

COUPE 2000

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe 2000 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 : ligue, interrégionale et finale.

Dans la phase ligue, se qualifient pour le tour suivant :

- 1 équipe pour 1 à 4 équipes participant,
- 2 équipes pour 5 à 8 équipes participant, etc.

Dans la phase interrégionale, se qualifient pour la finale : le 1^{er} ou les 2 premiers de chaque groupe, selon la répartition du directeur de la coupe.

Le vainqueur de l'édition précédente et le club organisateur sont également qualifiés pour 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 ligue.

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 compétition

2.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par la Direction Technique Nationale.

Il récupère les résultats de la phase ligue, organise dans son ensemble les phases interrégionale et finale (constitution des groupes par zones géographiques, nomination des organisateurs, collecte et diffusion des résultats et classements...).

Il cherche des candidats pour organiser la finale.

2.2. Calendrier

La phase ligue est organisée sous le contrôle de la ligue qui fixe un lieu et une date antérieure au 1^{er} mars.

Les autres phases sont organisées sous le contrôle du directeur de la coupe, qui désigne les organisateurs, en répartissant les équipes qualifiées par groupes géographiques.

Les dates sont fixées au calendrier général.

2.3. Gestion des résultats et correspondance

Tous les résultats doivent être transmis directement au directeur de la coupe.

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matches par l'organisateur désigné par le responsable de la coupe.

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

2.4. Responsable des rencontres

Ils sont nommés par le directeur de la coupe, sauf à la phase ligue.

Ils sont chargés du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable au bon déroulement.

2.5. Arbitres

Lors des phases régionales et interrégionales, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AF3.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le directeur de la coupe après validation par la Direction Nationale de l'Arbitrage. ~~et (en dernier ressort) par la Commission Technique.~~

2.6. Matériel

Chaque équipe est tenue de fournir 2 jeux "Staunton" taille n° 5 complets, 2 sous jeux et 3 pendules en état de fonctionnement (hors finale).

Si une partie ne peut être jouée faute de matériel, le joueur appartenant à l'équipe n'ayant pas apporté le matériel minimum aura la partie perdue par forfait administratif.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

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

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats sont comptabilisés pour l'Elo national.

3.2. Appariements

Les phases régionales et interrégionales se déroulent en une journée et en 3 rondes ; la finale est jouée en 5 rondes lors du week-end prévu au calendrier fédéral.

Lors des phases ligue, toutes les équipes inscrites du même département doivent être appariées dans un même groupe (voir cas particulier de l'annexe 5).

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

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
- 3 équipes : système Molter
- 4 équipes : système toutes rondes
- 5 équipes : système Molter
- 6 équipes : système Suisse.
- 7 équipes : système Molter
- Plus de 7 équipes en nombre pair : système Suisse
- Plus de 7 équipes en nombre impair : voir annexe 5 (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 Élo diffusés, sur la base des 4 premiers joueurs des listes ordonnées remises par les capitaines. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux ou trois équipes seulement ont remporté leurs deux premiers matches, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matches opposant les joueurs d'un même club.

3.3. Cadence

Chaque joueur dispose de 60 minutes, fin de partie au KO ou la cadence Fischer équivalente.

Pour la finale, la cadence est obligatoirement de 50 minutes + 10 secondes par coup.

3.4. Statut des joueurs

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de match

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

Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, il choisit 4 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif pour tout joueur mal placé.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 5 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 sa liste.

3.7. Composition des équipes

a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des règles générales

b) Chaque joueur doit avoir un Élo estimé ou réel inférieur ou égal à 2000. L'Élo à prendre en compte est le dernier Élo publié par la FFE ou par la FIDE, ou, dans le cas d'un joueur étranger non classé FFE ou FIDE, par sa fédération. Si un joueur a déjà participé à une phase, il peut participer aux phases ultérieures, quel que soit son Élo.

c) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais il 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).

d) Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus 1 joueur extra communautaire.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir règles générales.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir l'organisateur 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 les frais de déplacement et de séjour occasionnés sur une base forfaitaire indiquée par le directeur de la coupe. En outre, ce club sera exclu de la coupe 2000 de la saison suivante.

3.9. Litiges

a) litiges sportifs

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

Un capitaine peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation. Le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre rédigent alors chacun un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le PV du match au directeur de la coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente.

b) litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur les résultats d'un match. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal du match et adressée au Directeur Technique de la ligue si le litige intervient au cours de la phase ligue, au directeur de la coupe dans le cas contraire.

