

L'exclusion peut être prononcée par le CO contre tout membre dont les agissements seraient préjudiciables à la bonne marche du tournoi ou contraire à son esprit.

Compétences Le CO possède les attributions suivantes :

- il nomme les membres de son Bureau
- il élit les membres de la Commission d'appel
- il se prononce sur l'admission, la démission ou l'exclusion d'un club
- il décide de l'organisation du tournoi
- il en établit ou en modifie le règlement
- il fixe les catégories de jeu et les groupes régionaux
- il décide de la validité de l'inscription des équipes dans chaque catégorie et du nombre d'échiquiers
- il fixe le montant
 - de la finance d'entrée
 - de la finance d'inscription
 - de la cotisation annuelle
 - des amendes éventuelles et décide de l'utilisation des fonds recueillis
- il donne décharge au Bureau et aux DT de leurs mandats

Délégués Chaque club participant à la Coupe d'échecs du Léman est représenté au CO par un délégué ayant droit de vote. Quel que soit le nombre de délégués représentant un club au CO, ce club ne dispose toujours que d'une voix.

Assemblée Le CO se réunit chaque fois que cela s'avère nécessaire, mais au minimum une fois par an, à l'ouverture et à la clôture de chaque tournoi.

Convocation Les assemblées du CO sont convoquées par le Bureau. La convocation, comportant l'ordre du jour, doit être adressée aux membres huit (8) jours au moins avant la date fixée pour la séance, chaque club étant responsable de la désignation et de la présence de son représentant au CO.

Toute absence non excusée est passible d'une amende dont le montant est fixé par le CO.

Sous réserve **des articles.10 et 6**, les décisions du CO ont force de loi, quel que soit le nombre de clubs représentés aux assemblées.

Si, pour raison majeure, un club est dans l'impossibilité de participer à une séance du CO, il peut se faire représenter par un autre club membre, en lui remettant une procuration écrite qu'il devra présenter au président du CO à l'ouverture de l'assemblée. Lors des votes, le club mandataire dispose de la voix du club qu'il représente. Un club présent ne peut pas représenter plus d'un autre club.

Article 4. - Bureau du Comité d'Organisation

Le Bureau du CO est l'organe exécutif de la Coupe d'échecs du Léman.

Membres Le Bureau du CO est formé de six membres : le président, les directeurs de tournoi région Genève et Vaud, le secrétaire, le responsable informatique et le trésorier élus par le CO au début de chaque exercice.

Ils peuvent être choisis parmi des membres du CO et sont rééligibles.

En aucun cas un membre du Bureau ne peut être habilité à représenter son club lors d'une Assemblée du C.O.

Compétences Le président du Bureau préside également le CO. Les membres du Bureau n'ont pas le droit de vote en assemblée du CO, seul le président a qualité pour départager en cas d'égalité de suffrages.

En cas de défaillance d'un titulaire, l'intérim est assuré par un autre membre du Bureau.

Le Bureau du CO possède également les attributions suivantes :

- présidence des assemblées, rédaction des procès-verbaux, convocations et correspondance.
- rédaction des règlements et exécution de toute décision votée par le CO.
- perception et gestion des fonds, les comptes étant soumis à la Commission de vérification pour la séance d'ouverture de la Coupe suivante.
- il est l'organe auquel les DT se réfèrent et transmettent les litiges éventuels.
- organisation des finales inter-groupes éventuelles.
- service de presse.
- achat des prix et récompenses.
- Démarches pour la prise en compte des résultats par la liste suisse de classement.

Article 5. - Direction du tournoi (DT)

Définition La DT est l'organe auquel le CO confie le soin d'administrer les différents groupes ou catégories de la Coupe d'échecs du Léman. Cette tâche est dévolue respectivement à une DT pour la région Vaud et à une pour la région Genève.

Chaque DT est formée d'un responsable et d'un remplaçant qualifié, apte à assumer la continuité en cas de défaillance du titulaire

La DT est rééligible.

Compétences Les DT organisent les tournois qui leur sont confiés par le CO, conformément aux règlements en vigueur et aux directives reçues. Elles possèdent les attributions suivantes :

- elles établissent le calendrier des tournois dont elles ont la charge, ainsi que l'ordre des rencontres.

- après chaque ronde, elles contrôlent les cartes de match (qualification) et transmettent les résultats complets au Bureau pour le service de presse.
- elles prennent toute décision relative au parfait déroulement des tournois qui leur sont confiés.
- elles examinent et tranchent tous les protêts pour les tournois qui leur sont confiés par le CO.
- Le DT de la région dans laquelle se déroulent les finales est responsable de l'organisation technique.

