

7 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - E1	C1 - A1	A1 - F1
Echiquier N°2	B1 - C1	E1 - B1	C1 - G1
Echiquier N°3	F1 - G1	G1 - D1	D1 - E1
Echiquier N°4	C2 - D1	D2 - F1	B1 - A2
Echiquier N°5	B2 - G2	A2 - G2	B2 - D2
Echiquier N°6	D2 - A2	E2 - C2	F2 - C2
Echiquier N°7	E2 - F2	F2 - B2	G2 - E2

7 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°8	D3 - F3	B3 - D3	A3 - D3
Echiquier N°9	E3 - B3	F3 - C3	C3 - B3
Echiquier N°10	G3 - A3	G3 - E3	F3 - G3
Echiquier N°11	C3 - E4	B4 - A3	E3 - F4
Echiquier N°12	A4 - C4	A4 - F4	D4 - C4
Echiquier N°13	F4 - B4	C4 - G4	E4 - A4
Echiquier N°14	G4 - D4	D4 - E4	G4 - B4

5.6. Appariement pour un groupe de plus de 7 équipes en nombre impair

5.6.a) Phase départementale et phase 2

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter indiqué au § 3. L'équipe terminant 1^{ère} de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Un sous-groupe composé des autres équipes qui seront appariées au système Suisse, comme indiqué à l'art. 3.2. Le nombre de qualifiées de ce sous-groupe est identique au barème spécifié à l'article 1.2.

Tirage au sort des équipes composant le sous-groupe "Molter" :

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des quatre membres de l'équipe annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
- L'arbitre fait 3 "paquets" d'équipes

Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.

- Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
- Paquet C : équipe ayant les plus basses moyennes Elo
- Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipes non multiple de 3, on met une équipe supplémentaire dans le paquet C, puis dans le paquet B si nécessaire.

- L'arbitre tire au sort une équipe du paquet A, puis du paquet B, puis du paquet C.
- Un club ne peut avoir plusieurs équipes dans le sous-groupe Molter. Si une deuxième équipe d'un club est tirée au sort, l'arbitre doit tirer une autre équipe du même paquet. Si aucune équipe du même paquet n'est compatible, alors le choix de l'équipe du paquet précédent est annulé et cette équipe est donc retirée du paquet. Un nouveau tirage au sort est effectué dans ce paquet précédent.

5.6 b) Phase 3

En cas de nombre impair et supérieur à 8 équipes (nombre x), cette phase doit obligatoirement se disputer au système Molter. :

5.6.b.1) Appariement au système Molter pour 9 équipes

9 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - E1	B1 - F1	D1 - F1
Echiquier N°2	C1 - B1	C1 - D1	E1 - B1
Echiquier N°3	F1 - H1	E1 - I1	G1 - C1
Echiquier N°4	I1 - G1	H1 - A1	I1 - A1
Echiquier N°5	D1 - H2	G1 - B2	H1 - I2
Echiquier N°6	A2 - F2	C2 - E2	B2 - A2
Echiquier N°7	B2 - D2	D2 - A2	E2 - D2
Echiquier N°8	C2 - I2	G2 - H2	F2 - G2
Echiquier N°9	G2 - E2	I2 - F2	H2 - C2

9 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°10	B3 - A3	A3 - C3	A3 - F3
Echiquier N°11	E3 - D3	D3 - G3	C3 - I3
Echiquier N°12	F3 - G3	F3 - E3	D3 - H3
Echiquier N°13	H3 - I3	H3 - B3	G3 - E3
Echiquier N°14	G4 - C3	I3 - D4	C4 - B3
Echiquier N°15	D4 - F4	A4 - G4	A4 - E4
Echiquier N°16	E4 - B4	B4 - I4	B4 - D4
Echiquier N°17	H4 - C4	E4 - H4	F4 - H4
Echiquier N°18	I4 - A4	F4 - C4	I4 - G4

