

Coupe de France		<i>Référence : FFJD_CDF.doc</i>		
		<i>Version du document : 7.0</i>		
<b>Rédaction</b>				
Nom	Henri MACAUX	Fonction	Directeur Tournois	
Date	29 mars 2007			
<b>Modification</b>				
Nom	Richard Przewozniak	Fonction	Secrétaire	
Date	16 mai 2009 17 août 2013			
Nom	Arnaud Bouyrie	Fonction	Secrétaire	
Date	27 septembre 2017 21 décembre 2020			
Nom	Arnaud Bouyrie Henri Macaux	Fonction	Secrétaire Directeur des tournois	
Date	20 2022			
Nom/ Date	24 août 2024 / Alavoine	Fonction	Président FFJD	

## 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	D
18/08/2013	4.0	Précision phase finale/Nouveau licencié	D
27/09/2017	5.0	Précision appariements phase préliminaire	D
21/12/2020	6.0	Précision article 10 : clubs ayant plusieurs équipes	P
20/08/2022	7.0	Rénovation du règlement (après sondage et saisie du CT)	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 ou de la Coupe de France, éventuellement validées par le Conseil Technique et approuvées par l'AG de la FFJD.

# Sommaire

<b>1. ORGANISATION GÉNÉRALE</b>	<b>4</b>
Article 1 : Généralités	4
Article 2 : Engagements	4
Article 3 : Licences et Justificatifs	4
<i>Article 3.1 : Licences</i>	4
<i>Article 3.2 : Cas des joueurs sans classement</i>	4
<b>2. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION</b>	<b>5</b>
Article 4 : 1 <sup>er</sup> Tour	5
Article 5 : Qualifications	5
Article 6 : Qualifications d'office	5
Article 7 : Remplacement en cas de Forfait	5
Article 8 : Phase Finale	5
<b>3. DÉROULEMENT DES RENCONTRES</b>	<b>6</b>
Article 9 : Composition des équipes	6
Article 10 : Clubs ayant plusieurs équipes	6
<i>Article 10-1 : Clubs ayant constitué une entente</i>	6
<i>Article 10-2 : Joueurs isolés</i>	6
Article 11 : Forfaits	6
Article 12 : Règles d'application	7
Article 13 : Trait	7
Article 14 : Début des parties	7
Article 15 : Cadence de Jeu	7
Article 16 : Notation des parties	7
Article 17 : Décompte des points	7
Article 18 : Attribution de la victoire	7
Article 19 : Arbitre et arbitrage	7
Article 20 : Réclamations	8
<b>4. ORGANISATION DES RENCONTRES</b>	<b>8</b>
Article 21 : Appariements	8
<i>Article 21-1 Phase préliminaire</i>	8
<i>Article 21-2 Phase finale</i>	8
Article 22 : Calendrier	8
Article 23 : Lieu des rencontres	8
Article 24 : Heures des rencontres	9
Article 25 : Frais de déplacement	9
Article 26 : Phase Finale, Indemnités	9
<i>Article 26.1 : Organisation de la phase finale</i>	9
<i>Article 26.2 : Indemnités pour la phase préliminaire</i>	9
<i>Article 26.3 : Indemnités pour la phase finale</i>	9
Article 27 : Matériel	9

## **1. Organisation Générale**

### **ARTICLE 1 : GÉNÉRALITÉS**

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.

L'équipe vainqueur l'année précédente ou une équipe dispensée de jouer les phases préliminaires en vertu de l'article 21.1, doit s'acquitter du montant de la phase préliminaire et de la phase finale.

### **ARTICLE 3 : LICENCES ET JUSTIFICATIFS**

#### **ARTICLE 3.1 : LICENCES**

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.

#### **ARTICLE 3.2 : CAS DES JOUEURS SANS CLASSEMENT**

Il est possible, pour une équipe, de faire participer un joueur non-classé, quel que soit le tour de la compétition, dès lors qu'il est licencié<sup>1</sup>. Un joueur non classé se voit attribuer un capital points de la façon suivante :

- 1) Selon le calcul de l'équivalence avec un autre CP (international ou d'une autre fédération, si cela est possible)
- 2) Selon une estimation effectuée par le conseil technique, consulté 3 semaines avant le tour par le président du club concerné.

