



Règlement du 17 juin 2006 pour le championnat suisse par équipes (CSE) et le Championnat suisse par groupes (CSG)

Version du 14 juin 2026

Première partie: Organisation

Chapitre premier: Compétence (art. 1)

Chapitre deuxième: Tableau des équipes (art. 2-7)

Chapitre troisième: Qualification des joueurs (art. 8-11)

Deuxième partie: Match

Chapitre premier: Modalités de match (art. 12-17)

Chapitre deuxième: Déroulement du match (art. 18-24)

Chapitre troisième: Comptabilisation du match (art. 25-27)

Troisième partie: Fin de saison

Chapitre premier: Classement (art. 28-31)

Chapitre deuxième: Promotion (art. 32-34)

Chapitre troisième: Relégation (art. 35)

Quatrième partie: Procédure

Chapitre premier: Obligations des sections (art. 36-40)

Chapitre deuxième: Assemblée des ligues nationales (art. 41-43)

Chapitre troisième: Litiges (art. 44-45)

Cinquième partie: Frais et sanctions (art. 46-49)

Sixième partie: Dispositions finales (art. 50-51)

Annexe: Décisions de l'Assemblée des ligues nationales en vigueur actuellement



Première partie: Organisation

Chapitre premier: Compétence

Art. 1 Compétence

¹ La Fédération suisse des échecs (FSE) organise chaque année le Championnat suisse par équipes (CSE) et le Championnat suisse par groupes (CSG).

² La Commission Compétitions (CCO) est responsable des deux compétitions et désigne la direction du tournoi.

Chapitre deuxième: Tableau des équipes

Art. 2 Ligues

¹ Le CSE comporte les ligues nationales A et B, ainsi que les 1^{ère} -4^{ème} ligues.

² Le CSG comporte les 1^{ère} et 2^{ème} ligues fédérales, ainsi que les 1^{ère} - 3^{ème} ligues régionales.

³ Sous le terme de ligues supérieures, on entend:

- a) les ligues nationales et la 1^{ère} ligue
- b) les ligues fédérales

Art. 3 Nombre d'équipes

¹ En CSE, un groupe comprend:

- a) en ligues nationales: 10 équipes
- b) en 1^{ère}-3^{ème} ligues: 8 équipes
- c) en 4^{ème} ligue: 4-8 équipes

² En CSG, une zone comprend:

- a) en ligues fédérales et en 1^{ère} ligue régionale: 8 équipes
- b) en 2^{ème} ligue régionale: 7-8 équipes
- c) en 3^{ème} ligue régionale: 4-8 équipes

Art. 4 Admission

¹ Sont autorisées à participer les équipes des sections membres de la FSE. D'autres équipes peuvent être admises par la CCO.

² Chaque section a le droit d'inscrire autant d'équipes qu'elle veut.

³ En ligue la plus élevée (ligue nationale A, 1^{ère} ligue fédérale), on n'admet qu'une seule équipe par section.

⁴ Dans les autres ligues supérieures (ligue nationale B, 1^{ère} ligue, 2^{ème} ligue fédérale), on n'admet au maximum que deux équipes par section.



Art. 5 Appartenance à une ligue

¹ Font partie d'une ligue:

- a) les équipes qui ont participé la saison précédente dans la ligue donnée et n'ont pas été reléguées
- b) les équipes qui ont gagné la saison précédente leur match de promotion

² En principe, toute nouvelle équipe commence dans la ligue la plus basse. Des exceptions peuvent être consenties par la CCO.

³ Il n'est pas possible de commencer dans une des ligues supérieures.

Art. 6 Complétion d'une ligue

¹ Si des places deviennent vacantes par non-inscription de certaines équipes, la CCO décide quand et comment les places vacantes seront réattribuées.

² Une réattribution est exclue si, en raison du retrait d'une équipe ou pour une autre raison, une place devient vacante en ligue nationale A, ligue nationale B ou en 1^{ère} ligue.