Décharge A l'issue de chaque tournoi, les DT rendent compte de leur gestion au CO qui leur en donne décharge.

Article 6. - Commission d'appel

Définition La Commission d'appel est l'organe de recours de la Coupe du Léman. Elle est composée de six membres de clubs affiliés à la Coupe du Léman. Ses membres sont élus par le CO pour une période de deux ans. Ses membres sont rééligibles. Son président doit être juriste de formation. Pas plus d'un membre par club affilié à la Coupe du Léman ne peut participer à la Commission d'appel.

Compétences La Commission d'appel est compétente pour statuer :

- sur les recours contre les décisions des DT sur protêts dans le cadre des tournois qui leur sont confiés par le CO.
- sur les recours contre les décisions d'exclusion visées à l'article 3 4ème paragraphe ainsi que les sanctions prises par le CO en vertu de l'article 9 des présents statuts.

Ses décisions sont définitives et sans appel.

Fonction-Le fonctionnement de la Commission d'appel est réglementé par une charte **nement** adoptée par le Bureau.

Procédure de recours La procédure de recours est établie dans le règlement de la Coupe du Léman.

Article 7. - Vérification des comptes

Le club vérificateur des comptes examine et vérifie les comptes qui lui sont soumis par le Bureau avant l'assemblée d'ouverture de la Coupe suivante et les soumet, avec son préavis, à la dite assemblée.

Elle est constituée par un club membre du CO, nommé chaque année par l'assemblée d'ouverture.

Son mandat, d'une durée d'un an, n'est pas renouvelable. Un club ayant un représentant au Bureau du CO ne peut pas assumer cette charge.

Article 8. - Finances et prix

- Entrée* Tout club participant à la Coupe d'échecs du Léman pour la première fois ou s'étant abstenu de payer sa cotisation, est astreint au versement d'une finance d'entrée dont le montant est fixé par le CO.
- Cotisation* Tout club membre du CO est astreint à une cotisation annuelle dont le montant est fixé par l'assemblée générale du CO.
- Inscription* Avant chaque tournoi, le CO fixe le montant que les clubs participants doivent verser pour leur inscription. La somme ainsi réunie sert à payer les frais d'organisation et à acheter les prix. S'il reste un reliquat en caisse, le CO décide de son utilisation. La finance d'inscription doit être acquittée avant le début du tournoi.
- Amendes* Le montant de toutes les amendes infligées à titre de sanctions (absences non excusées, forfaits, etc.) est fixé par le CO au début de chaque tournoi et mentionné dans les modalités de compétition annuelles.
- Prix* Chaque catégorie est dotée d'un challenge permanent.
- Le Challenge permanent "Roger Chappuis" est confié pour une année au vainqueur des finales du Tournoi A.
- Le Challenge permanent "Marc Schaerer" est confié pour une année au vainqueur des finales du tournoi B.
- Le Challenge permanent "UBS" est confié pour une année au vainqueur des finales du tournoi C.
- Le Challenge permanent "UBS" est confié pour une année au vainqueur des finales du tournoi D.
- Garde des challenges* Le club détenteur d'un challenge en est responsable pour la période durant laquelle il le conserve et devra en prendre soin. En cas de perte ou de détérioration d'un challenge, le club responsable est tenu de le remplacer à valeur égale ou de le faire remettre en parfait état, à ses frais.
- Gravure* Le Bureau fera graver les challenges aux noms des vainqueurs de chaque tournoi, avec indication de l'année.

Article 9. - Sanctions

Le CO peut en tout temps décider des sanctions à appliquer en cas d'inobservation des règlements ou d'actes contraires à l'esprit du tournoi. Les sanctions vont de l'amende simple à l'exclusion définitive. Le montant des

amendes est fixé par le CO avant chaque tournoi et doit être mentionné dans les modalités annuelles de compétition. Sont punis d'amende :

- les absences non excusées aux assemblées du CO
- les forfaits d'équipe. L'amende est doublée s'il n'est pas annoncé à l'avance et aggravée en cas de récidive.
- Les forfaits individuels si le(s) joueur(s) absent(s) n'est pas placé au(x) dernier(s) échiquier(s).
- Les résultats non transmis ou transmis incorrectement
- L'engagement de joueurs non qualifiés

L'exclusion temporaire peut être prononcée par le CO envers tout club qui se rend fautif de trois (3) forfaits d'équipe au cours de deux tournois consécutifs. Les sanctions prévues sont applicables par le bureau, sous réserve du droit de recours des clubs auprès du CO (art.8).