---

<sup>1</sup> Voir article 3.1

## 2. Déroulement de la Compétition

### ARTICLE 4 : 1<sup>ER</sup> TOUR

La compétition commence, suivant le nombre d'équipes engagées, soit au 1/16<sup>ème</sup> soit au 1/32<sup>ème</sup> 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 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 de 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.<sup>2</sup>

### ARTICLE 8 : PHASE FINALE.

Les cinq 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, un représentant des clubs d'outre-mer ainsi qu'une place pour l'organisateur si elle le souhaite.

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

<sup>2</sup> Voir article 3.2 en cas de joueur non-classé

### **3. Déroulement des rencontres**

#### **ARTICLE 9 : COMPOSITION DES ÉQUIPES.**

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 ÉQUIPES.**

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. Un joueur ne peut pas jouer dans 2 équipes lors d'une même ronde, 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. Son capital points estimé sera calculé, si besoin, selon l'article 3.2. Suite à l'élimination d'une équipe, il ne sera toléré que le repêchage d'un seul joueur de l'équipe éliminée à l'équipe (ou aux équipes) restant dans la compétition. Lors de la phase finale, le repêchage ne s'applique pas puisque toutes les équipes jouent les matchs de classement jusqu'à la fin de la compétition.

#### **ARTICLE 10-1 : CLUBS AYANT CONSTITUÉ 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. Un joueur appartenant à une équipe ou entente éliminée ne pourra intégrer, au tour suivant, qu'une équipe ou entente du club dans lequel il est licencié.

#### **ARTICLE 10-2 : JOUEURS ISOLÉS**

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 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.

Au 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 : RÈGLES 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.

Pour les phases préliminaires, une fois les appariements effectués (voir article 21.1), un tirage au sort sera effectué par le directeur de la coupe de France. L'équipe qui « reçoit » (La 1<sup>ère</sup> équipe nommée) aura les blancs sur le 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> damier. La deuxième aura les blancs sur le 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> damier.

Pour la phase finale, il en sera fait de même à chaque tour.

## ARTICLE 14 : DÉBUT 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 Fisher).

## 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 Fisher on ne peut pas arrêter la notation, il n'y a pas de « ZeitNot »)

## ARTICLE 17 : DÉCOMPTE DES POINTS

Une partie gagnée est comptée 3 points, une partie nulle 2 points, 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 :

- 1) Si une équipe a un capital points total (c'est-à-dire la somme des capitaux points des 4 joueurs)<sup>3</sup> inférieur à l'autre de 500 points ou plus, elle sera déclarée vainqueur.
- 2) Dans le cas contraire, un nouveau match sera disputé à cadence blitz : 5 min + 5 secondes par coup. Les joueurs restent sur le même damier, les couleurs sont inversées par rapport au match précédent. 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 coup<sup>4</sup>, si nouvelle égalité, l'équipe ayant le plus faible total des capitaux-points sera déclarée vainqueur. Dans le cas où un joueur n'aurait pas de capital points et qu'il n'y aurait pas de moyen de le calculer<sup>5</sup>, il lui serait attribué la moyenne des capitaux points des autres joueurs en guise de capital points provisoire

## ARTICLE 19 : ARBITRE ET ARBITRAGE.

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

- de la préparation matérielle et du bon déroulement de la rencontre

<sup>3</sup> Lorsqu'un joueur ne possède pas de capital points, se référer à l'article 3.2. Si l'estimation est impossible (ceci doit rester très exceptionnel), il sera procédé au départage en attribuant à ce joueur la moyenne des capitaux-points de ses partenaires en guise de capital points provisoire.

<sup>4</sup> 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

<sup>5</sup> Voir article 3.2

- 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.
- De mettre en ligne les résultats de la coupe de France sur le site de la FFJD ainsi que la FMJD.

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

## ARTICLE 20 : RÉCLAMATIONS.

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 l'arbitre et le capitaine de l'équipe plaignante.

## 4. Organisation des rencontres

### ARTICLE 21 : APPARIEMENTS.

#### ARTICLE 21-1 PHASE PRÉLIMINAIRE

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.

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.

Il peut être nécessaire d'imposer un tour supplémentaire à certaines équipes.

Le choix sera effectué parmi les équipes les plus faibles en tenant compte des distances.

Il peut être nécessaire de dispenser certaines équipes d'un tour. On choisira alors les équipes les plus fortes.

Afin de déterminer l'équipe la plus forte :

Chaque équipe devra fournir 4 à 6 noms (avant la fin des inscriptions) qui représenteront l'équipe pendant les phases de qualifications. La moyenne des capitaux de ses joueurs déterminera « l'équipe la plus forte ».

#### ARTICLE 21-2 PHASE FINALE

Avant la composition des équipes, il sera procédé à un tirage au sort :

- Intégral pour déterminer les rencontres lors des ¼ de finale et le détenteur des blancs sur les damiers impairs.
- Entre les 4 équipes gagnantes, pour déterminer les rencontres de la demi-finale et le détenteur des blancs sur les damiers impairs.
- Entre les 4 perdantes pour déterminer les rencontres pour les places de 5<sup>ème</sup> à 8<sup>ème</sup> et le détenteur des blancs sur les damiers impairs.
- Sur chaque rencontre de la dernière phase (finale, matchs pour la 3<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> place) afin de déterminer le détenteur des blancs sur les damiers impairs (voir article 13).

### 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 libres de s'entendre pour disputer la rencontre avant la date butoir. Si impossible de se mettre d'accord le directeur imposera, après avoir écouté les deux parties, une date qui ne devra 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.

#### 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 DÉPLACEMENT**

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, INDEMNITÉS.**

#### **ARTICLE 26.1 : ORGANISATION DE LA PHASE FINALE.**

L'organisation de la phase finale prend en charge l'hébergement en totalité ou en partie des huit équipes qualifiées (hébergement seul, avec 1 repas) ; en cas de nécessité, une subvention peut être allouée par la FFJD pour couvrir ces frais. L'organisation doit prévoir les repas (d'un montant raisonnable) mais seul celui du samedi soir sera à sa charge. Elle peut, à ses frais, prendre en charge le reste des autres repas, si elle le souhaite.

#### **ARTICLE 26.2 : INDEMNITÉS POUR LA PHASE PRÉLIMINAIRE.**

L'intégralité de la somme des droits d'inscription pour la phase préliminaire ira à l'organisation de la phase finale, afin de l'aider à prendre en charge les frais obligatoires pour recevoir les finalistes, sauf dans le cas d'une rencontre entrant dans les critères de l'article 24 où il pourra être effectué un prélèvement dans cette somme des montants d'inscription.

#### **ARTICLE 26.3 : INDEMNITÉS POUR LA PHASE FINALE.**

La totalité des droits d'inscription pour la phase finale sera intégralement reversée aux clubs finalistes pour les défrayer en tout ou partie de leurs frais de déplacement, proportionnellement aux distances parcourues pour rejoindre le lieu de la phase finale. Ceci ne concerne pas les clubs d'outre-mer, lesquels, invités en phase finale directement se déplacent aux frais de leurs ligues respectives.

### **ARTICLE 27 : MATÉRIEL.**

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. Le procès-verbal sera communiqué à l'arbitre par le directeur de la coupe de France.

Il est conseillé à l'organisation de la phase finale de prévoir l'utilisation de damiers électroniques. La désignation d'une personne pour s'en occuper est nécessaire. Sa prise en charge peut être envisagée.

A

## Annexe

- **Directeur de la coupe de France**

à préciser en début de compétition.

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

50€ par équipe, 25€ pour les 3<sup>ème</sup> voire 4<sup>ème</sup> équipe.

Phase finale: 50€.