

Règlement de la coupe de Bretagne interclubs toutes catégories 2024

Validé par le Comité Directeur de la Ligue le 17 septembre 2023

Préambule	2
1. Organisation générale	2
1.1. Structure	2
1.2. Déroulement de la compétition	2
1.3. Engagements.....	2
1.4. Licences	2
2. Organisation de la compétition	2
2.1. Direction de la compétition	2
2.2. Calendrier	3
2.3. Heures des rencontres	3
2.4. Lieu des rencontres	3
2.5. Arbitres	3
2.6. Matériel.....	4
2.7. Arbitre anti-triche (fair-play)	4
3. Déroulement des rencontres	5
3.1. Règles du jeu.....	5
3.2. Cadence	6
3.3. Capitaines.....	6
3.4. Feuille de match	6
3.5. Composition des équipes	6
3.6. Forfaits sportifs	7
3.7. Litiges techniques	7
4. Résultats – classements	7
4.1. Points de partie.....	7
4.2. Points de match	7
4.3. Forfaits.....	8
4.4 Proclamation des résultats	8
5. Conduite des joueur·euses	8
5.1. Éthique	8
5.2. Utilisation des appareils de jeu	8

Préambule

Ce règlement précise les conditions d'organisation de la coupe de Bretagne interclubs toutes catégories, ou coupe de Bretagne des clubs.

Les modifications apportées au règlement de la saison précédente sont indiquées [en bleu](#).

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe de Bretagne des clubs est organisée par la Ligue de Bretagne des Échecs. Elle est ouverte à tous les clubs bretons affiliés à la Fédération Française des Échecs.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle se déroule suivant un système de matchs à éliminations directes et successives.

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

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 au Top 16 de la saison en cours, puis les clubs de Nationale 1, Nationale 2 puis Nationale 3.

Les matches se jouent en ligne, en mode hybride (cf article III 6.1.3 des compétitions en ligne).

1.3. Engagements

Les clubs souhaitant engager une ou plusieurs équipes doivent en informer la Direction de la compétition avant la date indiquée sur le site web de la Ligue.

Les clubs ne disposant pas d'un lieu de jeu homologué préciseront dans quel lieu de jeu homologué ils souhaitent se rendre.

Les places dans les lieux de jeu disponibles sont attribuées en priorité aux équipes locales, les places vacantes dans l'ensemble des lieux de jeu homologués sont ensuite distribuées par la Direction de la compétition par ordre de réception des demandes.

Chaque club peut engager au plus trois équipes.

1.4. Licences

Voir règles générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.

2. Organisation de la compétition

2.1. Direction de la compétition

La personne chargée de la Direction de la compétition est nommée par la Commission Technique Régionale.

Elle organise les tirages au sort, fait respecter les règlements, supervise les rencontres, collecte les résultats et en vérifie la conformité.

Elle vérifie les feuilles de match, contrôle la situation des joueur·euse·s et procède aux redressements nécessaires.

Le·la Directeur·trice de la compétition est l'organisateur·trice en chef·fe de la compétition (cf article III b 16.1 des compétitions en ligne).

Le Directeur de la compétition 2024 est Christian BLEUZEN.

2.2. Calendrier

À l'exception des quarts, demi-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 de la Direction de la compétition.

Sauf décision contraire de la Direction de la compétition, toutes les dates du calendrier sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

Le tirage au sort est intégral pour tous les tours de la compétition.

Les couleurs sont attribuées par la Direction de la compétition en privilégiant l'alternance des couleurs pour chaque équipe, puis l'historique couleur des deux équipes sur l'ensemble de la compétition, puis par tirage au sort.

Les matchs sont publiés au minimum 48 heures avant le début des rencontres.

2.3. Heures des rencontres

Les clubs sont informés de l'heure des matchs par la Direction de la compétition dans les meilleurs délais.

Les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour en avancer l'heure, sous réserve qu'ils obtiennent l'accord de la Direction de la compétition.

Pour les quarts, demi-finales et finale, l'heure est fixée par la Direction de la compétition.

2.4. Lieu des rencontres

Les lieux de jeu sont déclarés par les clubs lors de l'engagement des équipes et doivent être homologués par la Commission Technique Régionale (<https://echecs-bretagne.fr/hybride-lieux-homologues>).

L'ensemble des joueur·euses d'une équipe est présent sur le même site, celui désigné par la Direction de la compétition.