³ Dans ce cas, seule l'équipe classée dernière la saison précédente sera reléguée de ligue nationale A respectivement du groupe concerné de ligue nationale B ou de 1^{ère} ligue; si deux places deviennent vacantes, aucune équipe de ligue nationale A ne sera reléguée, respectivement seules les équipes de ligue nationale B classées dernières la saison précédente seront reléguées, respectivement aucune équipe du groupe concerné de 1^{ère} ligue ne sera reléguée.

Art. 7 Nombre de joueurs et mode de compétition

¹ En CSE, les équipes sont composées de 8 joueurs en ligues supérieures et de 6 joueurs dans la deuxième et la troisième ligue et 4 joueurs dans la 4^{ème} ligue.

² En CSG, les équipes sont composées:

- a) en ligues fédérales de 8 joueurs
- b) en 1^{ère} ligue régionale de 6 joueurs
- c) en 2^{ème} ligue régionale de 5 joueurs
- d) en 3^{ème} ligue régionale de 4 joueurs

³ Les équipes d'un groupe disputent un tournoi à rondes complètes. Dans les groupes composés de quatre équipes, on dispute un tournoi à rondes complètes aller et retour.



Chapitre troisième: Qualification des joueurs

Art. 8 Principe

¹ Sont qualifiés pour jouer tous les membres de la FSE.

² L'annonce à la FSE doit être effectuée au plus tard une semaine avant le match. Les dispositions des art. 37 et 38 pour les ligues nationales et de l'art. 37 pour les ligues fédérales restent réservés.

³ Chaque joueur ne peut, lors d'une même saison, jouer que pour une seule section par tournoi (CSE et CSG).

Art. 9 Qualifications des joueurs dans les ligues supérieures

¹ Dans les ligues nationales du CSE sont qualifiés pour jouer:

1. Les joueurs non titrés qui ont moins de 2300 points Elo selon la dernière liste de la FIDE précédant la date fixée à l'article 37, al. 1. Sont considérés comme joueurs non titrés, tous les joueurs ne possédant pas l'un des titres FIDE suivants : GM, WGM, MI, FM.
2. Parmi les joueurs ayant plus de 2300 Elo ou qui sont titrés au sens du chiffre 1, sont qualifiés pour jouer :
 - a) Les citoyens de nationalité suisse
 - b) Les citoyens étrangers ayant un domicile fixe en Suisse et au bénéfice d'une autorisation d'établissement ou d'une autorisation de séjour valable d'une durée de 12 mois au minimum. Les critères pour la qualification des étudiants ayant une autorisation de séjour de courte durée sont fixés par le CC dans le règlement d'organisation pour vérifier la qualification des joueurs des ligues nationales (ROQJ).
 - c) Les citoyens étrangers domiciliés à l'étranger ayant joué au moins 20 parties dans les ligues supérieures du CSE ou du CSG durant les saisons 1994 à 1998. Ce statut reste acquis aussi longtemps que le joueur a joué en CSE ou en CSG durant les deux dernières années. La sous-commission qualification des joueurs (art. 38) tient à jour une liste des joueurs appartenant à cette catégorie.
 - d) Les citoyens étrangers ayant leur domicile dans la zone frontière de 20 kilomètres.
 - e) Par saison et par équipe, un joueur ne remplissant aucun des critères ci-dessus.

² Dans les ligues nationales et ligues fédérales, seuls les joueurs figurant sur la liste des joueurs peuvent être alignés.

³ Les joueurs ressortissants de la principauté du Liechtenstein sont assimilés aux joueurs de nationalité Suisse. Le lieu de résidence dans la principauté du Liechtenstein est assimilé au lieu de résidence en Suisse.

**Art. 10 Qualification du joueur au sein de la section**

¹ Un joueur ne peut jouer que dans deux équipes de sa section par tournoi (CSE et CSG).

² Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe et à un seul échiquier par ronde selon le plan de jeu.

³ En CSE, un joueur avec plus de 2150 ELO ne peut jouer que dans la première ou deuxième équipe d'une section ou dans une équipe d'une ligue supérieure. Le classement FIDE le plus récent avant la date limite fait foi (art. 37).

Art. 11 Nombre maximum et minimum de parties jouées

¹ Durant une même saison, quiconque a joué trois fois dans une équipe, ne peut plus jouer dans une équipe inférieure.

