

# COUPE DE FRANCE

## 1. Organisation générale

### 1.1. Structure

La Coupe de France est organisée chaque saison. Elle est ouverte à tous les clubs affiliés à la Fédération Française des Échecs. Chaque club ne peut engager qu'une équipe.

### 1.2. Déroulement de la compétition

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

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

Le club tenant de la Coupe de France, ainsi que les clubs engagés en Top 16 entrent directement dans la compétition au niveau des 32<sup>e</sup> de finale. Les clubs engagés en Nationale I entrent en 64<sup>e</sup> de finale. Les clubs de Nationale II entrent en 128<sup>e</sup> de finale.

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

Certaines équipes peuvent être exemptées du premier tour. Sont exemptées en premier lieu, sauf contrainte géographique, les clubs participant à la Nationale III de la saison en cours, puis les clubs de Nationale IV.

S'il faut procéder à un choix entre plusieurs clubs participant à une même nationale, un tirage au sort est effectué par le Directeur de la Coupe de France.

### 1.3. Engagements

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

Les clubs engagés dans le Championnat de France des Clubs Top 16, Nationales I, II et III doivent s'inscrire en Coupe de France, sous peine d'exclusion immédiate du championnat.

### 1.4. Licences

*Voir règles générales.*

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 de France de l'année suivante.

## 2. Organisation de la compétition

### 2.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par la Direction Technique Nationale.

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

À l'exception des ¼, ½ finales et 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 de France.

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

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

Jusqu'en 16<sup>e</sup> de finale, les clubs sont répartis en groupes géographiques, et le tirage au sort est intégral à l'intérieur de ces groupes.

À partir des 8<sup>e</sup> de finale, le tirage au sort est intégral. Le tirage au sort des ¼ et ½ finales est effectué en même temps que celui des 8<sup>e</sup> de finale.

### **2.3. Lieu et heures des rencontres**

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

Tout club n'ayant pas reçu les coordonnées du club adverse 5 jours avant la rencontre doit en informer la Direction de la coupe. 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 16<sup>e</sup> finale, 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 de France.

Pour les ¼, ½ finales et finale, l'heure est fixée par le Directeur de la Coupe. Toutefois, si un club a plus de 850 km aller-retour à parcourir, il peut exiger de débiter le match à 10h (cette disposition n'est pas applicable pour la finale). Cette demande doit être formulée au moins une semaine à l'avance et communiquée à l'adversaire et au Directeur de la Coupe. En cas d'impossibilité, ce dernier pourra trouver un autre lieu ou inverser le lieu du match.

Les clubs décidant de se déplacer la veille de leur match, dans le cadre de cet article, seront remboursés de leurs frais d'hôtel sur la base forfaitaire indiquée par le Directeur de la Coupe de France. Les indemnités sont versées aux clubs en fin de saison.

### **2.4. Responsable des rencontres**

À réception du courrier 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 8<sup>e</sup> de finale, le club prévu pour recevoir désigne un arbitre pour la rencontre et en assume le défraiement.

Ensuite, chaque match est arbitré par un arbitre fédéral désigné par le Directeur de la Coupe de France après validation par la Direction Nationale de l'Arbitrage et, en dernier ressort, par la Commission Technique.

### **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 Échecs 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 de France. 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 débutent à la cadence de 40 coups en 2 heures. Les parties inachevées après le 40<sup>e</sup> 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.

Les pendules électroniques pourront être utilisées avec la cadence correspondante.

### 3.4. Statut des joueurs – homologation

La commission d'homologation se prononce sur le statut des joueurs :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur,
- À tout moment à la demande du club où est (ou sera) licencié le joueur, d'un autre club, du Directeur Technique National, du directeur de la Coupe de France, ou du Comité Directeur.

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 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

*Voir règles générales, article 6.*

### 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.

Pour la finale, les joueurs doivent être choisis sur une liste de 6 joueurs fournie par le club au Directeur de la Coupe de France au plus tard 8 jours avant la date de la rencontre.

### 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, la moitié au moins des joueurs composant une équipe doit être de nationalité française.

e) 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 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 de France 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 de France, tout forfait d'une équipe entraîne une amende pour le club de :

- 50 € jusqu'en 64<sup>e</sup> de finale,
- 100 € en 1/32<sup>e</sup> de finale,
- 200 € en 1/16<sup>e</sup> de finale,
- 400 € en 1/8<sup>e</sup> de finale,
- 800 € en 1/4, 1/2 et finale.

Le non paiement de ces amendes dans les délais fixés entraînera pour les clubs concernés leur exclusion du championnat de France des clubs et de la Coupe de France 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 de France qui se charge de les transmettre à la juridiction fédérale 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 Élo 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 (ou le responsable de la rencontre) est tenu de transmettre le résultat de la rencontre le jour même (avant minuit) au directeur de la Coupe de France. 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 (ou le responsable de la rencontre), au directeur de la Coupe de France, 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, et ce jusqu'en 1/2 finale, 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 Élo est la plus faible puis, en cas d'égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est le plus faible.

En cas d'égalité de points lors de la finale, un match en partie de 15mn + 5 secondes par joueur est organisé, avec couleurs inversées. L'équipe vainqueur de ce match rapide est vainqueur de la Coupe de France. En cas de match nul, l'équipe ayant gagnée en partie longue à l'échiquier n°1, ou en cas 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. Si toutes les parties longues étaient nulles, l'équipe vainqueur est celle dont la somme des Élo est la plus faible, puis, en cas d'égalité, l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est la 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 de France.

### 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 de France et, dans le cadre de l'article 20 du Règlement Intérieur, de la Commission d'homologation.

À 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.