Article 10. - Dissolution

Seule une assemblée extraordinaire du CO, réunissant plus de la moitié de ses membres, peut décider, à la majorité des deux tiers des membres présents, de la dissolution de la Coupe d'échecs du Léman ou de la fusion avec une organisation similaire. En cas de dissolution ou de fusion, l'assemblée du CO fixe la procédure de liquidation.

Approuvé par le CO, le 5 Septembre 2000, Modifié par le CO le

REGLEMENT DE LA COUPE DU LEMAN

Article 1. - Mode de compétition - formation des catégories

Déroulement La Coupe d'échecs du Léman se joue selon la formule championnat, chaque équipe rencontrant successivement toutes les autres équipes de sa catégorie ou de son groupe, soit en un seul match, soit en matchs aller-retour.

Catégories Le CO peut décider la formation de plusieurs catégories et, en cas de besoin, répartir les équipes en plusieurs groupes et prescrire des finales entre les vainqueurs de ceux-ci. Dans ce cas, les modalités en seront fixées et votées par le CO lors de l'assemblée d'ouverture et transmises aux clubs participants.

Liste de classement Tous les résultats des joueurs annoncés à la FSE sont transmis à la liste suisse. Les groupes A et B sont transmis à la liste de classement de la FIDE (RFL).

Promotion relégation Les équipes classées dernières de leur catégorie ou de leur groupe sont automatiquement reléguées en catégorie inférieure. Les premiers de groupes sont promus. Si le nombre de promus ainsi désignés est supérieur au nombre de relégués, on organise un match de barrage entre les deux prétendants pour désigner le promu.

Calendrier Chaque année, les DT éditent des calendriers valables pour la compétition en cours et comportant la mention de toutes les modalités adoptées lors de l'assemblée d'ouverture, ainsi que la liste complète (avec adresse des responsables) des clubs participants de sa région.

Internet *Les renseignements généraux, les résultats et classements sont consignés sur Internet à l'adresse www.fvde.ch/leman/. Cette adresse est commune aux deux régions*

Article 2. - Qualification des joueurs

Listes de qualification Avant chaque saison, les clubs participants remettent au Bureau la liste des joueurs qu'ils désirent qualifier.

Les joueurs figurants sur les listes de participants de l'édition précédente sont automatiquement reportés.

Les modifications éventuelles de statut d'un joueur (transfert dans un autre club par exemple) peuvent se faire on line à l'adresse précitée.

Pour les clubs ne désirant pas utiliser Internet, les listes, établies dans l'ordre alphabétique, mentionnent le nom, le prénom, l'adresse complète des joueurs, ainsi que leur n° de code et **date de naissance**. En plus des joueurs, chaque liste doit mentionner également nom, prénom, adresse et n° de téléphone du président du club, du préposé à la Coupe du Léman, ainsi que des responsables de chaque équipe.

Toutes les listes de qualification, signées par un dirigeant du club, doivent parvenir en 3 exemplaires.

Doit également figurer l'adresse précise (éventuellement le nom) du local de jeu, le soir de jeu, ainsi que l'heure du début des parties.

Pour les utilisateurs d'Internet, cette liste est à mettre à jour sur Internet avant l'AG. Elle permet d'attribuer un mot de passe à chaque capitaine ayant une adresse Courriel (E_mail pour les anglophones) et de former les équipes

Qualification Par Internet Les joueurs inscrits sur Internet lors de la saison précédente n'ont pas besoin d'être réinscrits. Ils doivent cependant figurer dans la liste du club.

Qualification du joueur Un joueur ne peut être qualifié que pour un club qui l'a inscrit sur sa liste de qualification. Le joueur figurant sur plusieurs listes sera attribué pour la saison au club avec lequel il jouera son premier match*.

Un joueur ne peut jouer pour deux clubs.

Seuls les joueurs ayant participé à une ronde peuvent prendre part aux finales.

En cours de tournoi, un club peut inscrire des nouveaux membres (**par lettre ou par Internet**)

Lorsqu'un joueur non-qualifié prend part à un match, l'équipe perd les deux points de match. Les résultats individuels restent cependant acquis.

