

REGLEMENT DE LA COUPE DU GARD

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe du Gard est organisée chaque saison.

Le nombre de joueurs engagés par Club n'est pas limité.

1.2. Déroulement de la Compétition

Elle est ouverte aux joueurs licenciés de Clubs du Gard.

- Phase de poule

Initialement, les joueurs sont réparties en poules de 4 joueurs (ou 3 suivant le nombre de participants). Les joueurs d'une même poule s'affronte en un système toutes rondes. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase principale de la coupe du Gard, les autres joueront la consolante.

- Elimination directe

Elle se déroule sur plusieurs tours en élimination directe et possède des tours de cadrage si nécessaire. Un tirage au sort est effectué à la fin de chaque tour.

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début du premier tour. Elles sont de 10€ pour les adultes et 5€ pour les jeunes (majoration de 2€ sur place)

1.4. Licences

(Voir Règles Générales).

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le joueur. En outre, les joueurs fautifs seront exclus de la Coupe du Gard de l'année suivante.

2. Organisation de la compétition

2.1. Calendrier

La Coupe du Gard est organisée sous le contrôle du Comité du Gard, qui fixe un lieu et une date.

2.2. Appariements

Lors du premier tour, les joueurs sont placés dans des poules de 4 joueurs (ou 3 suivant le nombre de participants). A l'issue de cette phase, les appariements se feront par tirage au sort intégral à chaque tour et tours de cadrage

2.3. Correspondance

Les Clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu des matchs par l'organisateur désigné par le Directeur 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 du joueur concerné.

De plus CHAQUE VAINQUEUR DEVRA TRANSMETTRE LE RESULTAT A
L'ORGANISATEUR SOUS 48H SINON LE MATCH SERA CONSIDERE PERDU POUR LES
DEUX JOUEURS

2.4. Lieu

Le premier tour du tournoi aura lieu à Vergèze le 16 octobre 2010.

Le lieu des autres matches de poule sera annoncé ce jour là.

Pour les autres tours, ils se dérouleront chez le joueur dont le club est le plus petit à condition que celui-ci possède au moins encore 3 adhérents qualifiés pour le dit tour.

Si un club engage plus de la moitié des inscrits, de la coupe, les joueurs de ce club joueront à domicile toutes les rondes impaires.

2.5. Cadrage

Après le premier tour de la phase principale sera réalisé un tour de cadrage qui visera à réduire le nombre de joueurs pour atteindre les 8èmes de finale ou plus si le nombre de joueurs ne le permet pas.

3. **Déroulement des matchs**

3.1. Forfait

Forfait sportif (voir Règles Générales).

Un joueur n'ayant pas l'intention de se déplacer, doit avertir l'organisateur, au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Tout joueur 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 joueur sera exclu de la Coupe du Gard de l'année suivante.

Tout retard d'une demi heure par rapport à l'horaire annoncé (démarage de la pendule) entraînera le forfait du joueur.

3.2. 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 matchs pour toutes les parties.

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats sont comptabilisés pour le classement ELO national et FIDE.

3.3. Attribution des couleurs

Elle se fera conformément aux règles du système suisse pour la phase de poule. Pour les tours suivants, un tirage au sort aura lieu devant l'échiquier.

3.4. Durée des parties

Chaque joueur dispose en cadence Fisher 1h30 min pour les 40 premiers coups suivie de 30min avec toujours une incrémentation de 30sec par coup

3.5. Début des parties

Le début des parties sera fixé à 14h15 sauf pour le premier tour où les parties débiteront après le tirage au sort

3.6. Résultat

Si à l'issue de la phase de poule, des joueurs sont à égalité pour la qualification au tour principal, un départage sera joué en parties éclairs (5 minutes chacun).

En cas d'égalité de 2 joueurs, le premier à deux points sera qualifié pour le tour prochain.

En cas d'égalité de plus de 2 joueurs, un tournoi suisse en parties éclairs sera effectué.

En cas de match nul, un départage sera joué en partie éclair (5 minutes chacun). Le premier à deux points sera qualifié pour le tour prochain.

L'attribution pour la première partie éclair sera de couleur inverser par rapport a la partie longue.

3.7. Report des parties

Toutes les parties peuvent être reportées ou avancées dans un délai maximum de 2 semaines après la date prévue. De plus, le joueur ayant reporté se retrouve a l'entière disponibilité de son adversaire.

3.8. Litige

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un joueur peut faire appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation adressée à la commission des litiges du Comité du Gard.