



REGLEMENT DE LA COUPE OCCITANIE DE PARTIES RAPIDES PAR EQUIPES

2025 - 2026

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

La coupe d'Occitanie par équipes se joue en deux phases : une phase qualificative et une phase finale.

Phase qualificative :

Les groupes qualificatifs sont composés par le directeur de la compétition sur des critères géographiques suivant le nombre d'inscriptions.

Le nombre d'équipes qualifiées pour la phase finale ne peut pas être inférieur à 25% du nombres d'équipes engagées dans chaque groupe qualificatif.

Chaque groupe de la phase qualificative devrait comporter au moins 6 équipes,

si moins de 6 équipes : 1 seule qualifiée.

6 à 8 équipes : 2 qualifiées

9 à 12 équipes : 3 qualifiées

13 à 16 équipes : 4 qualifiées

Etc...

Phase finale :

La phase finale se déroule avec un minimum de vingt équipes issues des phases qualificatives dont une équipe du club vainqueur la saison précédente.

S'il y a moins de 20 équipes issues des phases qualifications, les équipes les mieux classées sont repêchées.

1.4. Engagements

Les inscriptions et les droits d'inscription seront effectués par helloasso.

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 Comité Directeur de la Ligue Occitanie sur proposition de la Commission Technique.

Il organise les phases qualificatives (constitution des groupes géographiques, nomination des organisateurs, repêchages éventuels) et la finale, fait respecter les règlements, collecte et publie les résultats.

Les clubs peuvent inscrire dans la compétition le nombre d'équipes de leur choix. Une fois les inscriptions closes, le directeur de la Coupe organise la phase qualificative et constitue les groupes.

2.2. Transmission des résultats

Pour chaque phase, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral. Les organisateurs transmettent l'ensemble des documents au Directeur de la Coupe.

L'organisateur conserve pendant 6 mois minimum les procès-verbaux et les documents relatifs à la manifestation. 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

2.3. Responsables des rencontres

Les responsables des rencontres de la phase qualificative et de la phase finale sont nommés par le Directeur de la Coupe.

Ils sont chargés du bon déroulement de la phase qualificative, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable.

2.4. 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 en 5 rondes.

Lors des phases qualificatives, les équipes vont être appariées en utilisant le système suisse ou un toutes rondes suivant le nombre d'équipes dans le groupe.

La finale se joue en sept rondes au système suisse entre les équipes issues de la phase qualificative et une équipe du club vainqueur la saison précédente.

3.3. Cadence Les parties se jouent en 15mn + 3s

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) Couleur : la couleur est tirée au sort à chaque phase, dans chaque groupe lors de la phase qualificative. La première équipe nommée a les Blancs aux échiquiers 1 et 4 et les Noirs sur les échiquiers 2 et 3.

3.7.c) La moyenne des classements elo des joueurs doit être égale ou inférieure à 1900. 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.

Si une équipe dépasse la moyenne des classements Elo de 1900, il sera 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 1900.

3.7.d) 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.e) 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 qualificative, 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 **dix jours** avant la date fixée pour la phase finale.

Tout club ne se conformant pas à cette prescription ne pourra pas aligner d'équipes la saison suivante.

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 15 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 et départages

Le classement est fait aux points de matchs, avec départage Buchholz tronqué puis Buchholz, différentiel, plus petite moyenne Elo pour le système Suisse.

Pour un toutes rondes : confrontation directe, nombre de victoires, Berlin, plus petite moyenne Elo.

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.