

COUPE DE BRETAGNE

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe de Bretagne est organisée chaque saison.
Le nombre d'équipes engagées par club est limité à 1.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle est ouverte aux équipes de clubs et se déroule suivant quatre phases : départementale et finale régionale.

Au cours de la phase départementale se qualifient pour le tour suivant :

- ⌚ 2 équipes par département breton
- ⌚ 1 équipe supplémentaire, au delà de 8 équipes participantes.

Pour la finale régionale, 1 groupe d'au moins 8 équipes est constitué.

Le vainqueur de l'édition précédente et le club organisateur sont également qualifiés pour la finale.

Des repêchages pourront être opérés pour la finale régionale pour respecter ce schéma.

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début de la phase départementale.

1.4. Licences

Voir Règles Générales de la FFE.

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 la Direction Technique Régionale.

Il récupère les résultats de la phase départementale, organise dans son ensemble la finale régionale, nomination de l'organisateur, collecte et diffusion des résultats et classements...).

Il cherche des candidats pour organiser la finale.

2.2. Calendrier

La phase départementale est organisée sous le contrôle du comité départemental, ou à défaut de la ligue, qui fixe un lieu et une date antérieure au 30 avril; De préférence, retenir une même date que la Coupe de France.

La finale régionale est fixée au calendrier de la Ligue de Bretagne des Echecs.

2.3. Gestion des résultats et correspondance

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

Les clubs 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.

2.4. Responsable des rencontres

Hormis lors de la phase départementale, le responsable de la finale est nommé par le directeur de la coupe. Il est chargé du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable au bon déroulement.

2.5. Arbitres

Lors des phases départementales, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AF3.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le directeur de la coupe après validation par la Direction Régionale de l'Arbitrage.

2.6. Matériel

Chaque équipe est tenue de fournir 2 jeux "Staunton" taille n° 5 complets, 2 sous-jeux et 3 pendules en état de fonctionnement.

Si une partie ne peut être jouée faute de matériel, le joueur appartenant à l'équipe n'ayant pas apporté le matériel minimum aura la partie perdue par forfait administratif.

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 de plus de 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.

3.2. Appariements

Les phases départementales, en une journée et en 3 rondes ; la finale est jouée en 3 rondes lors d'une journée prévue au calendrier régional.

Lors des phases départementales, toutes les équipes inscrites dans le même département doivent être appariées dans un même groupe (voir cas particulier de l'annexe 5).

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe.

Lors des phases départementales, différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes, ainsi :

⌚ 2 équipes : match "aller-retour" avec couleurs inversées

⌚ 3 et 4 équipes : système toutes rondes (1 exempt à chaque ronde en cas de 3 équipes))

⌚ 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 4

(en annexe : règles particulières des différents systèmes).

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 (ordre Elo) des listes remises par les capitaines. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.

2. Si deux équipes **ou trois** seulement ont remporté leurs deux premiers matches, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Lors de la finale régionale, ce point n'est pas appliqué.

3.3. Cadence

Chaque joueur dispose de 60 minutes, fin de partie au KO [ou la cadence Fischer équivalente](#).

Pour la finale, la cadence est obligatoirement de 50 minutes + 10 secondes par coup.

3.4. Statut des joueurs – homologation

Voir Règles Générales de la FFE, article 2

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales de la FFE, article 6

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, l'ordre peut être modifié et donne sa composition à l'arbitre.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 5 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 sa liste.

Si, dans la phase départementale, une seule équipe est inscrite, elle doit envoyer une composition d'équipe au directeur de la compétition le lendemain de la date prévue pour la phase.

3.7. Composition des équipes

a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des règles générales

b) Aucun Elo maximum est demandé. 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.

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 Générale.

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 Bretagne de 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 fédérale 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 Technique du département si le litige intervient au cours de la phase départementale, au directeur de la coupe dans le cas contraire.

Lorsqu'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, et selon la phase concernée, le Comité Départemental ou 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. Transmission des résultats

Les procès-verbaux, auquel sont jointes les feuilles de composition d'équipes 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, au plus tard le lendemain du jour du match.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

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

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 point et gagnée par l'adversaire

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 une phase ultérieure, 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

1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

Ronde 1

A1-B1

B2-A2

A3-B3

B4-A4

Ronde 2

B1-A1

A2-B2

B3-A3

A4-B4

2. Appariement d'un toute-rondes avec 3 ou 4 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes

R1 (si 3 équipes, remplacé D par exempt)

A-D

B-C

R2

D-C

A-B

R3

B-D

C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

3. Appariement au système Molter pour 5 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1

A1-D1

B1-C1

E1-D2

C2-A2

E2-B2

A3-E3

D3-C3

B3-A4

C4-E4

D4-B4

C1-E1

D1-B1

R2

B2-A1

A2-E2

D2-C2

C3-A3

E3-B3

E4-D3

A4-D4

B4-C4

R3

A1-C1
B1-E1
D1-E2
C2-B2
D2-A2
B3-D3
E3-C3
A3-B4
C4-D4
E4-A4

4. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1

A1-C1
B1-G1
F1-D1
E1-F2
B2-C2
D2-A2
E2-G2
A3-E3
D3-B3
F3-G3
C3-D4
G4-C4
E4-B4
F4-A4

R2

C1-F1
D1-E1
G1-A1
A2-B1
C2-E2
F2-B2
G2-D2
B3-F3
E3-C3
G3-D3
B4-A3
A4-G4
C4-F4
D4-E4

R3

A1-F1
B1-E1
G1-C1
C2-D1
D2-B2

E2-A2
F2-G2
C3-B3
D3-A3
G3-E3
E4-F3
A4-C4
B4-G4
F4-D4

5. 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 1^{ère} de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.