

<p>Coupe de la ligue de Bourgogne Franche-Comté Coupe 1900</p>
--

1. Structure

La Coupe 1900 est ouverte à tous les clubs affiliés à la Ligue de Bourgogne Franche-Comté des Échecs. Elle est organisée par zone de jeux. Une finale opposant le vainqueur de chaque zone détermine le champion de la Coupe.

Elle se déroule suivant un système de matchs à éliminations directes et successives. Les équipes gagnantes sont qualifiées pour le tour suivant, les équipes perdantes sont éliminées.

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

- 4 tours pour 9 à 16 équipes engagées
- 3 tours pour 5 à 8 équipes engagées
- 2 tours pour 3 ou 4 équipes engagées.

Certaines équipes peuvent être exemptées du premier tour, par ordre :

- le tenant du titre
- le finaliste de l'édition précédente
- les clubs dont l'équipe première est engagée dans la plus haute division en Interclubs (avec tirage au sort si un départage est nécessaire)

2. Engagements

Chaque club ne peut engager qu'une seule équipe.

Les inscriptions doivent être adressées au Directeur de la Coupe 1900 avant la date limite fixée, en même temps que les coordonnées précises des correspondants de l'équipe, l'adresse de la salle de jeux et les droits d'inscription de 5€.

3. Licences

Les joueurs doivent être en possession de leur licence A, validée pour la saison en cours. Une équipe alignant un joueur non licencié ou licencié dans un autre club perd son match par 4 à 0.

4. Calendrier et horaires

Les dates de la Coupe 1900 sont calquées sur les derniers dimanches où se joue la Coupe de France. Le Directeur de la Coupe les envoie en même temps que l'appel à inscription.

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

Sauf entente entre les clubs opposés, la rencontre débute à 14h15.

5. Appariements

Les appariements sont réalisés par tirage au sort intégral à l'intérieur de chaque ZID. L'équipe tirée au sort en premier reçoit. Elle est tenue d'informer l'équipe adverse, une semaine avant la date de la rencontre au plus tard, du lieu exact de la rencontre.

La finale oppose le gagnant de chaque ZID et désigne le champion de la ligue de Bourgogne Franche-Comté.

6. Arbitres

L'arbitre est fourni par le club qui reçoit. Il ne peut être capitaine d'une équipe. Il doit être diplômé Arbitre Fédéral 1, 2, 3, 4 ou Jeune. Si le club receveur n'a pas d'arbitre à sa disposition le jour du match, il doit en avertir le plus rapidement possible le Directeur de la Coupe.

7. Matériel

Le club receveur est tenu de fournir 4 jeux "Staunton" complets, 4 sous-jeux, 4 pendules électroniques en état de fonctionnement et 8 feuilles de parties.

8. Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales de la FFE.

La **moyenne** ELO de ces 4 joueurs ne doit pas dépasser **1900**, i.e. **La somme des ELO des 4 joueurs ne doit pas dépasser 7600** (5700 si l'équipe est composée de seulement 3 joueurs). Le ELO qui fait foi est le dernier ELO publié par la FFE ou la FIDE.

L'ordre dans lequel sont alignés les 4 joueurs est du ressort du capitaine.

9. Forfaits

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

Toute équipe ou tout joueur ne se présentant pas dans les 60 minutes après le début fixé pour la rencontre sera forfait. Un joueur est considéré comme présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

10. Règles du jeu

Les règles de la FIDE et de la FFE en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.

Les parties effectivement jouées sont homologuées pour le ELO FFE et FIDE.

11. Attribution des couleurs

L'équipe qui reçoit a les blancs aux 1^{er} et 4^{ème} échiquiers, les noirs aux 2^{ème} et 3^{ème} échiquiers.

12. Durée des parties

Les pendules seront mises en marche à l'heure prévue pour la rencontre.

La cadence est de 1h30 / 40 coups + 30 min + 30 sec/coup. La notation est obligatoire.

13. Début des parties

Les capitaines d'équipes doivent remettre à l'arbitre la liste des joueurs composant leur équipe, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Si, de plus, un joueur arrive dans des délais suffisants pour ne pas être forfait, mais entraînant un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à 1 heure.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne doit pas comporter de « trous ». S'il n'y a pas de nom inscrit sur la feuille de match à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir non plus aux échiquiers suivants. Le non-respect de cet article entraîne, pour l'équipe fautive, un forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants.

Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionné d'un forfait administratif.

14. Procès-verbal

L'arbitre établit un procès-verbal (feuille de match) 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.

15. Transmission des résultats

Le responsable de la rencontre est tenu de transmettre le résultat du match le jour même, avant 22h, par SMS, téléphone ou e-mail au Directeur de la Coupe.

Il a obligation, dans les 48h maximum après la rencontre, d'envoyer le procès-verbal au Directeur de la Coupe soit par La Poste ou soit par courriel.

16. Résultats

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.

Toutefois lorsque le total des points de parties est négatif, le score est ramené à zéro.

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, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur le premier échiquier. Si la partie est nulle au premier échiquier, c'est le deuxième échiquier qui départage, puis le troisième échiquier. Si les 4 parties sont nulles, l'équipe qui a la plus faible moyenne ELO remporte le match.

L'équipe vainqueur de la finale remporte la Coupe de la Ligue. Elle se verra remettre un trophée lors de l'Assemblée Générale de fin de la saison.