

Coupe de France

Référence : FFJD_CDF.doc

Version du document : 4.0

Rédaction				
Nom	Henri MACAUX	Fonction	Directeur Tournois	
Date	29 mars 2007			
Modification				
Nom	Richard Przewozniak	Fonction	Secrétaire Général	
Date	25 juillet 2010 17 août 2013			

Evolution du présent Règlement

Date évolution	Version	Objet de la modification	Etat (1)
23/03/2007	1.0	Version initiale	D
16/05/2009	2.0	Ententes	D
25/07/2010	3.0	Dates rencontres/ Repêchage	D
18/08/2013	4.0	Précisions phase finale/Nouveau licencié	D

(1) Provisoire (P), Définitif (D)

Mise en œuvre et modifications

Ce document précise, la réglementation particulière de la Coupe de France, son organisation générale, la réglementation technique mise en œuvre et le déroulement de la phase finale.

On trouvera un second document qui décrira le cahier des charges de l'organisation de la phase finale.

Ce document est la référence du directeur de la Coupe de France, il peut être modifié suite aux décisions du CA sur proposition du Directeur des Tournois, de la Coupe de France, éventuellement validées par le Conseil Technique et approuvées par l'AG de la FFJD.

Sommaire

1. ORGANISATION GENERALE	4
ARTICLE 1 : GENERALITES	4
ARTICLE 2 : ENGAGEMENTS	4
ARTICLE 3 : LICENCES ET JUSTIFICATIFS	4
2. DEROULEMENT DE LA COMPETITION	4
ARTICLE 4 : 1 ^{ER} TOUR	4
ARTICLE 5 : QUALIFICATIONS	4
ARTICLE 6 : QUALIFICATIONS D'OFFICE	4
ARTICLE 7 : REMPLACEMENT EN CAS DE FORFAIT	5
ARTICLE 8 : PHASE FINALE	5
3. DEROULEMENT DES RENCONTRES	5
ARTICLE 9 : COMPOSITION DES EQUIPES.....	5
ARTICLE 10 : CLUBS AYANT PLUSIEURS EQUIPES	5
<i>Article 10-1 : Clubs ayant constitués une entente.....</i>	6
<i>Article 10-2 : Joueurs isolés.....</i>	6
ARTICLE 11 : FORFAITS	6
ARTICLE 12 : REGLES D'APPLICATION.....	6
ARTICLE 13 : TRAIT.....	6
ARTICLE 14 : DEBUT DES PARTIES.....	6
ARTICLE 15 : CADENCE DE JEU.....	6
ARTICLE 16 : NOTATION DES PARTIES	6
ARTICLE 17 : DECOMPTE DES POINTS	7
ARTICLE 18 : ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE.....	7
ARTICLE 19 : ARBITRE ET ARBITRAGE.....	7
ARTICLE 20 : RECLAMATIONS.....	7
4. ORGANISATION DES RENCONTRES	7
ARTICLE 21 : APPARIEMENTS.....	7
ARTICLE 22 : CALENDRIER.....	7
ARTICLE 23 : LIEU DES RENCONTRES.....	7
ARTICLE 24 : HEURES DES RENCONTRES.....	8
ARTICLE 25 : FRAIS DE DEPLACEMENT	8
ARTICLE 26 : PHASE FINALE, INDEMNITES.....	8
ARTICLE 27 : MATERIEL.....	8

1. Organisation Générale

ARTICLE 1 : GENERALITES

La coupe de France, organisée chaque année, est une compétition par équipes de club ouverte à toutes les associations affiliées à la Fédération Française de Jeu de Dames (FFJD).

Les clubs de Heule (Belgique) et Genève (Suisse) sont admis à participer.

Des ententes sont possibles entre clubs ne disposant pas d'un nombre suffisant de joueurs intéressés. Elle se dispute suivant le système d'élimination directe et successive (sauf en phase finale).