(Un match joué doit être validé)

L'inscription de nouveaux membres doit se faire avant le match. Sur Internet, elle peut se faire la veille, par voie postale suffisamment tôt pour que le joueur puisse être inscrit par le DT sur la liste avant le match. (5 jours ouvrables)

Un joueur ne peut pas jouer dans plus de deux équipes différentes* et qu'un match par ronde.* Durant une même saison, quiconque a joué trois fois dans une équipe ne peut plus jouer dans une équipe inférieure*. Il est permis de jouer dans deux équipes de la même catégorie (un match par ronde) Deux équipes d'un même club évoluant dans le même groupe doivent se rencontrer lors de la 1^e ronde.

Un joueur ayant perdu par forfait, n'est pas encore considéré comme qualifié pour ce club, s'il n'a pas joué de match auparavant ou s'il n'a pas de match en suspens.

Un joueur qui figure avec 2100 points Elo ou plus sur une liste de classement FSE ou FIDE ne peut jouer que dans une équipe première d'un club ou en catégorie A. Lorsqu'un club inscrit des équipes en catégorie A ou B, ses joueurs dont le classement FSE est supérieur à 1850 points ne peuvent pas jouer en catégorie C et D. Les joueurs dont le classement est supérieur à 1750 Elo ne peuvent pas jouer en catégorie D. La liste de classement faisant foi est celle de la FIDE à défaut celle de la FSE arrêtée au 30 juin de l'année où débute le tournoi ou à défaut, celle de la CDL pour les joueurs non FSE. Pour des listes

équivalentes, celle arrêtée à une date la plus proche du 30 juin sera prise en considération.

*exception pour les équipes juniors vaudoises

Article 3. - Déroulement des rencontres

Règles FIDE Les règles de jeu de la Fédération Internationale des Echecs sont applicables. L'usage de la pendule et la notation des parties sont obligatoires pour toutes les rencontres.

Cadence Les parties se jouent aux cadences suivantes :
36 coups en 1½ heure, puis 30 minutes pour finish.
-

Pour les finales, la cadence est portée à 40 coups en 2 heures, puis 1 heure pour terminer la partie. (maximum 6 heures de jeu)

Convocation Le calendrier publié sur le site Internet tient lieu de convocation pour tous les matchs du tournoi.

Horaires de jeu L'heure de début de la rencontre est celle figurant au calendrier et fixée par le club recevant sur sa liste de qualification.
Les matchs du samedi commencent tous à 14h00
~~Les clubs participants sont tenus de faire tout leur possible pour que~~ Chaque match se termine en une seule séance. Le début de la rencontre doit être fixé de telle façon qu'il soit possible, avant la fermeture du local, de jouer jusqu'à la fin de la partie -

Compétences Le chef de l'équipe qui reçoit est responsable de l'organisation matérielle de la rencontre.

des chefs d'équipes **Les deux chefs d'équipe exercent conjointement la fonction d'arbitre.**
Les chefs d'équipe ont notamment les devoirs suivants:
a) application des Règles de la FIDE et du règlement du tournoi
b) intervention en cas de contravention
c) décision en cas de litige

Formation des équipes Les équipes sont composées de six joueurs pour toutes les catégories**.
L'équipe qui reçoit joue avec les blancs sur les échiquiers impairs.
Les chefs d'équipes échangent avant le match et par écrit la formation des équipes. Un joueur manquant peut être remplacé dans le délai d'une heure à compter du début du match, le remplaçant prenant en charge le temps de réflexion écoulé. L'ordre dans lequel les joueurs sont placés au sein d'une équipe est libre.

** exceptions pour les équipes juniors

Résultats et cartes de match Pour chaque rencontre, les chefs d'équipe disposent d'une carte de match sur laquelle doit être inscrit de façon lisible (en majuscules) : le n° de code FSE et les nom et prénom de chaque joueur, le résultat de leur partie, ainsi que le résultat du match.
Dûment remplie et signée par les deux chefs d'équipe, les deux cartes de match doivent être expédiées à la DT compétente, dans les 48 heures suivant la rencontre, ou à la suite de la rencontre, les résultats peuvent être introduits sur le site Internet par un des chef d'équipe et confirmé par l'autre (ou le DT).
Les matchs gagnés par forfait ne dispensent pas d'annoncer les résultats même si le match n'est pas terminé.
Chaque capitaine d'équipe est responsable de la communication des résultats de son équipe. l'envoi de sa carte

La saisie sur Internet remplace l'envoi de la carte au DT. Le chef d'équipe reçoit un code d'authentification pour introduire les résultats des matchs de son club.