² Pour les matches de barrage et de promotion, on ne peut aligner que des joueurs qui ont joué au moins deux matches dans l'équipe en question ou dans une équipe inférieure.

^{2bis} Si dans les rencontres de groupe dans la ligue la plus inférieure seulement 5 rondes ou moins ont été jouées durant la saison, des joueurs n'ayant joué qu'une seule rencontre avec cette équipe ou une équipe inférieure, peuvent être alignés lors de matches de barrage ou de matches de promotion.

³ Pour déterminer le nombre de matches joués, une partie gagnée par forfait compte comme partie jouée, une partie perdue par forfait compte comme partie non jouée.

Deuxième partie: Match**Chapitre premier: Modalités de match****Art. 12 Jours de jeu**

¹ Les jours de jeu sont:

- a) en ligues nationales, fixés par l'Assemblée des ligues nationales
- b) en 1^{ère} ligue CSE et toutes les ligues CSG, le samedi
- c) en 2^{ème}-4^{ème} ligues CSE, du lundi au samedi

² Les équipes des 2^{ème}-4^{ème} ligues CSE peuvent exiger de disputer leurs matches uniquement le samedi.

³ Pour la dernière ronde des 2^{ème}-4^{ème} ligues CSE, la direction du tournoi peut imposer un jour de jeu unique, si une promotion ou une relégation est en jeu lors du match.

⁴ Une saison dure depuis le premier jour officiel de jeu de la première ronde jusqu'au dernier match de barrage ou de promotion.

**Art. 13 Plan de jeu**

¹ La CCO approuve la répartition des tournois proposée par la direction du tournoi. Dans les ligues supérieures, deux équipes d'une même section ne peuvent pas être réparties dans le même groupe.

² Les équipes de chaque section sont numérotées en commençant par l'équipe dans la ligue la plus élevée.

³ La direction du tournoi établit le plan de jeu et l'envoie à tous les capitaines d'équipe ou le publie sur le site Internet de la FSE, au plus tard un mois avant le début de la première ronde.

Art. 14 Renvois

¹ Les dates de jeu qui sont publiées au début de la saison sont obligatoires.

² La direction du tournoi peut exceptionnellement accorder un renvoi sur demande d'un chef d'équipe. Les demandes doivent être adressées à la direction du tournoi au plus tard 10 jours après la publication du plan de jeu.

³ A l'exception de la dernière ronde, la date d'un match peut être avancée sur entente entre les deux chefs d'équipe, sans l'accord de la direction du tournoi.

Art. 15 Equipe recevante

¹ La section mentionnée en premier sur le plan de jeu est la section recevante. Elle est responsable de l'organisation du match.

² Pour les matches de barrage sur terrain neutre, la direction du tournoi décide quelle équipe a le statut d'équipe recevante. Les éventuelles exigences d'accessibilité du local de jeu doivent dans la mesure du possible être satisfaites.

Art. 16 Lieu de la rencontre

¹ L'équipe recevante, sous réserve du chiffre 2, détermine le lieu de la rencontre.

² Dans le cas où l'équipe invitée souhaite engager des personnes à mobilité réduite, celle-ci contacte l'équipe recevante suffisamment à l'avance afin d'organiser à l'amiable un lieu de la rencontre sans obstacle (le cas échéant local de remplacement, modification du droit de jeu à domicile). Le lieu de la rencontre est à confirmer dans l'invitation selon l'art. 39.

³ Dans des situations spéciales, la direction du tournoi peut déterminer le lieu de la rencontre. Dans le cas où un lieu de la rencontre sans obstacle est requis, un tel lieu devra être recherché (sous respect du principe de proportionnalité).

⁴ La direction du tournoi a le droit de fixer un lieu commun pour le déroulement de la dernière ronde de la ligue nationale A et de la 1^{ère} ligue fédérale. Dans ce cas, un renvoi de match est exclu.



Art. 17 Début de la rencontre

¹ Le samedi, les rencontres débutent à 14.00 heures.