ARTICLE 2 : ENGAGEMENTS

Engagements et droits d'engagement sont envoyés simultanément au directeur de la coupe de France. Aucune demande ne sera acceptée après la date limite, fournie par le directeur pour l'année sportive en cours.

La demande d'engagement devra obligatoirement indiquer :

- Le nom du club ou entente de clubs, le nom et l'adresse du responsable avec lequel le directeur de la coupe de France devra correspondre. Une adresse électronique est nécessaire pour accélérer la transmission des informations.
- Le numéro de compte bancaire ou postal de la personne habilitée à recevoir, en fin de compétition, les indemnités de déplacement.

Les huit équipes qualifiées pour la phase finale devront payer un second droit d'inscription pour pouvoir participer à cette phase finale.

Le nom, l'adresse et le téléphone du directeur de la coupe de France, ainsi que le montant des droits d'inscription fixés par le comité directeur seront précisés au début de chaque compétition.

ARTICLE 3 : LICENCES ET JUSTIFICATIFS

Les joueurs doivent être licenciés (licence A ou jeune obligatoire), et leur licence fédérale validée pour la saison en cours. Les numéros de licence seront portés sur le procès-verbal par l'arbitre de la rencontre.

Une équipe alignant un joueur non licencié, perd la partie du joueur considéré par 3 à 0 .

Une équipe alignant un joueur licencié dans un autre club (hors entente voir chapitre 3) perd la partie du joueur considéré par 3 à 0.

2. Déroulement de la Compétition

ARTICLE 4 : 1^{ER} TOUR

La compétition commence, suivant le nombre d'équipes engagées, soit au 1/16^{ème} soit au 1/32^{ème} de finale (de 15 à 28 équipes engagées). Si besoin est, un tour préliminaire sera organisé. Certaines équipes sont exemptées ou repêchées du premier tour si le nombre d'équipe n'est pas égal à 28 (voir l'article suivant).

ARTICLE 5 : QUALIFICATIONS

Les équipes gagnantes sont qualifiées pour le tour suivant. Les équipes perdantes sont éliminées. Le repêchage est possible si le nombre des équipes n'est pas égal à 32/16 ou 8 équipes. Les conditions seront précisées en début de compétition. Par défaut les critères suivants seront appliqués dans l'ordre : résultat des matchs, présence des jeunes dans l'équipe, capitaux points des joueurs.

ARTICLE 6 : QUALIFICATIONS D'OFFICE.

Le club tenant de la coupe de France est qualifié d'office pour les 1/4 de finale. Le club qui remporte trois fois la coupe détient le trophée définitivement.

Une entente de clubs qui remporte trois fois la coupe détient le trophée définitivement, à condition que cette entente soit demeurée constituée des mêmes clubs. D'autre part, un club ne peut prétendre détenir le trophée, en ajoutant pour son compte la victoire finale d'une entente qu'il aura constituée.

ARTICLE 7 : REMPLACEMENT EN CAS DE FORFAIT.

En cas de forfait d'une équipe, annoncé plus de dix jours avant la date prévue pour la rencontre, il sera procédé comme suit :

1. finale, demi-finale, quart de finale

La place est offerte à l'équipe éliminée lors du tour précédent par l'équipe défaillante.

2. tours précédents

La place ou les places libérées seront offertes à une équipe éliminée lors du tour précédent dans un secteur géographique donné. Priorité sera accordée à une équipe ayant fait match nul avec son adversaire qualifié. Si plusieurs équipes se trouvent dans cette situation, priorité sera accordée à une équipe comportant un joueur des catégories Jeunes. A défaut d'équipe ayant fait match nul, priorité sera accordée à une équipe comportant un joueur des catégories Jeunes, parmi toutes les équipes éliminées. Ensuite le meilleur résultat sera retenu. Enfin les capitaux points seront comptabilisés.¹

ARTICLE 8 : PHASE FINALE.

