

# COUPE DE FRANCE

## 1. Organisation générale

### 1.1. Structure

La Coupe de France est organisée chaque saison. Elle est ouverte à tous les clubs affiliés à la Fédération Française des Échecs. Chaque club ne peut engager qu'une équipe.

### 1.2. Déroulement de la compétition

Elle se déroule suivant un système de matchs à éliminations directes et successives.

Les clubs vainqueurs d'un match sont qualifiés pour le tour suivant ; les clubs perdants sont éliminés.

Le club tenant de la Coupe de France, ainsi que les clubs engagés en Top 16 entrent directement dans la compétition au niveau des 32<sup>e</sup> de finale. Les clubs engagés en Nationale 1 entrent en 64<sup>e</sup> de finale. Les clubs de Nationale 2 entrent en 128<sup>e</sup> de finale.

Le nombre d'équipes engagées détermine le nombre de tours.

Certaines équipes peuvent être exemptées du premier tour. Sont exemptées en premier lieu, sauf contrainte géographique, les clubs participant à la Nationale 3 de la saison en cours, puis les clubs de Nationale 4.

### 1.3. Engagements

Les inscriptions doivent être adressées au Directeur de la Coupe de France avant la date limite indiquée en début de saison.

Les clubs engagés dans le Championnat de France des Clubs Top 16, Nationales 1, 2 et 3 doivent s'inscrire en Coupe de France, sous peine d'exclusion immédiate du Championnat.

### 1.4. Licences

Voir règles générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1. Directeur de la Coupe de France

Il est nommé par la Commission Technique Fédérale sur proposition du responsable des compétitions.

Il organise les tirages au sort, fait respecter les règlements, collecte les résultats et en vérifie la conformité.

Il désigne si nécessaire pour chaque match un "responsable de la rencontre".

Il vérifie les feuilles de match, contrôle la situation des joueurs, procède aux redressements nécessaires, établit le récapitulatif de toutes les parties.

### 2.2. Calendrier

À l'exception des ¼, ½ finales et de la finale, les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour avancer la date d'un match, sous réserve qu'ils obtiennent l'accord écrit du Directeur de la Coupe de France.

Sauf décision contraire du Directeur de la Coupe de France, toutes les dates du calendrier sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

Jusqu'en 1/16 de finale, les clubs sont repartis en groupes géographiques, et le tirage au sort est intégral à l'intérieur de ces groupes.

À partir des 1/8 de finale, le tirage au sort est intégral. Le tirage au sort des ¼ et ½ finales est effectué en même temps que celui des 8<sup>e</sup> de finale.

## **2.3. Lieu et heures des rencontres**

Le Directeur de la Coupe de France décide du lieu des rencontres (local de jeu d'un des 2 clubs avec alternance déplacement/réception si possible, autre lieu sur proposition des clubs ou de la Fédération).

Les clubs sont informés du lieu et de l'heure des matchs par le Directeur de la Coupe de France dans les meilleurs délais.

En règle générale, les matchs débutent à 14h15, mais les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour en avancer l'heure, sous réserve qu'ils obtiennent l'accord du Directeur de la Coupe de France.

Pour les ½ finales et finale, l'heure est fixée par le Directeur de la Coupe de France. Pour les 8<sup>e</sup> et ¼, si un club a plus de 850 km aller-retour à parcourir, il peut exiger de débiter le match à 10h. Cette demande doit être formulée au moins une semaine à l'avance et communiquée à l'adversaire et au Directeur de la Coupe de France. En cas d'impossibilité, ce dernier pourra trouver un autre lieu ou inverser le lieu du match.

Si les matchs se déroulent effectivement à 10h00, ces clubs pourront demander le remboursement de leurs frais de transport et d'hébergement selon les tarifs fédéraux en vigueur et ce dans les 90 jours après le match (avec justificatifs).

## **2.4. Responsable des rencontres**

À réception de l'information fixant un match, le responsable de l'équipe recevant doit confirmer le lieu et l'heure de la rencontre au responsable de l'équipe adverse.

Tout club n'ayant pas reçu les coordonnées du club recevant 5 jours avant la rencontre doit en informer le Directeur de la Coupe de France. Le non-respect de cette procédure peut entraîner la perte du match.

## **2.5. Arbitres**

Jusqu'en 1/4 de finale inclus, le club prévu pour recevoir désigne un arbitre pour la rencontre et en assume le défraiement, y compris si le directeur impose un changement de lieu de rencontre. Ensuite, chaque match est arbitré par un arbitre fédéral désigné par le Directeur de la Coupe de France après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage. A partir des 1/32 de finale, l'arbitre désigné ne peut pas être joueur.

## **2.6. Matériel**

Le club prévu pour recevoir est tenu de fournir les jeux "Staunton" complets, les sous-jeux, les pendules en état de fonctionnement et les feuilles de parties.

Si une partie ne peut pas être jouée faute de matériel, le joueur sur l'échiquier n° 4 puis, éventuellement, le joueur sur l'échiquier n° 3 de l'équipe n'ayant pas fourni le matériel minimum imposé aura la partie perdue par forfait administratif.

# **3. Déroulement des rencontres**

## **3.1. Règles du jeu**

Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.

## **3.2. Couleurs**

Les couleurs sont attribuées par le Directeur de la Coupe de France. L'une des équipes a les Blancs aux échiquiers 1 et 4, les Noirs sur les échiquiers 2 et 3.

A partir des 1/8 de finale, chaque équipe se voit attribuer par tirage au sort un numéro d'appariement de 1 à 16. Un tirage au sort décide la couleur pour les numéros impairs. Pour chaque rencontre en ¼, demi-finales et finale, l'équipe ayant le plus petit numéro attribué lors des 1/8 de finale, change de couleur par rapport à la ronde précédente."

