

# COUPE DE LA PARITE

## 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 : 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 premier ou les deux premiers de chaque groupe, selon la répartition du Directeur de la Coupe.
- D'autre part, le vainqueur de l'édition précédente et le club organisateur sont qualifiés pour la finale si leur équipe respecte l'article 3.1.

Le Directeur de la Coupe peut procéder à des repêchages si nécessaires.

### 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 3-0 pour le club fautif (4-0 de point de parties).

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1. Directeur de la Coupe de la parité

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

Il récupère les résultats des phases ligues, organise dans son ensemble les phases interrégionales et la finale (constitution des groupes, nomination des organisateurs,...).

Il informe les clubs désignés organisateurs dans les meilleurs délais et il cherche des candidats pour la finale.

### 2.2. Calendrier

Les dates des trois phases sont inscrites au calendrier fédéral.

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

### 2.3. 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.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe ( hormis au 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 1)
- 3 équipes : système Molter (voir annexe 2)
- 4 équipes : système toutes rondes (voir annexe 3)
- 5 équipes : système Molter (voir annexe 4)
- 6 équipes : système Suisse.
- 7 équipes : système Molter (voir annexe 5)
- Plus de 7 équipes en nombre pair : système Suisse
- Plus de 7 équipes en nombre impair : voir annexe 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 Élo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde. Il tire ensuite la couleur du premier joueur 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 de la finale.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club.

## **2.4. Gestion des résultats et correspondance**

Pour toutes les phases, les résultats doivent être validés et saisis par l'arbitre officiant. Celui-ci doit en outre envoyer le soir même les résultats au Directeur de la Coupe par SMS ou E-mail avant 22h00.

De plus, pour la phase ligue, les organisateurs transmettent les droits d'inscription au Directeur de la Coupe.

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 réclamations, attestations, etc., sont expédiés au tarif "lettre" par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par l'organisateur.

Tout club n'ayant pas reçu de convocation par le club organisateur 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 du club concerné.

## **2.5. Responsable des rencontres**

Hormis lors de la phase ligue, les responsables des rencontres sont nommés par le Directeur de la Coupe. Ils sont chargés du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable au bon déroulement.

## **2.6. Arbitres**

Lors des phases ligues et inter-régionales, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum un AF3.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le Directeur de la Coupe après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage (DNA).

# **3. Déroulement des matchs**

## **3.1. Composition des équipes**

**3.1.a)** Chaque équipe est composée de 2 joueurs et de 2 joueuses licenciés A respectant l'article 1 des règles générales. 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 joueurs, il doit être inférieur à 6000.

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

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

### **3.1.b)**

- système Suisse: si deux joueurs ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le (ou les) joueur(s) ayant le plus fort Elo.

- système Molter: la règle des 100 points ne s'applique pas.

**3.1.c)** Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 6 joueurs maximum (3 joueurs et 3 joueuses maximum) respectant l'article 3.1b. Pour chaque match de la phase, il choisit 2 joueurs et 2 joueuses de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre.

**3.1.d)** Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus 1 joueur étranger (hormis les ressortissants de l'Union Européenne résidant en France).

**3.1.e)** Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ou une joueuse ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais il peut participer dans une autre équipe de son club que la sienne dans une phase ultérieure.

Le non respect des points 3.1.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 3.1.c) concernant le nombre maximum de 2 joueurs ou joueuses entraîne un -1 (ou -2 si 2 fautifs) à la somme des points de parties pour l'équipe fautive. Il ne peut être inférieur à zéro.

### **3.2. Forfaits**

Forfait sportif (voir règles générales).

Hormis pour la phase ligue, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit en avertir l'organisateur, au plus tard l'avant veille du jour fixé par le match.

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

### **3.3. Cadence**

Cadence Fischer obligatoire de 50 minutes + 10 secondes par coup.

### **3.4. Capitaines**

Voir règles générales, article 8.

### **3.5. Feuille de match**

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.

### **3.6. Litiges**

#### **3.6.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 par l'arbitre qui garde une trace numérique ou une copie au Directeur de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente.

#### **3.6.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 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.

## **4. Résultats et classements**

### **4.1. Points de parties**

#### **4.1.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.

#### **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 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 est en infraction.

### **4.2. Points de match**

#### **4.2.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 (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**

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

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

### **4.4. Titre**

Le club terminant 1<sup>er</sup> lors de la phase finale remporte la Coupe de la parité.

## 5. ANNEXE A LA COUPE DE LA PARITE

### 5.1. 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

### 5.2. 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

### 5.3. 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

### 5.4. 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

## 5.5. 5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

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

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

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

### 6.1. 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<sup>re</sup> 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 joueurs 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.

## 6.2. Phase Interrégionale

En cas de nombre impair et supérieur à 8 équipes, l'arbitre forme deux sous-groupes.

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.

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
  - L'arbitre fait 2 "paquets" d'équipes.
    - Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
    - Paquet B : équipes ayant les plus basses moyennes Elo
- Le 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 ».

## 5.7. 7. Appariement de la finale

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.

*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 matchs, un différentiel de +2 et 2 points de partie.*