Les six meilleures équipes issues des huitièmes de finale seront appelées à se retrouver lors de la phase finale en un lieu géographique commun avec le tenant du titre et un représentant de la Guadeloupe ou de la Réunion². Il sera alors procédé à un tirage au sort intégral pour l'ordre des rencontres des ¼ et ½ finale. Le vainqueur de la finale détient la coupe de France pour une année.

Le responsable de l'équipe tenante du titre fait parvenir le trophée au directeur de la Coupe de France dès son élimination ou dès le début de l'épreuve en cas de non-participation.

Dans le cas où le trophée a été gagné définitivement, un nouveau trophée est fourni par la FFJD

3. Déroulement des rencontres

ARTICLE 9 : COMPOSITION DES EQUIPES.

Les équipes sont composées de quatre joueurs. L'ordre dans lequel ils sont alignés est du ressort du capitaine de chaque équipe. Avant le début de la rencontre, les deux capitaines remettront à l'arbitre ou, s'il n'y en a pas, échangeront, sous enveloppe, la liste et l'ordre des joueurs composant leur équipe. Ces joueurs seront rangés dans l'ordre croissant des damiers (1, 2, 3, 4). Cette liste ne pourra plus être modifiée pour ce match.

ARTICLE 10 : CLUBS AYANT PLUSIEURS EQUIPES.

Les clubs engageant plusieurs équipes devront préalablement nommer chaque équipe afin de les différencier. Chaque équipe se différencie dans la composition de ses joueurs par leur participation même. Les joueurs qui auront participé avec l'une ou l'autre équipe y resteront rattachés, tant que celle-ci restera en lice. Un nouveau joueur licencié en cours de saison peut cependant rejoindre indifféremment une équipe en lice. Suite à l'élimination d'une équipe, il ne sera toléré que le repêchage d'un seul joueur par équipe éliminée à l'équipe (ou aux équipes) restant dans la compétition. Le repêchage ne s'appliquant pas à la phase finale, toutes les équipes jouent les matchs de classement jusqu'à la fin de la compétition.

¹ Un joueur non classé est doté d'un capital 1200 points.

² En d'absence des représentants des ligues d'outre mer, une septième équipe de la métropole sera qualifiée

ARTICLE 10-1 : CLUBS AYANT CONSTITUES UNE ENTENTE.

Les deux clubs engageant une équipe (1 joueur du club A/ 3 joueurs du club B ou 2 joueurs de chaque club) devront préalablement nommer celle-ci, en faisant apparaître le nom de chaque club. Les remplaçants seront fournis indifféremment par l'un ou l'autre club constitutif de l'entente.

ARTICLE 10-2 : JOUEURS ISOLES

Un seul joueur isolé peut rejoindre un club régulièrement inscrit à la Coupe de France. Ce type d'entente particulière ne pourra pas être changé pour la saison en cours. Un club ne peut pas coopter pour la Coupe en cours un autre joueur isolé. Un joueur isolé coopté dans un club ne peut rejoindre un autre club pour y disputer la compétition en cours.

Seul le nom du club apparaît mais le nom du joueur isolé et le numéro de sa licence devront être signalés au directeur de la Coupe (qui informera l'équipe adverse) 7 jours au moins avant le début de la rencontre.

De facto on considère que le joueur isolé a rejoint un club pour la saison en cours.

ARTICLE 11 : FORFAITS

Le forfait est déclaré à l'encontre de toute équipe, ou de tout joueur qui ne se présente pas au rendez-vous dans les soixante minutes qui suivent l'heure fixée pour le début du match. Si une équipe arrive avec du retard, les joueurs sont considérés comme présents à compter du moment où ils pénètrent dans la salle de jeu.

Un joueur manquant entraîne la perte de sa partie par forfait pour son équipe, et ce sur le damier correspondant.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité de présenter au moins trois joueurs, doit avertir l'arbitre de la rencontre et l'équipe adverse, au plus tard la veille de la rencontre.