## **3.3. Cadence**

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des Règles Générales).

### **3.4. Statut des joueurs – homologation**

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut des joueurs :

Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur,

À tout moment à la demande du club où est (ou sera) licencié le joueur, d'un autre club, du Directeur Technique National, du Directeur de la Coupe de France, ou du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. Le club qui se sera mis en situation illégale sans avoir sollicité, et obtenu, l'accord de la Commission d'Homologation sera pénalisé de manière rétroactive.

Les litiges portant sur le statut d'un joueur défini par la Commission d'Homologation seront examinés par la Commission d'Appels Sportifs (CAS).

### **3.5. Capitaines**

Voir règles générales, article 8.

### **3.6. Feuille de match**

Avant le match, les capitaines d'équipes donnent à l'arbitre une feuille de match sur laquelle figure la liste des joueurs composant leur équipe. Cette liste est rangée dans l'ordre des échiquiers (n° 1, 2, 3, 4) et ne peut plus être modifiée pour ce match. Elle doit être remise à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis la liste. Toutefois, dans le cas où une liste est remise avec retard et où un joueur arrive dans les délais suffisants pour ne pas être forfait mais entraînant un retard au temps supérieur à une heure, ce retard sera ramené à 1 heure.

### **3.7. Composition des équipes**

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A.

L'ordre dans lequel sont alignés ces 4 joueurs est du ressort du capitaine.

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner de joueur licencié après le 15 janvier de la saison.

Pour chaque match, la moitié au moins des joueurs composant une équipe doit être de nationalité française ou ressortissant de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans.

Pour chaque match, une équipe n'a pas le droit d'aligner plus de deux mutés.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.

### **3.8. Forfaits sportifs**

Définition : voir règles générales art. 3

Une équipe ayant plus d'un joueur forfait perd le match sur le score de 3-0.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir le club adverse et le Directeur de la Coupe de France au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenu de rembourser intégralement les frais de déplacement et de séjour occasionnés.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe de France, tout forfait d'une équipe entraîne une amende pour le club de :

- 50 € jusqu'en 64<sup>e</sup> de finale
- 100 € en 32<sup>e</sup> de finale
- 200 € en 16<sup>e</sup> de finale
- 400 € en 8<sup>e</sup> de finale
- 800 € en ¼, ½, match pour la 3<sup>e</sup> place et finale.

Le non-paiement de ces amendes dans les délais fixés entraînera pour les clubs concernés leur exclusion du Championnat de France des clubs et de la Coupe de France la saison suivante.

### **3.9. Litiges techniques**

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. S'il n'y a pas d'arbitre, l'organisateur assumera le rôle administratif de l'arbitre.

Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté.

Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis par l'arbitre (ou l'organisateur) qui devra garder une trace numérique ou un double avec le procès-verbal du match au Directeur de la Coupe de France qui se charge de les transmettre à la juridiction fédérale compétente.

### **3.10. Procès-verbal de rencontre**

Dès la fin du match, l'arbitre (ou l'organisateur) établit un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo et les résultats des parties.

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

### **3.11. Transmission des résultats**

**3.11.a)** L'arbitre (ou l'organisateur) est tenu de transmettre le résultat de la rencontre le jour même (avant minuit) au Directeur de la Coupe de France, soit en saisissant le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de la compétition par téléphone, texto ou courriel. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, soit de saisir le PV de la rencontre, soit - si le directeur de la compétition en fait la demande - d'envoyer à ce dernier le PV par courriel.

Tout club ne respectant pas cette obligation sera pénalisé d'un avertissement, de 25 € d'amende en cas de récidive, puis de 50 € à chaque nouvelle infraction.

**3.11.b)** Le responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de la compétition. Les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiées obligatoirement, par courrier affranchi au tarif "lettre", par l'arbitre (ou le responsable de la rencontre), au Directeur de la Coupe de France, au plus tard le surlendemain du jour du match.

Le non-respect de cette obligation entraînera les mêmes sanctions que celles mentionnées à l'article 3.11.a)

## **4. Résultats – classements**

### **4.1. Points de partie**

Une partie gagnée est compté 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 point.

Une partie perdue par forfait est comptée -1 point.

Toutefois, lorsque le total des points de parties est négatif, le score est ramené à zéro.

### **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, et ce jusqu'en ½ finale et pour la 3e place, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur l'échiquier n° 1 ou, en cas de nullité sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 2 ou, en cas de nullité sur les 2 premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 3.

Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain est attribué à l'équipe dont la somme des Elo est la plus faible puis, en cas d'égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est le plus faible.

En cas d'égalité de points lors de la finale, un match en partie de 15mn + 5 secondes par joueur est organisé, avec couleurs inversées. L'équipe vainqueur de ce match rapide est vainqueur de la Coupe de France. En cas de match nul, l'équipe ayant gagné en partie longue à l'échiquier n°1, ou en cas de nullité sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 2 ou, en cas de nullité sur les 2 premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 3. Si toutes les parties longues étaient nulles, l'équipe vainqueur est celle dont la somme des Elo est la plus faible, puis, en cas d'égalité, l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est la plus faible.

### **4.3. Forfaits**

Un club forfait pour un tour ne pourra prétendre être éventuellement repêché pour un tour suivant.

### **4.4. Classement**

Le club vainqueur de la finale remporte la Coupe de France et se qualifie pour la Coupe d'Europe des clubs. S'il est déjà qualifié via le Top 16, le finaliste est qualifié pour cette compétition.

#### **4.5. Tenue vestimentaire**

Les joueurs des équipes, lors de la ½ finale, et de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€ [par match](#).