Equipes incomplètes Si une équipe se présente avec un nombre inférieur de joueurs à celui des échiquiers prescrits, elle perd autant de parties qu'elle compte de défections. En conformité avec les nouvelles règles de CSE de la FSE, en cas de forfait(s), les premiers échiquiers seront remplis en priorité. Si tel n'est pas le cas, l'équipe fautive sera passible d'une amende par joueur manquant mal placé. Le montant de l'amende est fixé par le CO et communiquée dans les modalités de compétition.

Forfaits La partie est perdue pour tout joueur qui se présente avec plus de 60 minutes de retard. Le retard du joueur est compté à partir de l'heure fixée officiellement pour le début de la rencontre.

Toute équipe qui ne se présente pas pour son match, qui se présente avec plus de 60 minutes de retard sur l'heure fixée ou qui se présente avec moins de 50% de ses joueurs, perd son match par forfait (autant de parties qu'il y a d'échiquiers en jeu). Les forfaits sont passibles des sanctions prévues à l'article 7. Les parties jouées comptent toutefois pour la liste de classement

Renvois Un club peut exceptionnellement et en cas de force majeure, demander le renvoi de son match. En ce cas, il en avisera immédiatement l'adversaire, la DT de son groupe, respectivement le Bureau. Les deux capitaines fixent d'un commun accord une nouvelle date, précédant celle de la ronde suivante, et la soumettent au DT compétent.
En cas de désaccord, le directeur de tournoi de la région fixe une nouvelle date, sans appel.
Les matchs renvoyés doivent impérativement être joués avant la ronde suivante. Ils peuvent être anticipés.
La dernière ronde ne peut en aucun cas être renvoyée, tout au plus avancée en accord avec l'adversaire et le directeur de tournoi de la région.

Article 4. - Classement

Points de match Le match est gagné par l'équipe qui totalise le plus de points sur l'ensemble des parties comptant pour la rencontre.
Le match gagné = 2 points, le match nul = 1 point et le match perdu = 0 point.

Points point. individuels La partie gagnée = 1 point, la partie nulle = ½ point et la partie perdue = 0

Rang À l'issue de chaque tournoi, le classement final s'obtient par l'addition des points de match.

Départage Si des équipes se trouvent à égalité de points en tête ou en queue du classement à l'issue du tournoi, elles seront départagées par la première confrontation directe. Si celle-ci est nulle, par les points individuels, puis s'il s'avère nécessaire, par le système Sonnenborn-Berger.

Pour les places autres que la première et la dernière, les équipes, à égalité de points en fin de tournoi, seront départagées par l'addition des points individuels.

Finales Les finales intergroupes et interrégionales sont organisées les années impaires par le DT Genève et les années paires par le DT Vaud.

Départage En cas d'égalité lors des finales, la règle suivante sera appliquée : on fait le décompte des points d'échiquiers (par exemple pour un match sur 6 échiquiers : 1er échiquier = 6 points, 2e échiquier = 5 points, etc.). Si ce total est égal, on joue un deuxième match.

Article 5. - Litiges

Protêts Les protêts doivent être transmis par écrit à la DT du groupe dont fait partie l'équipe du club demandeur, dans les 48 heures qui suivent les matchs concernés. Le timbre postal fait foi. Passé ce délai, aucun protêt ne sera retenu.

Nullité de l'intervention personnelle Les protêts et les recours ne peuvent être déposés que par le chef d'équipe ou le club.
Toute réclamation présentée par un joueur, à titre personnel ou collectif, est écartée d'office.

Article 6. – Recours

6.1 Recours à la Commission d'appel contre les décisions de la DT

la DT dont l'équipe fait partie du club demandeur est tenue de se récuser et de transmettre le dossier à son collègue

Les recours contre les décisions de la DT, de la région de l'équipe du club demandeur, doivent être envoyés dans les huit jours dès réception de la décision contestée.

Le recours doit être adressé par pli recommandé en deux exemplaires à la DT qui a pris la décision en cause.

La DT concernée transmet sans retard le recours à la Commission d'appel en y joignant ses observations et toutes les pièces utiles en sa possession.

La Commission d'appel statue sur le recours après avoir procédé le cas échéant à toute mesure d'instruction utile.

Sa décision est définitive et sans appel. Elle est notifiée au recourant, à la DT concernée, au responsable internet ainsi qu'au Bureau du Comité d'organisation.

Approuvé par le CO, le 5 septembre 2001 et réactualisée en 2002, 2003 et modifiée en 2007