



REGLEMENT COUPE OCCITANIE

Saison 2023/2024

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe Occitanie est organisée chaque saison.

Elle est une compétition par équipes en cadence rapide ouverte à tous les clubs affiliés à la Ligue Occitanie des Échecs.

Le nombre d'équipes engagées par un club n'est pas limité.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle se déroule suivant un système de qualification similaire à la Coupe « Jean-Claude Loubatière »

Suivant le nombre d'équipes inscrites dans la compétition, il y aura une ou deux phases qualificatives avant la finale.

Les groupes qualificatifs sont composés sur des critères géographiques suivant le nombre d'inscriptions, avec des tailles aussi homogènes que possible.

Le nombre de groupes et de phases, ainsi que les quotas de qualification, seront ainsi calculés afin d'obtenir huit équipes pour la finale. Dans tous les cas, le quota d'équipes qualifiées ne peut pas être inférieur à 25%.

1.4. Engagements

Les inscriptions et les droits d'inscription seront effectués par helloasso avant le 15 décembre 2023

1.5. Licences

Voir règles générales du règlement fédéral.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de partie).

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par le C.D. de la Ligue Occitanie sur proposition de la Commission Technique.

Il organise les phases qualificatives (constitution des groupes géographiques, nomination des organisateurs) et la finale, fait respecter les règlements, collecte et diffuse les résultats et les classements et en vérifie la conformité.

2.2. Calendrier

Le calendrier est le suivant :

Phase 1 : samedi 3 février à 14 heures

Phase 2 : samedi 25 mai à 14 heures

Finale : samedi 8 juin à 11 heures

Les clubs peuvent inscrire dans la compétition le nombre d'équipes de leur choix **avant le 15 décembre** de la saison en cours.

Une fois les inscriptions closes, le directeur de la Coupe **décide du nombre de phases qualificatives** en fonction du nombre total d'inscriptions. Il procède également à la constitution des groupes pour la première phase qualificative.

2.3. Transmission des résultats

Pour toutes les phases, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral. Les organisateurs transmettent l'ensemble des documents (sans les feuilles de parties) 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 attestations ou réclamations sont expédiées par l'arbitre (ou le responsable de la rencontre), au Directeur de la Coupe, au plus tard le surlendemain du jour du match. **Ces différentes correspondances peuvent se faire par mail**

2.4. Responsables des rencontres

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.

2.5. Arbitres

Lors des phases qualificatives, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AFO1 (dérogation possible auprès du DRA).

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

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Il est fait application des règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs pour les parties rapides (égales ou supérieures à 10 minutes et inférieures à 60 minutes) en vigueur à la date des matchs pour toutes les parties. C'est l'annexe A (Echecs Rapides) du Livre de l'Arbitre et plus spécifiquement l'article A.5 qui s'applique à l'ensemble de la manifestation.

Les résultats sont comptabilisés pour le classement rapide FIDE.

3.2. Appariements

Les phases qualificatives se déroulent sur une demi-journée et en 5 rondes. La finale est jouée sur une journée et en 7 rondes.

Lors des phases qualificatives, les équipes vont être appariées en utilisant le système suisse.

La finale se joue entre huit équipes dans un système toutes rondes.

3.3. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 15 minutes pour toute la partie, avec adjonction de 3 secondes par coup durant toute la partie.

3.4. Statut des joueurs

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8

3.6. Feuille de match

Avant la compétition, les capitaines donnent à l'arbitre la liste des joueurs/joueuses composant leur équipe. Cette liste est rangée dans l'ordre des échiquiers (n° 1, 2, 3, 4) et ne peut plus être modifiée. Elle doit être remise à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la compétition.

Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs/joueuses seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis la liste. Le délai de forfait est fixé à 10 minutes.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs/joueuses ayant une licence A ou B. L'ordre dans lequel sont alignés ces 4 joueurs/joueuses est du ressort du capitaine

3.7.b) La moyenne des classements elo des joueurs doit être égale ou inférieure à 1800.

Dans le cas où le joueur/joueuse possède un Elo FIDE rapide, c'est celui-ci qui est pris en compte. En l'absence d'un Elo FIDE rapide, c'est son Elo FIDE lent qui va être utilisé comme Elo estimé. A défaut, c'est son Elo rapide national qui sera pris en compte.

Le classement ELO à considérer pour ce calcul est celui du joueur/joueuse à la date de sa première participation dans l'équipe pour la saison.

Le classement ELO à considérer pour ce calcul est celui du joueur/joueuse à la date du dernier Elo publié sur le site fédéral.

Si une équipe dépasse la moyenne des classements Elo de 1800, il pourra être tenu compte du Elo inférieur d'un et des joueurs/joueuses lors de leurs premières participations dans l'équipe. Par conséquent, la moyenne Elo de l'équipe pourra être supérieure à 1800.

3.7.c) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur/joueuse 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 d'une phase ultérieure. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour l'équipe fautive (4-0 de points de parties).

3.7.d) Pour chaque match, une équipe n'a pas le droit d'aligner plus de deux joueurs/joueuses mutés. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. Pour la première saison d'activité d'un club, la CT Occitanie pourra accorder une dérogation

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales.

Après la phase départementale, 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 sera sanctionné d'une amende de 25€.

3.9. Litiges

3.9.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 procès-verbal du match par l'arbitre au Directeur de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente. L'arbitre garde une trace numérique ou une copie des documents.

3.9.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 du département si le litige intervient au cours de la phase départementale, au Directeur de la Coupe dans les autres cas. 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 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.

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 sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par l'organisateur désigné par le directeur de la coupe.

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 de l'équipe concernée.

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 (sportif ou administratif) est comptée -1 et gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est en infraction.

4.2. Points de match

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, une exemption est comptée 3 points.

4.3. Forfaits

Une équipe forfait pour une phase ne peut être repêchée pour une phase ultérieure, sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe.

4.4. Classement

Le classement est fait aux points de matchs, 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.

4.5. Titre

Le club terminant premier lors de la phase finale remporte la Coupe Occitanie. Le trophée "Coupe Occitanie" sera définitivement acquis au club le remportant trois fois.

Addendum: Couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements des rencontres a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs