



1. Organisation générale

1.1. Structure

Le championnat de France Féminin des Clubs est organisé chaque saison. Il comporte 3 divisions :

- Top 16F, comprenant 16 équipes (Top 16F) ;
- Nationale 1 féminine, composée de 4 groupes de 8 équipes (N1F) ;
- Nationale 2 féminine, composée de 1 ou plusieurs groupes dans une même zone interdépartementale pour la première phase et de 8 groupes au maximum pour la deuxième phase (N2F).

Les clubs des principautés de Monaco et d'Andorre sont autorisés à participer au championnat de France féminin des clubs. Ils peuvent accéder au Top 16 féminin sous réserve de ne pas participer à la plus haute division d'un autre championnat fédéral.

Tous les groupes (Top 16F, N1F et N2F) sont organisés sous la responsabilité de la Commission Technique Fédérale.

1.2. Déroulement de la compétition

1.2.a) Top 16F

Un club ne peut engager qu'une équipe.

Le Top 16F se joue en six rondes, au système suisse.

L'équipe classée première à l'issue des six rondes, est déclarée Championne de France.

Les équipes classées de la 13^e, 14^e, 15^e et 16^e, descendent en N1F à l'issue de la saison.

Les équipes doivent déposer une liste de six joueuses au maximum au plus tard cinq jours avant le début de la compétition auprès de la Direction du Top 16F. Le statut de ces joueuses doit être en conformité avec l'article 3.7.a. En cas de liste incomplète, la moyenne est calculée avec un Elo de 1399 pour les places vacantes. Toute joueuse ne figurant pas sur cette liste ne pourra pas participer au Top 16F.

Pour les appariements, la Direction du TOP 16F classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo publiés à la date limite pour déposer les listes. La moyenne est calculée sur la base de tous les membres de chaque liste. Pour l'appariement de la ronde 1, la couleur du premier échiquier de l'équipe en tête de liste, est tiré au sort.

1.2.b) N1F

Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.

La N1F se joue en trois rondes au système Suisse, ou au système Molter si le nombre d'équipes est impair (voir Annexe, article 5). Les règles complémentaires relatives au système Suisse ne sont pas appliquées en N1F.

Les équipes classées premières de chaque groupe de N1F accèdent au Top 16F à l'issue de la saison.

Les équipes classées à la 7^{ème} et 8^{ème} place de chaque groupe de N1F descendent en N2F à l'issue de la saison.

Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de cinq joueuses au maximum sur place. Uniquement ces joueuses sont autorisées à participer à la compétition. Pour chaque match de la phase, la ou le capitaine choisit quatre membres de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre sur un document officiel. Les équipes sont ordonnées suivant la moyenne Elo calculée sur le classement des quatre joueuses figurant sur cette liste et jouant à la première ronde.

Si une équipe refuse son accession en Top 16F avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe.

1.2.c) N2F

La N2F se joue en trois rondes au système Suisse, ou au système Molter si le nombre d'équipes est impair. (voir Annexe, article 5).

Le nombre d'équipes par club n'est pas limité. Le nombre de groupes par ZID n'est pas limité.

La N2F se déroule en deux phases :

- une phase zone interdépartementale ;
- une deuxième phase.

Pour une à trois équipes engagées dans la phase zone interdépartementale, seule la première se qualifie pour la phase suivante :

- Pour quatre à six équipes, 2 équipes sont qualifiées.
- Pour sept à neuf équipes, trois équipes sont qualifiées, etc.

Les équipes classées premières à l'issue de la deuxième phase de N2F accèdent à la N1F.

Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de cinq joueuses au maximum sur place. Uniquement ces joueuses sont autorisées à participer à la compétition. Pour chaque match de la phase, la ou le capitaine choisit quatre membres de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre sur un document officiel. Les équipes sont ordonnées suivant la moyenne Elo calculée sur le classement des quatre joueuses figurant sur cette liste et jouant à la première ronde.

En N2F phase zone interdépartementale, les équipes sont appariées **avec** application des règles complémentaires relatives au système Suisse (voir ci-dessous).

En N2F deuxième phase, les équipes sont appariées **sans** application des règles complémentaires relatives au système Suisse.

Règles complémentaires dans le cas d'un système Suisse :

1. L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des quatre joueuses annoncées par les capitaines et jouant lors de la première ronde. L'arbitre tire ensuite au sort la couleur de la première joueuse de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde, sauf s'il n'y a qu'une seule place qualificative à pouvoir pour la N1F.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les équipes d'un même club.

S'il y a moins de huit groupes lors de la deuxième phase, des places supplémentaires pour la N1F seront attribuées par la Commission Technique Fédérale suivant le nombre d'équipes de chaque groupe. Le nombre d'équipes pouvant accéder à la N1F ne devra toutefois pas dépasser huit.

Si une équipe classée première refuse son accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe deuxième de son groupe. Une équipe rétrogradée à sa demande ne peut la saison suivante user de son éventuel droit d'accession dans la division supérieure. En cas de places disponibles, la Commission Technique Fédérale procède à des repêchages.

1.3. Engagements

Dès la fin du championnat les clubs qualifiés pour le TOP 16F et la N1F sont contactés par la FFE et informés de la procédure d'inscription à suivre pour participer à la saison suivante. Sous peine de non-inscription au championnat, les droits d'inscription doivent être réglés avant la date limite fixée par la FFE

1.4. Licences

Voir Règles Générales.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directions des compétitions

2.1.a) Direction de la Nationale

La Commission Technique Fédérale nomme en début de saison les directeurs ou directrices du TOP 16F à la N2F

En Top 16F, la Direction de Nationale prend aussi les fonctions de Direction de groupe.

De la N1F à la N2F, la Direction de Nationale nomme en début de saison les Directions de groupe.

La Direction de Nationale centralise les résultats, confirme les classements provisoires et établit le classement final qu'elle renseigne sur le site fédéral.

2.1.b) Direction de groupe

La personne chargée de la direction de groupe désigne, pour chaque rencontre, une personne "responsable de la rencontre".

Elle est chargée de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

Elle vérifie les feuilles de match, contrôle la situation des joueuses, procède aux redressements nécessaires, établit le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires, puis transmet ces documents accompagnés, le cas échéant, de ses observations à la Direction de la Nationale et aux équipes du groupe dans les plus brefs délais. Elle publie les résultats et les classements.

Les décisions concernant les litiges réglés par les Directions de groupe sont notifiées aux clubs intéressés par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout autre moyen permettant de prouver qu'elles ont bien été reçues.

2.2. Calendrier

Les dates des rondes, hors phase zone interdépartementale, sont publiées sur le calendrier fédéral.

Chaque Direction de groupe désigne les lieux et clubs organisateurs des rencontres.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition d'une Direction de groupe, la Direction de la Nationale a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées dans le calendrier fédéral sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par la Ligue pour les phases zones interdépartementales, la Direction de groupe pour les autres cas, sauf intervention de la direction de la compétition.

2.4. Responsable des rencontres

La Direction de groupe désigne une personne chargée de l'organisation de la rencontre.

2.5. Arbitres

La Direction du TOP 16F, après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage, désigne les arbitres fédéraux.

En N1F et N2F, la personne responsable de la rencontre désigne l'arbitre fédéral [AFOpen](#) minimum.

En Top 16F, N1F et N2F, l'arbitre ne peut pas être joueuse en même temps, même dans une autre division.

2.6. Matériel

Il appartient aux Clubs participant à la compétition accueillant les rencontres de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement des matchs.

En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, la Direction de groupe précise quelle équipe fournit et apporte le matériel.

En cas d'insuffisance de matériel, la joueuse placée sur le (ou les) dernier(s) échiquier(s) de l'équipe fautive aura partie perdue par forfait administratif.

3. Déroulement des rencontres**3.1. 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, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo.

3.2. Couleurs

L'équipe première nommée a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs. Le tirage au sort des couleurs est fait par l'arbitre après établissement de la moyenne des équipes. [En TOP16F, le tirage au sort est effectué par la direction du TOP 16F.](#)

3.3. Cadence

En Top 16F les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec ajout de 30 secondes par coup durant toute la partie.

En N1F, les parties sont jouées à la cadence Fischer de 1h30 avec ajout de 30 secondes par coup durant toute la partie.

En N2F, la cadence est de 50 min avec ajout de 10 secondes par coup.

Toute partie ne se jouant pas à la cadence réglementaire est sanctionnée d'un forfait administratif pour la joueuse appartenant au club organisateur ou/et pour la joueuse qui a refusé d'utiliser ladite cadence.

3.4. Statut des joueuses – homologation

La Commission Technique se prononce sur le statut et la qualification des joueuses :

- avant le début de la saison, à la demande du club où est ou sera licenciée la joueuse ;
- à tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est ou sera licenciée la joueuse, d'un autre club, du Direction du groupe ou de la compétition, de la Commission Technique Fédérale, du Comité Directeur de la FFE.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueuses. Ceux n'ayant pas obtenu l'accord de la Commission Technique et se trouvant en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement.

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.3. des Règles Générales, des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par la Direction de groupe.

3.5. Capitaines

Voir règles générales, article 8.

3.6. Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

3.6.a) Feuille de match : à l'aide d'un document officiel, le ou la capitaine (ou à défaut l'une des membres de l'équipe), doit remettre sur place à l'arbitre, ou à la personne responsable du match, la liste des joueuses composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers.

Pour le Top 16F, la liste doit être remise à 10h au plus tard, sauf décision contraire de la Direction du TOP 16F.

Pour la N1F et la N2F, le délai est de quinze minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne doit pas comporter de "trou". Si aucun nom n'est 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.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de toutes les joueuses de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. **De plus, si une joueuse arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait mais entraînant un affichage sur la pendule indiquant un temps inférieur à 30 minutes, le temps sera ramené à 30 minutes.**

3.6.b) Echiquiers : toute joueuse ne jouant pas à l'échiquier attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionnée d'un forfait administratif.

3.6.c) Contrôle des licences : l'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes, et atteste de la vérification des licences en remplissant les deux colonnes prévues à cet effet.

3.6.d) Validité de la licence : l'heure limite de prise de licence pour une joueuse participant à une rencontre est l'heure prévue du début de la rencontre.

3.6.e) Elo : l'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si deux joueuses ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, la mieux classée doit être placée devant la moins bien classée. En cas d'infraction, la sanction est un forfait administratif pour la ou les joueuses ayant le plus fort Elo.

3.6.f) Composition d'une équipe forfait : une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente, toute joueuse de cette liste n'ayant pas le droit de jouer un autre match du championnat de France féminin des clubs ce jour-là. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les joueuses de la ronde suivante ne devront pas avoir joué dans le championnat de France Féminin des clubs le jour où le forfait s'est produit. En cas d'infraction, la sanction est un forfait administratif pour la joueuse concernée et les échiquiers suivants de l'équipe dans laquelle elle a participé.

3.6.g) Composition d'une équipe bénéficiant d'un forfait ou d'une exemption : un club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempté pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée à la Direction du groupe ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures. À défaut, sont appliquées les règles énoncées ci-dessus pour une équipe ayant fait forfait.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Licences : chaque équipe est composée de quatre joueuses licenciées A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par un forfait administratif et un retrait de 1 point de partie sur le total de l'équipe.

3.7.b) Participation en Top 16F et division inférieures : toute joueuse inscrite en Top 16F ne peut jouer dans une division inférieure si elle a déjà joué plus d'un match en Top 16F. En cas d'infraction, la sanction est un forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.c) Participation dans plusieurs équipes de N2F : lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées en N2F, une joueuse ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais elle peut participer dans une autre équipe que la sienne lors d'une phase ultérieure. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.d) Nombre de parties : le nombre total des parties disputées par une joueuse dans toutes les Nationales féminines ne peut pas excéder 7 sur l'ensemble de la saison. En cas d'infraction, la sanction est un forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de - 1. Toutes les parties des joueuses sanctionnées sont prises en compte dans leur total individuel des parties jouées, à l'exception de celles de la ou des joueuses à l'origine de l'infraction.

3.7.e) Joueuses mutées : pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de deux joueuses mutées (voir Règles Générales 2.2). En cas d'infraction, la sanction est un forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.f) Nationalité étrangère : au moins trois des joueuses composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissantes de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis cinq ans. En cas d'infraction, la sanction est un forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.g) Nationalité française : en Top 16F, N1F, N2F, chaque équipe doit inscrire sur la feuille de match au moins une joueuse de nationalité française. L'absence de joueuse française sur la feuille de match ou physiquement entraîne le forfait sportif sur le dernier échiquier avec la marque de - 1.

Les articles 3.6. et 3.7 concernent les joueuses inscrites sur les feuilles de composition d'équipe, même si elles sont absentes.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales 3.1.

Une équipe ayant au moins 2 joueuses forfait perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de partie).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueuses requis à l'alinéa précédent, doit avertir la personne chargée de l'organisation et la Direction de son groupe, au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

En Top 16F, chaque forfait individuel sera sanctionné d'une amende de 300 €.

En N1F, chaque forfait individuel sera sanctionné d'une amende de 200 €.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par la direction de la compétition, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par l'amende suivante : 750 € en Top 16F, 300 € en N1F.

En National 2F, après la phase interdépartementale, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 membres, doit avertir la personne responsable de la rencontre et la direction de la Nationale 2F au plus tard 15 jours avant le jour fixé pour la phase suivante. Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions sera sanctionné d'une amende de 50 euros.

Le non-paiement des amendes dans les délais fixés par la personne responsable des compétitions fédérales entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France féminin des Clubs la saison suivante.

Une équipe pénalisée financièrement pour un forfait d'équipe ne sera pas pénalisée financièrement, à la même ronde, pour les forfaits individuels.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. La ou le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et la ou le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match à la Direction du groupe au plus tard le surlendemain de la rencontre.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre complète le procès-verbal ou la feuille de match comportant les noms et prénoms des joueuses, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11.a) La personne responsable de la rencontre doit saisir le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral avant 22h. Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c.

3.11.b) Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 3 jours après la rencontre pour prévenir la Direction de groupe si des erreurs sont constatées.

La personne responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux pendant 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, elle devra le ou les transmettre à la Direction de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont expédiées au tarif "lettre" ou par courriel par la ou le responsable de la rencontre à la Direction de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).

3.11.c) Le non-respect de l'article 3.11.a) ou 3.11.b) entraîne comme sanction :

- Une amende de 25 € pour la première infraction ;
- Une amende de 50 € pour la deuxième infraction
- Une amende de 75 € pour la troisième infraction, et suivantes le cas échéant.

3.12. Tenue vestimentaire

Les joueuses des équipes du Top 16F ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club au minimum [à la première et la dernière ronde](#). Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€ par match.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

- 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.
- Une partie perdue par forfait sportif est comptée :
 - -1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné ;
 - 0 dans les autres cas.
- Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et elle est gagnée par l'adversaire sauf si celle-ci est en infraction.

4.1.b) Système Molter

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Une partie nulle est comptée 0,5 point.
- Une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait sportif est comptée :
 - -1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné ;
 - 0 dans les autres cas.
- Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point et elle est gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est en infraction.

Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués (points " pour ") et ceux concédés.

4.2. Points de match

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

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 de parties, le match est déclaré nul.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul est compté 2 points, un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point. Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point. Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

En cas de système toutes rondes, une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

En cas de nombre d'équipes impair en système Suisse, l'équipe exempte se verra attribuer 3 points de match, un différentiel de +2 et 2 points de partie.

4.1.b) Système Molter

Pas de points de match en système Molter, seuls les points de parties sont comptabilisés.

4.3. Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. En outre, cette équipe est exclue du championnat de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement. Cependant, pour toutes les phases jouées en toutes rondes, en cas de départage entre plusieurs équipes au différentiel ou points "pour", les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul.

Sanctions sportives : voir Règles Générales 3.3.3.c

4.4. Classement

4.4.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de match, le départage est effectué par les différentiels calculés sur l'ensemble de la compétition puis, en cas de nouvelle égalité, sur le nombre de points "pour" réalisés par les équipes à départager sur l'ensemble de la compétition.

Si une égalité subsiste, on prend dans l'ordre la somme des différentiels au 1^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.

4.4.b) Système Molter

Le classement est fait en utilisant les points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo publiés la plus basse, au prorata des participations.

4.5. Qualifications pour le championnat d'Europe des clubs

Selon le nombre des places allouées à la France, sont qualifiées dans l'ordre, les trois premières équipes du Top 16F.

5. ANNEXE

5.1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

2 équipes	Ronde 1	Ronde 2
Echiquier N°1	A1-B1	B1-A1
Echiquier N°2	B2-A2	A2-B2
Echiquier N°3	A3-B3	B3-A3
Echiquier N°4	B4-A4	A4-B4

5.2. Appariement au système Molter pour 3 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

3 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - B1	B1 - C1	C1 - A1
Echiquier N°2	A2 - C1	B2 - A1	C2 - B1
Echiquier N°3	B2 - C2	C2 - A2	A2 - B2
Echiquier N°4	C3 - B3	A3 - C3	B3 - A3
Echiquier N°5	C4 - A3	A4 - B3	B4 - C3
Echiquier N°6	B4 - A4	C4 - B4	A4 - C4

5.3. Appariement d'un toute-roudes avec 4 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

4 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A-D	D-C	B-D
Echiquier N°2	B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs.

5.4. Appariement au système Molter pour 5 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

5 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	C1 - B1	A1 - C1	A1 - B1
Echiquier N°2	E1 - D1	B1 - E1	D1 - C1
Echiquier N°3	D2 - A1	D1 - A2	C2 - E1
Echiquier N°4	A2 - C2	C2 - B2	B2 - D2
Echiquier N°5	B2 - E2	E2 - D2	E2 - A2
Echiquier N°6	B3 - A3	A3 - E3	A3 - C3
Echiquier N°7	C3 - D3	D3 - B3	B3 - E3
Echiquier N°8	E3 - C4	E4 - C3	D3 - A4
Echiquier N°9	A4 - E4	B4 - A4	C4 - B4
Echiquier N°10	D4 - B4	C4 - D4	E4 - D4

5.5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

7 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - E1	C1 - A1	A1 - F1
Echiquier N°2	B1 - C1	E1 - B1	C1 - G1
Echiquier N°3	F1 - G1	G1 - D1	D1 - E1
Echiquier N°4	C2 - D1	D2 - F1	B1 - A2
Echiquier N°5	B2 - G2	A2 - G2	B2 - D2
Echiquier N°6	D2 - A2	E2 - C2	F2 - C2
Echiquier N°7	E2 - F2	F2 - B2	G2 - E2

7 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°8	D3 - F3	B3 - D3	A3 - D3
Echiquier N°9	E3 - B3	F3 - C3	C3 - B3
Echiquier N°10	G3 - A3	G3 - E3	F3 - G3
Echiquier N°11	C3 - E4	B4 - A3	E3 - F4
Echiquier N°12	A4 - C4	A4 - F4	D4 - C4
Echiquier N°13	F4 - B4	C4 - G4	E4 - A4
Echiquier N°14	G4 - D4	D4 - E4	G4 - B4

5.6. Appariement pour un groupe de plus de 7 équipes en nombre impair

5.6.a) Phase interdépartementale de N2F

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter indiqué au § 3. L'équipe terminant 1^{ère} de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Un sous-groupe composé des autres équipes qui seront appariées au système Suisse. Le nombre de qualifiées de ce sous-groupe est identique au barème spécifié à l'article 1.2.c.

Tirage au sort des équipes composant le sous-groupe "Molter" :

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des quatre membres de l'équipe annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
- L'arbitre fait 3 "paquets" d'équipes

Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.

- Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
- Paquet C : équipe ayant les plus basses moyennes Elo
- Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipes non multiple de 3, on met une équipe supplémentaire dans le paquet C, puis dans le paquet B si nécessaire.

- L'arbitre tire au sort une équipe du paquet A, puis du paquet B, puis du paquet C.
- Un club ne peut avoir plusieurs équipes dans le sous-groupe Molter. Si une deuxième équipe d'un club est tirée au sort, l'arbitre doit tirer une autre équipe du même paquet. Si aucune équipe du même paquet n'est compatible, alors le choix de l'équipe du paquet précédent est annulé et cette équipe est donc retirée du paquet. Un nouveau tirage au sort est effectué dans ce paquet précédent.

5.6 b) Deuxième phase de N2F

En cas de nombre impair et supérieur à 8 équipes (nombre x), cette phase doit obligatoirement se disputer au système Molter. :

5.6.b.1) Appariement au système Molter pour 9 équipes

9 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - E1	B1 - F1	D1 - F1
Echiquier N°2	C1 - B1	C1 - D1	E1 - B1
Echiquier N°3	F1 - H1	E1 - I1	G1 - C1
Echiquier N°4	I1 - G1	H1 - A1	I1 - A1
Echiquier N°5	D1 - H2	G1 - B2	H1 - I2
Echiquier N°6	A2 - F2	C2 - E2	B2 - A2
Echiquier N°7	B2 - D2	D2 - A2	E2 - D2
Echiquier N°8	C2 - I2	G2 - H2	F2 - G2
Echiquier N°9	G2 - E2	I2 - F2	H2 - C2

9 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°10	B3 - A3	A3 - C3	A3 - F3
Echiquier N°11	E3 - D3	D3 - G3	C3 - I3
Echiquier N°12	F3 - G3	F3 - E3	D3 - H3
Echiquier N°13	H3 - I3	H3 - B3	G3 - E3
Echiquier N°14	G4 - C3	I3 - D4	C4 - B3
Echiquier N°15	D4 - F4	A4 - G4	A4 - E4
Echiquier N°16	E4 - B4	B4 - I4	B4 - D4
Echiquier N°17	H4 - C4	E4 - H4	F4 - H4
Echiquier N°18	I4 - A4	F4 - C4	I4 - G4

5.6.b.2) Appariement au système Molter pour 11 équipes

11 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	C1 - B1	A1 - C1	D1 - A1
Echiquier N°2	D1 - E1	B1 - H1	E1 - B1
Echiquier N°3	F1 - A1	E1 - I1	G1 - J1
Echiquier N°4	G1 - H1	J1 - F1	H1 - K1
Echiquier N°5	J1 - I1	K1 - D1	I1 - F1
Echiquier N°6	J2 - K1	C2 - G1	C1 - I2
Echiquier N°7	A2 - G2	A2 - J2	B2 - J2
Echiquier N°8	B2 - D2	D2 - F2	E2 - A2
Echiquier N°9	F2 - E2	E2 - H2	F2 - K2
Echiquier N°10	H2 - I2	G2 - B2	G2 - D2
Echiquier N°11	K2 - C2	I2 - K2	H2 - C2

11 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°12	A3 - D3	B3 - K3	A3 - B3
Echiquier N°13	E3 - B3	C3 - E3	C3 - D3
Echiquier N°14	G3 - J3	D3 - I3	F3 - H3
Echiquier N°15	I3 - C3	F3 - G3	J3 - E3
Echiquier N°16	K3 - F3	H3 - A3	K3 - G3
Echiquier N°17	H3 - K4	H4 - J3	I3 - G4
Echiquier N°18	B4 - J4	F4 - C4	A4 - I4
Echiquier N°19	C4 - H4	G4 - E4	B4 - F4
Echiquier N°20	D4 - G4	I4 - B4	D4 - H4
Echiquier N°21	E4 - A4	J4 - D4	J4 - C4
Echiquier N°22	I4 - F4	K4 - A4	K4 - E4

5.6.b.3) Appariement au système Molter pour 13 équipes

13 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - H1	B1 - I1	B1 - A1
Echiquier N°2	C1 - D1	C1 - A1	D1 - G1
Echiquier N°3	E1 - F1	F1 - K1	E1 - M1
Echiquier N°4	I1 - J1	G1 - E1	I1 - F1
Echiquier N°5	K1 - L1	H1 - D1	J1 - C1
Echiquier N°6	M1 - B1	L1 - J1	K1 - H1
Echiquier N°7	F2 - G1	D2 - M1	G2 - L1
Echiquier N°8	B2 - C2	A2 - L2	C2 - I2
Echiquier N°9	D2 - E2	B2 - H2	E2 - H2
Echiquier N°10	G2 - A2	E2 - C2	F2 - D2
Echiquier N°11	H2 - I2	I2 - G2	K2 - A2
Echiquier N°12	J2 - K2	J2 - F2	L2 - B2
Echiquier N°13	L2 - M2	K2 - M2	M2 - J2

13 équipes	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°14	A3 - E3	E3 - L3	A3 - I3
Echiquier N°15	C3 - G3	F3 - A3	B3 - E3
Echiquier N°16	H3 - L3	G3 - K3	C3 - K3
Echiquier N°17	I3 - M3	I3 - D3	H3 - J3
Echiquier N°18	J3 - D3	J3 - B3	L3 - F3
Echiquier N°19	K3 - B3	M3 - C3	M3 - G3
Echiquier N°20	F3 - H4	M4 - H3	D3 - L4
Echiquier N°21	B4 - F4	A4 - J4	A4 - D4
Echiquier N°22	D4 - K4	C4 - F4	F4 - M4
Echiquier N°23	E4 - I4	D4 - B4	G4 - B4
Echiquier N°24	G4 - J4	H4 - G4	H4 - C4
Echiquier N°25	L4 - C4	K4 - E4	I4 - K4
Echiquier N°26	M4 - A4	L4 - I4	J4 - E4