

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, inter-régionale 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 inter-régionale, se qualifient pour la finale :

- le premier ou les 2 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.

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

1.3. Engagements

Le bulletin d'engagement, adressé à chaque club avant le début de la compétition, doit être dûment rempli, de façon lisible, en respectant les instructions qui y figurent, et retourné, dans le délai prescrit, accompagné du chèque pour le montant des engagements, et d'un chèque de caution de 50 Euro par équipe inscrite.

Toute équipe ayant fait forfait, verra son chèque de caution encaissé, sauf cas de force majeure reconnu par le gestionnaire de la compétition.

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). En outre, les joueurs fautifs seront exclus de la Coupe 2000 de l'année suivante.

2. Organisation de la Compétition

2.1. Calendrier

A l'exception de la phase ligue, les lieux et les dates sont fixés par le Directeur de la Coupe.

2.2. Appariements

La première phase est organisée sous le contrôle de la ligue qui fixe un lieu et une date.

Pour les autres phases, le Directeur de la Coupe désigne les lieux et les organisateurs. Les phases ligues et inter-régionales se déroulent au système suisse en 3 rondes.

Le Directeur de la Coupe répartit les équipes qualifiées :

- pour la phase inter-régionale, entre 7 et 14 groupes géographiques.

La phase finale se joue en 5 rondes lors d'un week-end prévu au calendrier fédéral.

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

- le système Suisse,
- le système Molter,
- le système mixte Suisse-Molter.

(En annexe: règles particulières au Système mixte Suisse-Molter, appariement d'un toutes rondes de 4 équipes, d'un Molter pour 3 équipes et pour 5 équipes).

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

- si deux équipes seulement ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne seront pas appariées ensemble à la troisième ronde.
- il convient d'éviter autant que possible les matchs n'opposant que les joueurs d'un même club.

En cas d'utilisation du système mixte Suisse-Molter, ne pas apparier plus de trois fois la même équipe au Molter (phase finale).

Les systèmes à utiliser sont du ressort de l'arbitre et du Directeur de la Coupe.

2.3. Correspondance

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

Tout Club n'ayant pas reçu de convocation 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.

2.4. Matériel

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

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

2.5. Arbitres

Lors des phases ligues et inter-régionales, l'organisateur désigne l'arbitre de la rencontre.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par la Direction Nationale d'Arbitrage. Il est chargé de transmettre par téléphone, dès la fin du match, le résultat de la rencontre au Directeur de la Coupe.

3. Déroulement des matchs

3.1. Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs. Ces joueurs doivent avoir un ELO estimé ou réel, inférieur ou égal à 2000. L'ELO pris en compte est le dernier Elo paru. Un joueur ayant participé à une phase peut continuer de jouer la compétition même si son Elo dépasse 2000. Barème des ELOS estimés (voir Règles Générales).

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.

Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus 1 joueur non ressortissant de la Communauté Européenne.

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 dans 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). En outre, les joueurs fautifs seront exclus de la Coupe 2000 de l'année suivante.

3.2. Forfaits

Forfait sportif (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 par 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 l'année suivante.

3.3. Règles du Jeu

Il est fait application des règles de juillet 1997, pour les parties de plus de 60 minutes.

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats sont comptabilisés pour le classement ELO national.

3.4. Attribution des couleurs

Elle est définie par le tirage au sort du numéro de chaque équipe selon les systèmes figurant en annexe.

3.5. Durée des parties

Chaque joueur dispose de 61 minutes, fin de partie au KO.

3.6. Début des parties

Les pendules sont réglées initialement sur 4 h 58, drapeau levé.

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.

Horaires conseillés des rondes: 1ère Ronde: 10H 2ème Ronde: 14H
3ème Ronde: 16H30

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. Litiges techniques

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un capitaine d'équipe 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 procès-verbal du match au Directeur de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente.

3.8. 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 accusé de réception, aux équipes concernées.

Un appel de ces décisions peut être interjeté dans les 3 jours, cachet de la poste faisant foi, suivant réception de sa notification, en joignant un chèque de caution de 500 F libellé à l'ordre de la Fédération Française des Échecs.

Les litiges administratifs sont tranchés par la Commission d'Appel. En cas d'appel rejeté, la caution s'y rattachant est perdue.

4. Résultats

4.1. Décompte des points de parties et de matchs

a) Système Suisse ou Mixte Suisse-MOLTER

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 point.

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.

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 pts, un match nul 2 pts, un match perdu 1 pt, un match perdu par forfait 0 point.

Dans le cas du système mixte Suisse-Molter, les points de matchs sont attribués aux équipes appariées au MOLTER de la façon suivante :

- Différentiel gain - perte > 0 : 3 points,
- Différentiel gain - perte $= 0$: 2 points,
- Différentiel gain - perte < 0 : 1 point.

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 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.

4.2. Classement

a) Système Suisse ou Mixte Suisse-MOLTER

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

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.

4.3. Titre

Le Club terminant 1er lors de la phase finale remporte la Coupe 2000.

Annexes :

1. Règles particulières au système mixte Suisse - MOLTER :

Pour chaque ronde comportant un nombre impair d'équipes, 3 d'entre elles sont appariées au système MOLTER, (3 équipes A, B, C de quatre joueurs, ronde unique, selon l'appariement donné en annexe).

L'arbitre choisit ces 3 équipes en partant de la fin du classement, (ordre des numéros d'appariement pour la ronde 1).

Il veillera à ce que l'attribution des lettres n'entraîne pas une partie entre 2 adversaires s'étant déjà rencontrés.

L'arbitre réalise ensuite les appariements du reste des équipes selon le règlement CO4.

Pour l'attribution ultérieure des couleurs, l'équipe A est considérée comme ayant eu les Blancs, B et C les Noirs.

a) Appariement de la ronde unique du Système mixte Suisse + MOLTER

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

b) Exemple de résultats

A1-C1	C2-B1	B2-A2
1-0	X-X	1-0
A3-B3	B4-C3	C4-A4
1-0	0-1	X-X

Résultats de la ronde :

A	2	(B-	1
		C)	
B	1	(A,C	2
)	
C	1	(A,B)	1

Points de matchs : A : 3, B : 1, C : 2.

Remarque : dans ce système, 2 équipes peuvent gagner leur match.

2. Appariement d'un toutes rondes avec 4 équipes :

ronde	ronde	ronde
1	2	3
A-D	D-C	B-D
B-C	A-B	C-A

l'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs.

3. Appariement au système Molter pour 3 équipes :

ronde
1
A1-B1 A2-C1 B2-C2 C3-A3 C4-B3 B4-A4
ronde
2

B1-C1	B2-A1	C2-A2	A3-B3	A4-C3	C4-B4
ronde					
3					
C1-A1	C2-B1	A2-B2	B3-C3	B4-A3	A4-C4

4. Appariement au système Molter pour 5 équipes :

ronde									
1									
A1-D1	B1-C1	E1-D2	C2-A2	E2-B2	A3-E3	D3-C3	B3-A4	C4-E4	D4-B4
ronde									
2									
C1-E1	D1-B1	B2-A1	A2-E2	D2-C2	C3-A3	E3-B3	E4-D3	A4-D4	B4-C4
ronde									
3									
A1-C1	B1-E1	D1-E2	C2-B2	D2-A2	B3-D3	E3-C3	A3-B4	C4-D4	E4-A4

5. Appariement de la Finale

a) L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elos 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.

b) En cas d'équipes en nombre impair, l'arbitre pourra utiliser le système Mixte Suisse-Molter comme indiqué en annexe 1.