² Du lundi au vendredi, les rencontres débutent entre 19.00 heures et 20.00 heures. L'équipe recevante décide de l'heure du début de la rencontre.

³ L'Assemblée des ligues nationales fixe le début des rencontres en ligues nationales.



Chapitre deuxième: Déroulement du match

Art. 18 Attribution des échiquiers

¹ L'équipe recevante selon le plan de jeu a les blancs aux échiquiers impairs et les noirs aux échiquiers pairs.

^{1bis} En ligues fédérales, l'ordre des échiquiers est régi par la liste des joueurs; il est permis de permuter l'ordre des joueurs présents au maximum de deux échiquiers, lors d'une rencontre.

² En ligues nationales, l'Assemblée des ligues nationales décide de l'ordre des échiquiers admissible au sein d'une équipe.

³ Au sein d'une équipe d'une autre ligue, l'ordre des échiquiers dans lequel les joueurs sont alignés est libre.

Art. 19 Formation de l'équipe

¹ Avant le match, les chefs d'équipe échangent la formation des équipes par écrit.

² Si une équipe se présente incomplète lors d'un match, on laisse le dernier échiquier ou les derniers échiquiers inoccupés.

Art. 20 Remplacement de joueurs après le début du match

¹ C'est l'Assemblée des ligues nationales qui décide si, en ligues nationales, un autre joueur peut occuper un échiquier vide ou si un joueur a le droit de remplacer un joueur qui ne s'est pas présenté.

^{1bis} En ligues fédérales, il n'est pas permis qu'un autre joueur occupe un échiquier vide ou qu'un joueur remplace un joueur qui ne s'est pas présenté.

² Dans les autres ligues, un joueur manquant ou un échiquier vide peut être remplacé dans le délai de 60 minutes à compter du début du match, le remplaçant prenant en charge le temps de réflexion écoulé.

Art. 21 Cadence de jeu

¹ La cadence de jeu par joueur est la suivante:

- a) pour les parties jouées le samedi: 40 coups en 90 minutes, avec ajout de 30 secondes par coup depuis le début de la partie, suivi de 30 minutes + 30 secondes par coup pour le reste de la partie.
- b) pour les parties jouées du lundi au vendredi: 36 coups en 1 heure et demie et 30 minutes pour le reste de la partie,

² Dans les ligues supérieures du CSE et dans les ligues fédérales du CSG, la cadence de jeu est la suivante: 40 coups en 90 minutes, avec ajout de 30 secondes par coup depuis le début de la partie, suivi de 30 minutes + 30 secondes par coup pour le reste de la partie.



³ En ligues nationales, l'assemblée des ligues nationales peut choisir une autre cadence de jeu, qui doit cependant rester conforme aux règles de la FIDE pour la prise en compte dans le classement FIDE.

Art. 21a Respect du délai

¹ Le joueur qui se présente à l'échiquier avec 60 minutes de retard au maximum par rapport au début officiel de la rencontre ne sera pas sanctionné par la perte de la partie selon art. 6.7.1 des règles de la FIDE

² L'Assemblée des ligues nationales peut raccourcir le respect du délai ou le supprimer complètement pour les ligues nationales.

Art. 22 Réclamation de nullité lors de la phase finale

¹ Selon l'art. III.5 des Règles de la FIDE concernant la phase finale d'une partie, un joueur peut réclamer la nullité de la partie avant que son drapeau ne tombe, s'il lui reste moins de deux minutes à la pendule. Pour ce faire, il doit arrêter les pendules et appeler les deux chefs d'équipe.

² Si les deux capitaines sont convaincus que l'adversaire du demandeur ne fait aucun effort pour gagner normalement la partie ou ne peut plus la gagner normalement, ils déclarent la partie nulle. Si les deux capitaines pensent que la situation de nullité n'est pas ou n'est pas encore donnée ou s'ils ne sont pas du même avis, ils doivent consigner par écrit la position, les temps des deux pendules et leur avis sur la situation; la partie est alors reprise. L'adversaire du demandeur n'obtient aucune compensation de temps à la pendule.

³ Le demandeur peut recourir contre la décision sur la reprise de la partie auprès de la direction du tournoi, si la partie s'est terminée par la chute de son drapeau.