Toute équipe fautive qui n'aura pas averti l'arbitre et l'équipe adverse, et ayant ainsi provoqué un déplacement inutile sera tenue de rembourser intégralement les frais de déplacement et éventuellement de séjour ainsi occasionnés inutilement. Cette équipe pourra en outre être sanctionnée par le CA de la FFJD.

En cas où une équipe serait accidentée ou en panne au cours de son déplacement, le match pourra être retardé d'une heure au maximum. L'équipe retardataire devra toutefois apporter les preuves attestant la réalité des faits.

ARTICLE 12 : REGLES D'APPLICATION.

Les joueurs seront tenus d'appliquer les règles officielles en vigueur à la FFJD et à la FMJD. Les parties comptent pour le classement national.

ARTICLE 13 : TRAIT.

Une fois connue la composition des équipes, la couleur est tirée au sort sur le premier damier et alternée sur les suivants.

ARTICLE 14 : DEBUT DES PARTIES.

Les parties débiteront comme convenu entre les deux équipes et l'arbitre de la rencontre. Les deux Capitaines remettront à l'arbitre, 15 minutes avant l'heure prévue du début des rencontres une feuille avec la composition de son équipe. A l'heure dite, les pendules sont mises en route sauf cas de force majeure (cf. article 11 retard ou accident)

ARTICLE 15 : CADENCE DE JEU.

Les parties se joueront à la cadence de 1h20 plus 1 minute par coup (Cadence Fischer)
S'il n'y a pas assez de pendules électroniques, les parties pourront se jouer exceptionnellement à la cadence 2h 50 coups puis 1h00 (ou 30 minutes à la convenance des capitaines) pour terminer la partie.

ARTICLE 16 : NOTATION DES PARTIES

Les deux joueurs sont tenus d'inscrire les parties au coup par coup suivant la notation " Manoury ". Ils remettront les originaux des feuilles de notation à l'arbitre qui les joindra au procès-verbal de la rencontre. (Un rappel dans le système Fischer on ne peut pas arrêter la notation, il n'y a pas de « ZeitNot »)

ARTICLE 17 : DECOMPTE DES POINTS

Une partie gagnée est comptée 3 points, une partie nulle 2 point, une partie perdue 1 point et un forfait ou partie perdue réglementairement 0 point.

ARTICLE 18 : ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE.

L'équipe qui totalise le plus de points est qualifiée pour le tour suivant ou déclarée vainqueur de la coupe de France en finale.

En cas de match nul un nouveau match sera disputé à cadence rapide : 5 min + 5 secondes par coup. Ceux-ci restant sur le même damier, les couleurs sont inversées par rapport au match à la cadence normale. Les critères d'attribution de la victoire sont les mêmes que précédemment. En cas de nouveau match nul, un nouveau match sera organisé à la cadence de 5 minutes plus 3 secondes par coup³, si nouvelle égalité, un seul club sera déclaré gagnant face à une entente, puis ou si non concerné, l'équipe ayant le plus faible total des capitaux-points sera déclarée vainqueur.

ARTICLE 19 : ARBITRE ET ARBITRAGE.

Le directeur de la coupe de France désigne, si cela est possible, les arbitres des rencontres. Ceux-ci sont chargés :

- de la préparation matérielle et du bon déroulement de la rencontre
- de faire respecter par les deux équipes le présent règlement
- de rédiger le procès-verbal de la rencontre et de le transmettre au directeur de la compétition.

Il est souhaitable que les frais de déplacement de l'arbitre ainsi que son hébergement soient pris en charge par l'organisation de la Coupe de France.

ARTICLE 20 : RECLAMATIONS.

Les litiges, qu'ils portent sur des questions administratives (licences etc.) ou sur des questions de jeu feront l'objet d'une requête qui sera jointe au procès-verbal de rencontre. Ne pas oublier de notifier la réserve sur le procès-verbal de rencontre. La réserve devra être signée par l'arbitre et le capitaine de l'équipe plaignante.

