

RÈGLEMENT DE LA COUPE DE LA LIGUE DU LANGUEDOC-ROUSSILLON

1 - ORGANISATION GÉNÉRALE

1-1 PARTICIPATION

*La Coupe du Languedoc-Roussillon est organisée chaque année.
Elle est ouverte à tous les Clubs du LR affiliés à la FFE.
Chaque club peut engager une ou plusieurs équipes avec un maximum de 32 équipes pour la Ligue.*

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.
Le nombre d'équipes engagées détermine le nombre de tours.
Certaines équipes peuvent être exemptées du premier tour. En priorité le vainqueur de l'année précédente et le finaliste. Un tirage au sort est effectué par le Directeur de la Coupe pour désigner les autres équipes exemptées.
En cas de forfait d'une équipe, annoncée au moins dix jours avant la date de la rencontre, la place sera offerte à l'équipe éliminée lors du tour précédent par l'équipe défaillante.*

1-3 ENGAGEMENTS

*Les inscriptions doivent être adressées au Directeur de la Coupe avant la date limite indiquée en début de saison. L'inscription d'une équipe est **gratuite**.*

1-4 LICENCES

Les joueurs doivent être licenciés pour la saison en cours et ne peuvent jouer que pour le compte du club dans lequel ils sont licenciés. Le non-respect de cet article entraîne la perte de match pour le club fautif.

2 - ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

2-1 CALENDRIER

*À l'exception de la finale, les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour avancer la date d'un match, sous réserve qu'ils obtiennent l'accord du Directeur de la Coupe.
En cas de force majeure, le Directeur de la Coupe a tout pouvoir pour imposer un changement de la date d'un match. Les dates retenues pour l'édition 2016 sont les suivantes : **Tour 1 le samedi 12 décembre 2015, 1/8 de finale le samedi 9 janvier 2016, 1/4 finale le samedi 6 février, 1/2 finale ou finale si moins de 16 équipes, le samedi 19 mars. finale si plus de 16 équipes, le samedi 9 avril.***

2-2 APPARIEMENTS

Un tirage au sort intégral est effectué par le Directeur de la Coupe (par ordinateur).

2-3 CORRESPONDANCE

*Les clubs sont informés du lieu et de l'heure des matchs par le Directeur de la Coupe, dans les meilleurs délais. La correspondance se fait **obligatoirement par courriel** (avec accusé de réception et de lecture)
À réception du courrier fixant un match, **le responsable de l'équipe recevante doit confirmer** le lieu et l'heure de la rencontre au responsable de l'équipe adverse.*

2-4 LIEUX DES MATCHS

*Les rencontres se jouent au local d'un des deux clubs. Toutefois, sous réserve d'avertir le Directeur de la Coupe, les équipes peuvent d'un commun accord choisir un autre lieu de rencontre.
Pour le deuxième tour et les tours suivants, il sera tenu compte des déplacements des équipes et l'équipe recevante sera celle ayant effectué le plus de kilomètres aux tours précédents.
Dans le cas de déplacement important (>300 kms aller retour), Le Directeur de la Coupe détermine un lieu de rencontre à mi distance.*

2-5 JOUR ET HEURE DES MATCHS

*En règle générale, les matchs se dérouleront le samedi après midi.
Les rencontres débutent à **14h15**, mais les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour en avancer l'heure.*

3 - DÉROULEMENT DES MATCHS

3-1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chaque équipe est composée de 5 joueurs.

Le cumul des classements ELOs estimés ou réels doit être inférieur ou égal à 9000 points.

Le classement ELO est indiqué sur le site de la FFE, le classement ELO à considérer pour ce calcul est celui du joueur à la date de sa 1ère participation dans l'équipe pour cette saison.

Dans le cas où un Club inscrit plusieurs équipes, un joueur ayant participé dans une équipe ne peut pas jouer dans l'autre au cours des tours suivants.

L'ordre dans lequel sont alignés ces joueurs est du ressort du capitaine de l'équipe.

Avant le match, les capitaines donnent à l'arbitre la liste des joueurs rangés dans l'ordre des échiquiers (n°1, 2, 3, 4 et 5). Cette liste ne peut plus être modifiée pour ce match.

3-2 ATTRIBUTION DES COULEURS

L'équipe citée en premier dans le tirage au sort reçoit. L'équipe qui reçoit a les blancs sur les échiquiers 2 et 4 et les noirs sur les échiquiers 1, 3 et 5.

3-3 DURÉE DES PARTIES

Les parties se disputent à la cadence Fisher de :

40 coups en 1h30 plus 30s par coup puis 30mn plus 30s par coup.

3-4 PROCES-VERBAL

Dès la fin du match, l'arbitre remplit la feuille de match comportant les noms et prénoms des joueurs, **leur code fédéral**, leur ELO et les résultats des parties.

Cette feuille est signée par les capitaines et l'arbitre et elle est expédiée par l'équipe vainqueur au Directeur de la Coupe sous 24h. L'équipe recevant téléphone le soir même pour transmettre le résultat au Directeur de la Coupe avant 21 h.

4 - RÉSULTATS

4-1 DÉCOMPTE DES POINTS D'UNE 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. Toutefois lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, le score est ramené à zéro.

4-2 ATTRIBUTION DU GAIN DES MATCHS

Le gain du match est attribué à l'équipe ayant totalisé le plus de points de parties.

En cas d'égalité, le système de Berlin est utilisé. En cas de nouvelle égalité, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur l'échiquier n°1, ou en cas de nullité sur cet échiquier, celle ayant gagné sur l'échiquier n°2 et ainsi de suite. Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain du match est attribué à l'équipe dont la somme des ELOs est la plus faible et en cas d'égalité à l'équipe dont l'âge moyen des 5 joueurs est le plus faible.

4-3 RÉCOMPENSES

L'équipe vainqueur de cette compétition se verra remettre une Coupe + 5 médailles. L'équipe finaliste recevra 5 médailles.

Bruno CANARD
Directeur de la Coupe de la Ligue