Art. 23 Arbitres

¹ Les deux chefs d'équipe exercent conjointement la fonction d'arbitre.

² 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 au règlement
- c) décision en cas de litige

³ Sur demande d'une équipe ou sur ordre de la direction du tournoi, le match peut être dirigé par un arbitre neutre.

Art. 24 Défense de fumer

¹ Durant le match, il est interdit aux joueurs, accompagnants et spectateurs de fumer dans la salle de jeu.

² L'équipe recevante est responsable du respect de cette défense de fumer.



Chapitre troisième: Comptabilisation du match

Art. 25 Matches contraires au règlement

¹ Une équipe perd les points d'équipe lorsqu'un joueur non qualifié prend part à un match ou que l'ordre des échiquiers en ligues nationales ou en ligues fédérales fixé par le règlement n'est pas respecté. Toutes les parties jouées régulièrement sont prises en compte pour les points individuels du classement.

² S'il s'agit d'un match de barrage ou d'un match de promotion, l'équipe adverse est vainqueur du match.

Art. 26 Nombre minimum de parties

¹ Un match est valable, si chacune des équipes a joué plus de la moitié des parties.

² Si ce n'est pas le cas ou si un match ne s'est pas du tout déroulé, le match est perdu à tous les échiquiers pour l'équipe fautive.

³ Si une équipe ne se présente pas à un match, on lui retirera un point d'équipe au classement. En cas de récidive dans la même saison, le CC ordonnera une relégation forcée sauf des circonstances particulières justifient un maintien dans la ligue actuelle. Dans tous les cas les amendes restent réservées.

⁴ Si les deux équipes sont fautives, le match est perdu pour les deux équipes 0: 0. Pour les matches de barrage ou de promotion, la direction du tournoi fixera une nouvelle date. Elle peut tenir compte d'autres équipes.

Art. 27 Dispositions communes

¹ Les irrégularités qui ne sont découvertes que 15 jours ou plus tard après la fin de la saison, n'entraînent plus de corrections des résultats.

² Des sanctions peuvent toutefois être prises contre les équipes fautives.

Troisième partie: Fin de saison

Chapitre premier: Classement

Art. 28 Titre

¹ Le vainqueur de la ligue nationale A est Champion suisse par équipes.

² Le vainqueur de la 1^{ère} ligue fédérale est Champion suisse par groupes.

Art. 29 Classement final

¹ Un match gagné donne droit à 2 points d'équipe, un match nul à 1 point d'équipe et un match perdu à 0 point d'équipe.

² Le classement final s'établit sur la base des points d'équipe.



³ En cas d'égalité des points d'équipe, la somme des points individuels départage.

Art. 30 Matches de barrage

¹ En cas d'égalité des points d'équipe et individuels, les équipes sont classées ex aequo.

² Pour autant que soit en jeu le titre de champion, une promotion ou une relégation, on disputera un match de barrage avec la cadence de jeu ordinaire.

³ En cas d'égalité lors du match de barrage, les points d'échiquiers sont déterminants. Un gain au dernier échiquier équivaut à un point, un gain à l'avant-dernier échiquier à deux points, etc.

Art. 31 Répétition des matches de barrage

¹ Si un match de barrage se termine également à égalité après addition des points d'échiquiers, on rejoue immédiatement un match avec les mêmes appariements, mais avec couleurs inversées.

² La cadence de jeu pour ce 2^{ème} match de barrage est de 10 minutes par joueur pour toute la partie, en ajoutant 10 secondes par coup. Si l'on ne dispose pas d'horloges adéquates, la cadence de jeu est de 15 minutes par joueur et par partie.

³ En cas de nouvelle égalité et de même nombre de points d'échiquiers, on répétera cette procédure jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Chapitre deuxième: Promotion

Art. 32 Promotions en CSE

¹ Les vainqueurs des deux groupes de ligue nationale B sont promus en ligue nationale A.

² Dans les autres ligues, les équipes classées aux deux premières places d'un groupe disputent un match de promotion, selon un système de croix, contre les équipes classées aux deux premières places d'un groupe voisin, selon les modalités pour la promotion fixées par la CCO.

