

COUPE DES PAYS DE LA LOIRE

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe des Pays de la Loire est organisée chaque saison.

Elle est ouverte à tous les clubs de la ligue des Pays de la Loire affiliés à la FFE.

Chaque club ne peut engager qu'une seule équipe.

1.2. Déroulement de la compétition

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

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

Le club vainqueur l'année précédente entre en quarts de finale.

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

1.3. Engagements

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

La compétition est obligatoire pour les clubs ayant une équipe engagée au minimum en régionale.

La compétition est gratuite.

Le bulletin d'inscription est disponible sur le site <http://ligerechecs.fr/spip/>

1.4. Licences

Voir les règles générales de la Fédération Française des Echecs.

Le non respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif. En outre, les joueurs fautifs seront exclus de la Coupe des Pays de la Loire de l'année suivante.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par le Directeur Technique Régional qui peut le révoquer en cas de faute grave. 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 et publie les résultats sur le site fédéral.

2.2. Calendrier

A l'exception 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 des Pays de la Loire.

En cas de force majeure, le Directeur de la Coupe des Pays de la Loire a tout pouvoir pour imposer un changement de la date d'un match.

A l'exception des deux cas précédents, toutes les dates du calendrier sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

Lors du premier et du deuxième tour, les clubs sont répartis en groupes géographiques, et le tirage au sort est intégral à l'intérieur de ces groupes.

A partir des quarts de finale, le tirage au sort est géographiquement intégral.

2.3. Lieux et heures des rencontres

Les clubs sont informés du lieu et de l'heure des matches par le Directeur de la Coupe des Pays de la Loire, dans les meilleurs délais.

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

Les rencontres se jouent au local de jeu d'un des 2 clubs.

Jusqu'en demi-finales, l'alternance déplacement/réception sera privilégiée.

Sous réserve d'avertir le Directeur de la Coupe de France, les équipes peuvent d'un commun accord choisir un autre lieu de rencontre.

En règle générale, les matches 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 des Pays de la Loire.

Pour la finale, l'heure et le lieu sont fixés par le Directeur de la Coupe.

2.4. Responsables d'équipes

A réception du courrier électronique 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.

2.5. Arbitres

Jusqu'en demi-finales, les deux clubs peuvent proposer un arbitre de leur choix qui peut être également joueur mais ne peut pas être également capitaine de l'équipe.

Si un seul club propose un arbitre, celui-ci est désigné arbitre de la rencontre.

Si les deux clubs proposent un arbitre, priorité est donnée à un arbitre non joueur, puis à l'arbitre le plus diplômé (AI, AFIDE, AF1, puis AF 2, puis AF3, puis AF4). En cas d'égalité, l'arbitre le plus âgé est désigné.

En l'absence d'arbitre diplômé, le joueur le plus âgé (hormis les capitaines) fait office d'arbitre.

La finale est arbitrée par un arbitre fédéral désigné par le Directeur de la Coupe des Pays de la Loire après validation par la Direction Régionale de l'Arbitrage.

L'arbitre est tenu de transmettre les résultats, PV, feuilles de parties, attestations, etc. au directeur de la coupe des Pays de la Loire dans les délais impartis (voir article 3.11).

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 Echecs et de la Fédération Française des Echecs en vigueur à la date des matches sont applicables à toutes les parties.

3.2. Couleurs

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

3.3. Cadence

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

En l'absence de pendules électroniques, les parties débutent à la cadence de 40 coups en 2 heures. Les parties inachevées après le 40^e coup se poursuivent au KO. Pour finir la partie, chaque joueur dispose alors d'une heure, en plus du temps non utilisé pour les 40 premiers coups. Un joueur ne peut donc utiliser plus de 3 heures pour jouer l'intégralité de sa partie.

3.4. Statut des joueurs – homologation

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 fédérale 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.

3.5. Capitaines

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Le capitaine ne peut pas officier en tant qu'arbitre de la rencontre.

Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs.

A la fin de la session de jeu, le capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites à l'arbitre.

Durant les parties, le capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position de l'échiquier.

L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.

Le capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'accord de l'arbitre principal.

Le capitaine est le seul apte à formuler et à présenter une réclamation.

3.6. Feuille de match

Avant le match, les capitaines donnent à l'arbitre la liste, sous enveloppe, 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

- a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A.
- b) L'ordre dans lequel sont alignés ces 4 joueurs est du ressort du capitaine.
- c) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner de joueur licencié après le 15 janvier de la saison.
- d) Pour chaque match, une équipe n'a pas le droit de faire jouer plus d'un joueur non ressortissant de l'Union Européenne.
- e) Pour chaque match, la moitié au moins des joueurs composant une équipe doit être de nationalité française. Ils doivent être inscrits sous le code FRA s'ils sont classés FIDE.
- f) 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 fédérales générales 3.1

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 des Pays de la Loire 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 cas de force majeure reconnu par le directeur de la Coupe des Pays de la Loire, tout forfait d'une équipe entraînera pour le club concerné son exclusion de la Coupe des Pays de la Loire 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 ou de l'organisateur.

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 avec le procès-verbal du match au directeur de la Coupe des Pays de la Loire qui se charge de les transmettre à la juridiction 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 est tenu de transmettre le résultat de la rencontre le jour même (avant minuit) au directeur de la Coupe des Pays de la Loire.

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

3.11.b) Le procès-verbal, auquel sont jointes les feuilles de parties et les éventuelles attestations, réclamations, etc. est expédié, par courrier affranchi au tarif lettre en vigueur, par l'arbitre, au directeur de la Coupe des Pays de la Loire, au plus tard le lendemain 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, 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.

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 des Pays de la Loire.

4.5. Appels sportifs

Il peut être fait appel auprès de la commission d'appels sportifs des décisions des arbitres, du directeur de la Coupe des Pays de la Loire et, dans le cadre de l'article 20 du Règlement Intérieur de la fédération, de la commission d'homologation.

A peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par écrit dans un délai de trois jours à compter de la date de réception de la décision contestée.