5.6.b.2) Appariement au système Molter pour 11 équipes

11 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	C1 - B1	A1 - C1	D1 - A1
Echiquier N°2	D1 - E1	B1 - H1	E1 - B1
Echiquier N°3	F1 - A1	E1 - I1	G1 - J1
Echiquier N°4	G1 - H1	J1 - F1	H1 - K1
Echiquier N°5	J1 - I1	K1 - D1	I1 - F1
Echiquier N°6	J2 - K1	C2 - G1	C1 - I2
Echiquier N°7	A2 - G2	A2 - J2	B2 - J2
Echiquier N°8	B2 - D2	D2 - F2	E2 - A2
Echiquier N°9	F2 - E2	E2 - H2	F2 - K2
Echiquier N°10	H2 - I2	G2 - B2	G2 - D2
Echiquier N°11	K2 - C2	I2 - K2	H2 - C2

11 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°12	A3 - D3	B3 - K3	A3 - B3
Echiquier N°13	E3 - B3	C3 - E3	C3 - D3
Echiquier N°14	G3 - J3	D3 - I3	F3 - H3
Echiquier N°15	I3 - C3	F3 - G3	J3 - E3
Echiquier N°16	K3 - F3	H3 - A3	K3 - G3
Echiquier N°17	H3 - K4	H4 - J3	I3 - G4
Echiquier N°18	B4 - J4	F4 - C4	A4 - I4
Echiquier N°19	C4 - H4	G4 - E4	B4 - F4
Echiquier N°20	D4 - G4	I4 - B4	D4 - H4
Echiquier N°21	E4 - A4	J4 - D4	J4 - C4
Echiquier N°22	I4 - F4	K4 - A4	K4 - E4

5.6.b.3) Appariement au système Molter pour 13 équipes

13 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - H1	B1 - I1	B1 - A1
Echiquier N°2	C1 - D1	C1 - A1	D1 - G1
Echiquier N°3	E1 - F1	F1 - K1	E1 - M1
Echiquier N°4	I1 - J1	G1 - E1	I1 - F1
Echiquier N°5	K1 - L1	H1 - D1	J1 - C1
Echiquier N°6	M1 - B1	L1 - J1	K1 - H1
Echiquier N°7	F2 - G1	D2 - M1	G2 - L1
Echiquier N°8	B2 - C2	A2 - L2	C2 - I2
Echiquier N°9	D2 - E2	B2 - H2	E2 - H2
Echiquier N°10	G2 - A2	E2 - C2	F2 - D2
Echiquier N°11	H2 - I2	I2 - G2	K2 - A2
Echiquier N°12	J2 - K2	J2 - F2	L2 - B2
Echiquier N°13	L2 - M2	K2 - M2	M2 - J2

13 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°14	A3 - E3	E3 - L3	A3 - I3
Echiquier N°15	C3 - G3	F3 - A3	B3 - E3
Echiquier N°16	H3 - L3	G3 - K3	C3 - K3
Echiquier N°17	I3 - M3	I3 - D3	H3 - J3
Echiquier N°18	J3 - D3	J3 - B3	L3 - F3
Echiquier N°19	K3 - B3	M3 - C3	M3 - G3
Echiquier N°20	F3 - H4	M4 - H3	D3 - L4
Echiquier N°21	B4 - F4	A4 - J4	A4 - D4
Echiquier N°22	D4 - K4	C4 - F4	F4 - M4
Echiquier N°23	E4 - I4	D4 - B4	G4 - B4
Echiquier N°24	G4 - J4	H4 - G4	H4 - C4
Echiquier N°25	L4 - C4	K4 - E4	I4 - K4
Echiquier N°26	M4 - A4	L4 - I4	J4 - E4

5.7. Appariement de la finale

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des quatre membres de l'équipe annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.

L'arbitre tire ensuite la couleur du premier joueur ou joueuse de l'équipe en tête de liste.

En cas de nombre d'équipes impair, l'équipe exempte se verra attribuer 3 points de matchs, un différentiel de +2 et 2 points de partie.

5.7.a) Tenue vestimentaire

Les joueurs et joueuses des équipes, lors de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif du club au minimum à la première et la dernière ronde. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€ par match.