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 le directeur de la coupe notifie ses décisions par lettre recommandée avec avis de réception aux équipes concernées.

Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 3 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 (ou l'organisateur) établit un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Élo et les résultats des parties.

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

3.11. Transmission des résultats

Les procès-verbaux, auxquels sont jointes les feuilles de composition d'équipes et les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiés, par courrier au tarif lettre en vigueur, par l'arbitre (ou le responsable de la rencontre), au directeur de la Coupe, au plus tard le lendemain du jour du match.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

a) Système suisse

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.

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

a) Système suisse

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 (p) et contre (c) de chaque équipe, ainsi que le différentiel : p-c.

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

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 cas de force majeure dûment reconnu par le directeur de la coupe.

4.4. Classement

a) Match entre deux équipes

En cas d'égalité de points de parties, l'équipe vainqueur est l'équipe ayant le Berlin le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, c'est l'équipe ayant la moyenne Elo la plus faible, puis en cas de nouvelle égalité, l'équipe la plus jeune.

b) Système suisse

Le classement est fait aux points de matches, 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.

c) 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 Élo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.5. Titre

Le club terminant premier lors de la phase finale remporte la Coupe 2000.

Le trophée « Coupe 2000 » sera définitivement acquis au club le remportant trois fois

ANNEXE

1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

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

Ronde 1	Ronde 2
A1-B1	B1-A1
B2-A2	A2-B2
A3-B3	B3-A3
B4-A4	A4-B4

2. Appariement au système Molter pour 3 équipes

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

R1	R2	R3
A1-B1	B1-C1	C1-A1
A2-C1	B2-A1	C2-B1
B2-C2	C2-A2	A2-B2
C3-B3	A3-C3	B3-A3
C4-A3	A4-B3	B4-C3
B4-A4	C4-B4	A4-C4

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

R1	R2	R3
A-D	D-C	B-D
B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

4. Appariement au système Molter pour 5 équipes

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

R1	R2	R3
A1-D1	C1-E1	A1-C1
B1-C1	D1-B1	B1-E1
E1-D2	B2-A1	D1-E2
C2-A2	A2-E2	C2-B2
E2-B2	D2-C2	D2-A2
A3-E3	C3-A3	B3-D3
D3-C3	E3-B3	E3-C3
B3-A4	E4-D3	A3-B4
C4-E4	A4-D4	C4-D4
D4-B4	B4-C4	E4-A4

5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

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

R1	R2	R3
A1-C1	C1-F1	A1-F1
B1-G1	D1-E1	B1-E1
F1-D1	G1-A1	G1-C1
E1-F2	A2-B1	C2-D1
B2-C2	C2-E2	D2-B2
D2-A2	F2-B2	E2-A2
E2-G2	G2-D2	F2-G2
A3-E3	B3-F3	C3-B3
D3-B3	E3-C3	D3-A3
F3-G3	G3-D3	G3-E3
C3-D4	B4-A3	E4-F3
G4-C4	A4-G4	A4-C4
E4-B4	C4-F4	B4-G4
F4-A4	D4-E4	F4-D4

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

Phase Ligue :

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 de qualifiés 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 4 premiers joueurs des listes ordonnées remises par les capitaines.
- 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.

Phase Interrégionale :

Le sous-groupe apparié au système Molter compte une équipe de moins que le groupe apparié au système Suisse. (exemple : pour un groupe de 15 équipes, le sous-groupe « Molter » est composé de 7 équipes et le sous-groupe « Suisse » est composé de 8 équipes.

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

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Élo diffusés, sur la base des 4 premiers joueurs des listes ordonnées remises par les capitaines.
- L'arbitre fait 2 "paquets" d'équipes. Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.
 - Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
 - Paquet B : équipes ayant les plus basses moyennes EloLe paquet B compte une seule équipe de plus que le paquet A.
- Pour un sous-groupe « Suisse » devant comporter x équipes, l'arbitre tire au sort $x/2$ équipes dans le paquet A et $x/2$ équipes dans le paquet B.
- Les équipes non tirées constituent le sous-groupe « Molter ».

7. Appariement de la finale

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Élo diffusés, sur la base des 4 premiers joueurs des listes ordonnées remises par les capitaines.

Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste. En cas d'équipe en nombre impair, l'équipe exempte se verra attribuer 3 points de matches, un différentiel de + 2 et 2 points de partie.