2.4.1. Connectivité à internet

Chaque organisateur·trice local·e est tenu·e de fournir une connexion internet conforme à l'homologation de la salle de jeu (cf article III b 16.5 des règles du jeu en ligne), éventuellement d'une solution de secours.

2.4.2. Surveillance vidéo

Chaque salle de jeu doit être placée sous surveillance vidéo (cf article III b 16.3 des règles du jeu en ligne), conformément à l'homologation de la salle de jeu.

2.5. Arbitres

Tous les arbitres doivent avoir suivi et validé la formation au jeu hybride de la Ligue (<https://echecs-bretagne.fr/hybride-arbitres>) ou obtenir une dérogation [du-de la Directeur·trice Régional·e de l'Arbitrage](#).

2.5.1. Équipe locale d'arbitrage

Au minimum deux arbitres seront nommé·es dans chaque salle de jeu : un·e Arbitre en Chef·fe Local·e (ACL) et un·e Arbitre Technique Local·e (ATL), cf article III b 16.8 des règles du jeu en ligne.

Le nombre total d'arbitres nécessaires pour chaque salle de jeu est fixé par la Commission Technique Régionale lors de l'homologation du lieu de jeu, il variera en fonction du nombre de joueur·euse·s, cf article III b 16.9 des règles du jeu en ligne.

[Sur dérogation préalable du Directeur Régional de l'Arbitrage, la présence d'un·e seul·e Arbitre en Chef·fe Local·e \(ACL\) pourra être autorisée si le lieu de jeu accueille au plus 4 joueur·euses.](#)

2.5.2. Disponibilité des arbitres

Les arbitres locaux-ales doivent être disponibles à tout instant du début de la rencontre jusqu'à la fin de la dernière partie, en lien avec la Direction de la compétition qui supervise les rencontres.

Les arbitres locaux-ales ne peuvent pas être en même temps joueur-euses.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match et une amende de 50€ pour l'équipe fautive, et les parties ne sont pas comptabilisées pour le classement Elo.

2.6. Matériel

2.6.1. Appareils de jeu

Les appareils électroniques de jeu utilisés pour la conduite de parties en ligne (appareils de jeu) peuvent être fournis par l'organisation locale ou apportés par les joueur-euses (cf articles III b 16.6 et 17.2 des règles du jeu en ligne).

Les ordinateurs sont autorisés, les smartphones [et les tablettes](#) ne sont pas autorisés.

Pendant la partie, chaque joueur-euse doit avoir accès sur son appareil de jeu à son échiquier virtuel à l'aide d'un **navigateur web ouvert en plein écran connecté à la plateforme de jeu en ligne dans un unique onglet**. Aucun autre onglet du navigateur, aucun autre site web, ni aucune autre application ne doivent être ouverts sur l'appareil de jeu (cf article III b 16.7 des règles du jeu en ligne).

Les joueur-euses se connectant à la plateforme en ligne avec leur propre appareil de jeu en utilisant la connexion partagée de l'organisation locale doivent obligatoirement soumettre leur appareil de jeu au contrôle des arbitres pour obtenir leur autorisation de disputer leur partie (en particulier, les joueur-euses devront montrer aux arbitres la suspension des mises à jour du système, la coupure des haut-parleurs et l'arrêt des applications autres que le navigateur web utilisé pour se connecter à la plateforme de jeu).

2.6.2. Utilisation d'un jeu d'échecs traditionnel

L'organisation locale doit fournir, à la demande des joueur-euses, un jeu d'échecs traditionnel (échiquier et pièces taille 5, Staunton ou équivalent). Les joueur-euses doivent alors se conformer strictement à l'article III b 20 des règles du jeu en ligne, en particulier :

- Article 20.4. Chaque joueur-euse est responsable du déplacement des pièces sur son échiquier traditionnel. La seule action autorisée sur l'échiquier traditionnel est la reproduction des coups joués sur l'échiquier virtuel de chaque côté.
- Article 20.5. Aucun-e joueur-euse n'est autorisé-e à faire ses propres coups sur l'échiquier virtuel (sauf pour le 1^{er} coup des Blancs) avant d'avoir reproduit son propre coup précédent sur l'échiquier traditionnel. La position sur l'échiquier traditionnel doit toujours rester la même que celle de l'échiquier virtuel ; la seule différence permise est le délai pour le dernier coup.

2.6.3. Feuilles de partie

La notation n'est pas obligatoire, cf article III b 20.7 des règles du jeu en ligne.

Les joueur-euses désirant néanmoins noter leur partie sont autorisé-es à le faire, ils-elles devront dans ce cas apporter leur propre feuille de notation.

