

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe de la parité est organisée chaque saison.
Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle est ouverte aux équipes de clubs et se déroule suivant trois phases : zone interdépartementale, phase 2 et finale.

Dans la phase zone interdépartementale, se qualifient pour le tour suivant :

- 1 équipe pour 1 à 3 équipes participant ;
- 2 équipes pour 4 à 6 équipes participant, etc.

Dans la phase 2, se qualifient pour la finale :

- Les premières ou les deux premières de chaque groupe, selon la répartition de la Direction de la Coupe ;
- Le club 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 2.
- 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.

La Direction de la Coupe peut procéder à des repêchages si nécessaires.

1.3. Engagements

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

1.4. Licences

Voir règles générales.

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

2. Organisation de la compétition

2.1. Direction de la Coupe de la Parité

La Commission Technique Fédérale nomme le directeur ou la directrice de la Coupe de la Parité.

La personne chargée de la Direction de la Coupe récupère les résultats des phases zones interdépartementales et organise dans son ensemble les phases 2 et la finale (constitution des groupes, nomination des organisateurs, ...).

2.2. Calendrier

Les dates des trois phases sont inscrites au calendrier fédéral.

La première phase (zone interdépartementale) est organisée sous le contrôle de la Ligue qui fixe un lieu.

2.3. Transmission des résultats

Pour toutes les phases, les résultats doivent être validés et saisis par l'arbitre officiant. L'arbitre doit en outre envoyer le soir même les résultats à la Direction de la Coupe par texto ou courriel avant 22h00.

Pour la phase zone interdépartementale, les organisateurs transmettent les droits d'inscription à la Direction de la Coupe.

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 compétition.

Les éventuelles attestations, réclamations, 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.

2.4. Responsable des rencontres

Hormis lors de la phase zone interdépartementale, les personnes responsables des rencontres sont nommées par la Direction de la Coupe. Elles sont chargées du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable.

2.5. Arbitres

Lors de la phase zone interdépartementale et de la phase 2, l'organisation de la phase concernée désigne l'arbitre et assume le défraiement. L'arbitre doit être au minimum [AFOpen](#). Dès la phase 2, l'arbitre ne peut pas être joueur ou joueuse.

La Direction de la Coupe, après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage (DNA), nomme l'arbitre fédéral de 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.

3.2. Appariements

La phase zone interdépartementale et la phase 2 se déroulent chacune sur une journée et en 3 rondes ; la finale se joue en 5 rondes lors du week-end prévu au calendrier fédéral.

Lors des phases zones interdépartementales, toutes les équipes inscrites du même département doivent être appariées dans un même groupe.

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

(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 quatre membres de l'équipe annoncés par les capitaines et qui joueront lors de la première ronde. L'arbitre tire ensuite la couleur du premier membre 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 équipes 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 joueuses

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de match

Les capitaines d'équipe ([ou à défaut l'un des membres de l'équipe](#)), 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, sur un document officiel. 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 zone interdépartementale, 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 deux joueurs et de deux joueuses ayant une licence A, respectant l'article 1 des règles générales.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié.

L'Elo du mois précédent ne dépassant pas les 8000 points Elo pour l'ensemble de l'équipe sera autorisé.

Le cumul des classements Elo, estimés ou réels de l'équipe, doit être inférieur ou égal à 8000. S'il n'y a que 3 membres dans l'équipe, il doit être inférieur à 6000.

Une équipe qualifiée peut dépasser la limite de 8000 points Elo uniquement si elle est composée des mêmes membres ayant participé à une même phase précédente.

3.7.b) Avant le début d'une phase, le ou la capitaine remet une liste ordonnée de 6 membres maximum (trois joueurs et trois joueuses maximum) respectant l'article 3.7.c. Pour chaque match de la phase, il choisit deux joueurs et deux joueuses de cette liste, sans en changer l'ordre, sauf dans le cas particulier des joueuses ou joueurs remplaçants dans un système Molter.

3.7.c) Placement des membres d'une équipe :

- système Suisse ou toutes rondes : si deux membres de l'équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le meilleur classement est placé devant. En cas d'infraction, forfait administratif sur le(s) échiquiers ayant le plus fort Elo.

- système Molter: La règle des 100 points s'applique sauf dans le cas particulier des joueuses ou joueurs remplaçants, qui doivent obligatoirement occuper la place du membre sortant de l'équipe en suivant l'ordre de la liste remise en début de phase (voir article 3.7.b).

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 cinq ans).

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

Le non-respect des points 3.7.a), d), e) de cet article entraîne la perte du match 3-0 pour l'équipe fautive (4-0 de points de parties).

Le non-respect du point 3.7.b) concernant le nombre maximum de deux joueurs ou joueuses entraîne un -1 (ou -2 si 2 fautifs) à la somme des points de parties pour l'équipe fautive. La somme ne peut être inférieure à zéro.

3.8. Forfaits

Forfait sportif (voir règles générales).

Hormis pour la phase zone interdépartementale, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins trois membres, doit en avertir la personne chargée de l'organisation, au plus tard 15 jours avant le jour fixé pour la phase concernée.

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 de la Ligue si le litige intervient au cours de la phase zone interdépartementale, à la Direction de la Coupe lors des autres phases.

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, la Ligue ou la Direction de la Coupe notifie ses décisions aux équipes concernées.

Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 10 jours, cachet de la poste faisant foi, 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 et 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.

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 et 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.

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.

4.1.c) Pour les deux systèmes

Une partie perdue par forfait sportif est comptée :

- -1 dans le cas où un joueur ou joueuse a joué sur l'un des échiquiers suivants,
- 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci ou celle-ci est en infraction.

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, il 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. Classement

4.3.a) Système Suisse ou toutes rondes

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

4.3.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 la plus basse des derniers Elo publiés (au prorata des participations).

4.4 Titre

Le club terminant 1^{er} lors de la phase finale remporte la Coupe de la parité.

Le trophée " Coupe de la Parité " sera définitivement acquis au club le remportant trois fois.

5. ANNEXE A LA COUPE DE LA PARITÉ

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 toutes rondes 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 de zone interdépartementale

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter indiqué au § 2. L'équipe terminant 1^{re} 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 d'équipes 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 : équipes ayant les plus basses moyennes Elo ;
 - Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipe 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 2

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	A3 - F3	B3 - J3	A3 - G3
Echiquier N°11	E3 - B3	C3 - A3	B3 - F3
Echiquier N°12	H3 - G3	D3 - H3	C3 - E3
Echiquier N°13	J3 - C3	G3 - E3	D3 - J3
Echiquier N°14	C4 - D3	F3 - G4	J4 - H3
Echiquier N°15	D4 - B4	A4 - D4	E4 - D4
Echiquier N°16	E4 - A4	B4 - C4	F4 - C4
Echiquier N°17	F4 - H4	H4 - E4	G4 - B4
Echiquier N°18	G4 - J4	J4 - F4	H4 - A4

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.

Il tire ensuite la couleur du premier membre de l'équipe en tête de liste. En cas d'équipe en nombre 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 lors de la finale

Les joueurs et joueuses des équipes, lors de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur 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.