

Coupe 1600

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe 1600 est une coupe de la ligue de Bourgogne-Franche-Comté des Échecs. Elle 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 deux phases :
une phase interdépartementale (ZID) et une finale ligue.

À l'issue de la phase interdépartementale, les 4 premiers de chaque ZID se qualifient pour la finale.

Des repêchages pourront être opérés entre les deux tours pour assurer un système suisse.

1.3. Engagements

Phase ZID : Les équipes doivent s'inscrire auprès du directeur des Coupes et des organisateurs au plus tard 5 jours avant la date de la rencontre.

Finale : Les équipes qualifiées doivent confirmer leur participation 5 jours avant la date de la finale auprès du directeur des Coupes qui transmettra les inscriptions à l'organisateur.

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 le Président de la Ligue de Bourgogne-Franche-Comté des Échecs qui peut le révoquer en cas de faute grave.

Il récupère les résultats de la phase ZID, organise dans son ensemble la phase finale (constitution du groupe, nomination de l'organisateur, collecte et diffusion des résultats et classements...)

Il cherche des candidats pour organiser la finale.

2.2. Calendrier

Les dates des deux phases sont fixées au calendrier de la ligue.

2.3. Transmission des résultats

Pour les deux phases, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral. Celui-ci doit, en outre, envoyer le soir même les résultats au Directeur des Coupes par texto ou e-mail avant 22h00. 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 Coupe.

Les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiées, par courrier affranchi 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.

2.4. Responsable des rencontres

Les responsables des phases ZID sont nommés par la ligue à l'issue de l'appel à candidatures. Le responsable de la finale est nommé par le directeur de la Coupe.

Les organisateurs des phases ZID perçoivent et transmettent les droits d'inscription (20€ par équipe engagée) au trésorier de la Ligue de Bourgogne-Franche-Comté des Échecs.

Les responsables sont chargés du bon déroulement de la compétition, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable.

2.5. Arbitres

Lors de la phase ZID, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AFO1. Cet arbitre doit détenir l'agrément Fide pour officier.

La finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le directeur de la Coupe après validation par le Président de la Ligue de Bourgogne-Franche-Comté des Échecs.

2.6. Matériel

L'organisateur fournit l'ensemble du matériel nécessaire, jeux, pendules, feuilles de partie...

En cas de nécessité, il pourra faire appel à un club engageant une ou plusieurs équipes pour lui prêter des jeux et/ou des pendules.

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 Échecs 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 le Elo national et/ou international.

3.2. Appariements

La phase ZID et la finale se déroulent chacune sur une journée, en 3 rondes, aux dates prévues au calendrier régional.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement (hormis au système Suisse).

Lors de la phase ZID, 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.

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 Elo 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 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

La cadence est de 50 minutes + 10 secondes par coup pour la phase ZID ainsi que pour la finale.

3.4. Statut des joueurs – homologation

Voir Règles Générales, article 2

3.5. Capitaines

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre.

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 de la position sur 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

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 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre de la ronde 1. Ensuite, ce délai est de 10 minutes avant le début des rencontres des rondes suivantes.

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 Elo estimé ou réel inférieur ou égal à 1600.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo 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 participé à la phase ZID, il peut participer à la finale, quel que soit son Elo.

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 de la finale.

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 de la Ligue de Bourgogne-Franche-Comté des Échecs 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 régionale 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 de la Coupe.

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, 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 Elo et les résultats des parties.

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

3.11. Correspondance

Les clubs qualifiés pour la finale 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.

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 est comptée 0.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, 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 0.

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

4.4. Classement

a) 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 Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

ANNEXE

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

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 1ère 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.

1. Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
2. Paquet C : équipe ayant les plus basses moyennes Elo
3. 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.