2.7. Arbitre anti-triche (fair-play)

La personne chargée du contrôle de fair-play est nommée par la Commission Technique Régionale.

Arbitre expérimenté-e du jeu hybride et de la plateforme de jeu en ligne, elle est garante du respect des règlements, de la bonne tenue des rencontres.

Elle valide les résultats finaux avant transmission par le « *Fide officer* » de la Fédération à la Fédération Internationale des Échecs pour prise en compte pour le classement Fide.

L'arbitre anti-triche de la compétition 2024 est Denis REGAUD.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.

3.1.1. Jeu en ligne en mode hybride

Les rencontres se déroulent selon le règlement des compétitions de jeu d'échecs en hybride (partie IIIb) du règlement du jeu d'échecs en ligne de la FIDE.

En particulier, il est rappelé les points suivants spécifiques au jeu en ligne en mode hybride :

- sans y être autorisé-e par l'arbitre, il est interdit aux joueur-euses d'utiliser un téléphone mobile ou un quelconque dispositif de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre, cf articles III b 16.4 et 17.3 des règles du jeu en ligne ;
- pendant une partie, il est interdit aux joueur-euses de faire usage de notes, sources d'information ou de recevoir des conseils, cf article III b 17.5 des règles du jeu en ligne ;
- il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit ; ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées, l'envoi de messages ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu, cf article III b 17.6 des règles du jeu en ligne ;
- pendant une partie, un-e joueur-euse peut quitter zone ou la salle de jeu seulement avec l'autorisation de l'arbitre, cf article III b 17.7 des règles du jeu en ligne.

3.1.2. Plateforme de jeu

Les rencontres se déroulent sur la plateforme de jeu en ligne Tornelo.

Chaque joueur-euse est chargé-e de se familiariser avec les caractéristiques et les fonctionnalités de la plateforme de jeu, cf article II 2.4 des règles du jeu en ligne.

La plateforme de jeu n'autorise pas les joueur-euses à déplacer les pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), cf article III b 16.10 des règles du jeu en ligne.

La plateforme de jeu enregistre l'offre de nulle faite à côté du coup du joueur lorsqu'une proposition de nulle est faite, cf article III b 16.12 des règles du jeu en ligne.

La plateforme de jeu déclare automatiquement la partie nulle lorsqu'une même position apparaît pour la troisième fois ou lorsque les 50 derniers coups de chaque joueur ont été joués sans prise ni mouvement de pion, cf article II 5.4 des règles du jeu en ligne.

Le *pre-move* (mouvement par anticipation) est autorisé par la plateforme de jeu pour la compétition, il est possible pour les joueur-euses ayant activé la fonctionnalité dans les préférences de leur compte.

3.1.3. Déconnexions

Chaque ATL devra immédiatement rapporter à la Direction de la compétition tout cas de déconnexion. Une fois la connexion rétablie, la Direction de la compétition prendra une décision, basée sur les circonstances, parmi (liste non exhaustive, cf article III b 18.9 des règles du jeu en ligne) :

- a) la reprise de la partie depuis la position ajournée,
- b) la réduction du temps de jeu restant pour le-la joueur-euse déconnecté-e,
- c) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec le même temps,
- d) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec une période de temps plus courte.

3.1.4. Délai de forfait

Sauf cas de force majeure, les arbitres déclenchent les pendules à l'heure prévue du début de la ronde.

Un·e joueur·euse absent à l'heure prévue de la rencontre perd par forfait, cf article III b 16.11 des règles du jeu en ligne. Quelle que soit leur heure d'arrivée, les joueur·euses se connectant à la plateforme en ligne avec leur propre appareil de jeu en utilisant la connexion partagée de l'organisation locale doivent obligatoirement soumettre leur appareil de jeu au contrôle des arbitres avant de débiter leur partie.

3.2. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 1h, avec ajout de 30 secondes par coup durant toute la partie.

3.3. Capitaines

Le·la capitaine de l'équipe est présent·e sur le lieu de jeu de son équipe.

Il·elle est autorisé·e à demeurer dans la zone de jeu tant qu'au moins une partie de son équipe est en cours et se conforme à l'ensemble de l'article 8 des règles générales.