4. Organisation des rencontres

ARTICLE 21 : APPARIEMENTS.

Jusqu'aux huitièmes inclus, le directeur de la coupe de France procède aux appariements en conciliant le plus grand souci d'équité et d'économie des déplacements. Lors de la phase finale, il y a tirage au sort intégral

Autant que faire se peut, il y aura lieu d'éviter, avant les quarts de finale, toute rencontre entre :

- deux équipes d'un même club.
- deux équipes qui se sont rencontrées l'année précédente au même stade de la compétition

ARTICLE 22 : CALENDRIER.

Les dates butoir des rencontres sont publiées au début de la compétition et devront être respectées sous peine de forfait. Les clubs sont donc libres de s'entendre pour disputer la rencontre avant la date butoir. Si impossibilité de se mettre d'accord le directeur imposera, après avoir écouté les deux parties, une date qui ne devrait pas dépasser la date butoir.

ARTICLE 23 : LIEU DES RENCONTRES.

Les lieux de rencontre sont décidés entre les deux équipes intéressées. Un autre lieu peut être choisi soit en cas de désaccord, soit lorsque les nécessités de promotion de jeu l'exigent.

³ Si on joue avec des pendules mécaniques les premières parties rapides seront jouées en 10 minutes par joueur, la seconde série en 5 minutes par joueur

Pour l'organisation des 1/16^{ème} et 1/8èmes, ces rencontres peuvent éventuellement être regroupées sur un même week-end. Les quatre équipes seraient regroupées en un même lieu et joueraient les 1/16ème le samedi après midi, les 1/8^{ème} le dimanche matin. Les quatre équipes joueraient leurs deux matchs.

ARTICLE 24 : HEURES DES RENCONTRES.

Les rencontres débutent généralement à 14 h 00. Toutefois dans le cas où la distance qui sépare les deux clubs est supérieure à 700 km (cas rarissime en quarts de finale seulement), l'heure du match pourra être avancée à 10 h 00. Les deux équipes sont toutefois libres de s'entendre entre elles et avec l'arbitre pour avancer l'heure du début des parties

ARTICLE 25 : FRAIS DE DEPLACEMENT

Dans le cas de longue distance, les clubs ont la possibilité de partir la veille et de faire coucher les joueurs sur le lieu de la rencontre ou à proximité (déplacement de plus de 700 km aller-retour). Les frais d'hébergement peuvent être partiellement remboursés, dans la limite du budget de la coupe de France. Une demande écrite devra être formulée auprès du Directeur.

ARTICLE 26 : PHASE FINALE, INDEMNITES.

L'organisation de la phase finale, prend en charge une partie de l'hébergement des huit équipes qualifiées (hébergement seul, sans repas) ; en cas de nécessité une subvention peut être allouée par la FFJD pour couvrir ces frais. La somme des droits d'engagement (inscription initiale et pour la finale) sera destinée à indemniser les clubs finalistes de leurs frais de déplacement, en tout ou partie, proportionnellement aux distances parcourues pour l'ensemble des rencontres de la compétition en cours. Ceci ne concerne pas la Guadeloupe et la Réunion lesquelles, invitées à la phase finale directement, se déplacent aux frais de leurs ligues respectives.

ARTICLE 27 : MATERIEL.

Chaque équipe est tenue, sauf contrordre venant de la part de l'organisateur de la rencontre, d'apporter deux jeux de dames et trois pendules électroniques en état de fonctionnement et les feuilles de parties pour ses 3 ou 4 joueurs. Les deux clubs devront s'entendre afin d'utiliser le même type de pendules -soit électroniques, soit mécaniques- sur les quatre damiers. Le procès-verbal sera communiqué à l'arbitre par le directeur de la coupe de France.

A

Annexe

- **Directeur de la coupe de France**

A préciser en début de compétition

- **Montant des droits d'inscription.**

50€ par équipe, 25€ pour les 3^{ème} voire 4^{ème} équipe.

Phase finale: 50€.