3.4. Feuille de match

Au plus tard 24 heures avant l'heure prévue de la rencontre, les capitaines d'équipes envoient à la Direction de la compétition par courrier électronique :

- Une extraction de la plateforme Tornelo au format CSV de la liste des joueur·euses composant leur équipe comme décrit sur le site web de la Ligue ; en particulier,
 - Le champ Email doit contenir l'adresse électronique avec laquelle les joueur·euses sont inscrit·es sur la plateforme Tornelo ;
 - le champ Team doit contenir le nom de l'équipe ;
 - le champ FIDE ID doit contenir le code Fide du·de la joueur·euse lorsqu'il est défini ;
 - le champ Phone doit contenir le numéro de l'échiquier et, lorsque le code Fide n'est pas défini, le code fédéral (n° de licence FFE) ;
- Les nom et prénom du capitaine ;
- Les nom et prénom de l'Arbitre en Chef·fe Local·e ;
- Les nom et prénom de l'Arbitre Technique Local·e ;
- Le lieu de jeu homologué.

La Direction de la compétition accuse réception et la liste peut être modifiée jusqu'à deux heures avant l'heure prévue de la rencontre (un nouvel envoi remplace le précédent).

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match et une amende de 50€ pour l'équipe fautive.

Les compositions des équipes sont affichées sur le site fédéral et sur la plateforme de jeu un quart d'heure avant l'heure prévue de la rencontre.

3.5. Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueur·euses licencié·es A.

L'ordre dans lequel sont aligné·es les membres de l'équipe est du ressort du·de la capitaine.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.

3.6. Forfaits sportifs

Définition : voir règles générales art. 3.

Une équipe ayant plus d'un joueur·euse forfait perd le match.

Une équipe dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 membres, doit avertir le club adverse et la Direction de la compétition au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par la Direction de la compétition, tout forfait d'une équipe entraîne une amende pour le club de 50€ (100€ en finale).

Le non-paiement de ces amendes dans les délais fixés entraîne pour les clubs concernés leur exclusion de la compétition la saison suivante.

3.7. Litiges techniques

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre.

Un appel des décisions des arbitres peut être interjeté, cf article III b 17.11 des règles du jeu en ligne.

Dans ce cas, dès la fin du match,

- le·la capitaine informe l'Arbitre en Chef·fe Local·e de son intention de porter réclamation ;
- l'Arbitre en Chef·fe Local·e en informe la Direction de la compétition ;
- le·la capitaine rédige sa réclamation sur papier libre à l'intention de l'Arbitre en Chef·fe Local·e ;
- l'Arbitre en Chef·fe Local·e transmet la réclamation sous forme numérisée à la Direction de la compétition et en conserve l'original.

La Direction de la compétition tranche les litiges qui lui sont transmis au plus tôt, dans un délai ne mettant pas en péril le déroulement de la compétition. Un appel des décisions de la Direction de la compétition peut être interjeté auprès de la Commission d'Appels de la Ligue.

4. Résultats – classements

4.1. Points de partie

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 point.

Une partie perdue par forfait est comptée -1 point.

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 demi- 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 Elo est la plus faible puis, en cas d'égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des quatre membres est le plus faible.

En cas d'égalité de points lors de la finale, un match à la cadence de 15mn + 5 secondes par joueur·euse est organisé, avec couleurs inversées. L'équipe vainqueur de ce match rapide remporte la compétition. En cas de match nul, l'équipe ayant gagné en partie longue à 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. Si toutes les parties longues étaient nulles, l'équipe vainqueur est celle dont la somme des Elo est la plus faible, puis, en cas d'égalité, l'équipe dont l'âge moyen des quatre membres 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 Proclamation des résultats

Les résultats des rencontres sont affichés sur le site fédéral dès la fin de la compétition, mais ne sont validés qu'après un délai de 24 heures permettant la vérification du rapport de fair-play du tournoi par la Direction de la compétition.

Les résultats ne sont pris en compte pour le classement des joueur·euses par la Fide qu'après que la Fide a fait ses propres vérifications.

5. Conduite des joueur·euses

5.1. Éthique

En toute circonstance, les joueur·euses doivent respecter la charte du·de la joueur·euse d'échecs et se conformer aux instructions des arbitres de la compétition.

Fumer ou vapoter dans la salle de jeu est strictement interdit.

5.2. Utilisation des appareils de jeu

Le navigateur web est la seule application autorisée à s'exécuter dans la salle de jeu, avant, pendant et après les parties.

Le navigateur web doit être ouvert en mode « plein écran », les joueur·euses ne doivent fermer le navigateur web que sur instruction de l'arbitre.

Le seul site autorisé est le site de la plateforme de jeu.