³ Les vainqueurs de ces matches de promotion sont promus d'une ligue.

Art. 33 Promotions en CSG

¹ En 2^{ème} ligue fédérale, les équipes classées premières des deux zones disputent un match de promotion.

² En 1^{ère} ligue régionale, les équipes classées premières des zones A et B, respectivement C et D, disputent un match de promotion entre elles.

³ L'équipe ayant obtenu le meilleur classement à l'issue de la saison régulière (points d'équipe, resp. points individuels rapportés au nombre de rondes jouées) joue le match de promotion à domicile.

**Art. 34 Dispositions communes**

¹ Si, en raison des restrictions d'admission pour les équipes (art. 4, al. 3 et 4), une place pour un match de promotion devient vacante, cette place échoit à l'équipe classée immédiatement après cette équipe.

² Si une équipe renonce à un match de promotion, ce droit échoit à l'équipe classée immédiatement après elle.

³ Pour les matches de promotion, les mêmes dispositions que pour des matches de barrage sont appliquées.

⁴ Les modalités de promotion de la ligue la plus basse à l'avant-dernière ligue (CSE) respectivement de la ligue régionale la plus basse à l'avant-dernière ligue régionale (CSG) sont déterminées par la CCO.

Chapitre troisième: Relégation**Art. 35 Relégation**

¹ En CSG, l'équipe classée dernière d'une zone est reléguée. En CSE, les deux équipes classées dernières de leur groupe sont reléguées.

² Les modalités de relégation de l'avant-dernière ligue à la ligue la plus basse (CSE) resp. de l'avant-dernière ligue régionale à la ligue régionale la plus basse (CSG) sont déterminées par la CCO.

³ Si une équipe se retire du championnat avant la première ronde, en CSE, seul le dernier du groupe est relégué; en CSG, le dernier du groupe est tout de même relégué.

⁴ En ligue la plus basse (4^{ème} ligue, 3^{ème} ligue régionale), il n'y pas de relégation.

⁵ Si une place devient vacante suite à une autre constellation, la CCO décide sur proposition de la direction du tournoi.



Quatrième partie: Procédure

Chapitre premier: Obligations des sections

Art. 36 Obligations lors de l'inscription des équipes

¹ Toutes les équipes doivent être annoncées par écrit ou par e-mail auprès de la direction du tournoi dans le délai imparti par la CCO.

² Les sections vérifient soigneusement leurs données lors de l'inscription. Elles garantissent la véracité de ces données.

³ Les équipes des 2^{ème}-4^{ème} ligues CSE qui exigent de disputer leurs matches uniquement le samedi, doivent le communiquer lors de leur inscription.

Art. 37 Obligation de remettre les listes des joueurs

¹ Chaque équipe des ligues nationales et des ligues fédérales communique sa liste des joueurs qui comporte 20 joueurs au maximum, à la direction du tournoi, en ligues nationales au plus tard jusqu'au 20 janvier de l'année de la saison, en les ligues fédérales un mois avant la première ronde.

^{1bis} Chaque joueur aligné doit être membre de la FSE.

² Tous les joueurs doivent être annoncés comme membre de la FSE. En ligues nationales et en ligues fédérales, il faut indiquer la catégorie déterminante de chaque joueur, soit a, b, c, d ou e, selon l'art. 9, al. 1.

³ Les joueurs doivent être classés dans l'ordre de leurs points ELO. La direction du tournoi fixe la liste ELO déterminante pour l'ordre de la liste des joueurs.

Art. 38 Obligation d'annoncer et d'apporter les preuves relevantes pour les joueurs étrangers en ligues nationales

¹ Les sections qui alignent un joueur étranger, selon l'art. 9, al. 1, lit. b, c ou d, doivent prouver que le critère mentionné est rempli. La documentation relevante est à envoyer, par écrit, à la direction du tournoi, jusqu'à la date fixée (art. 37 al. 1) pour la présentation de la liste des joueurs.

² La qualification des joueurs est vérifiée par la Sous-commission qualification des joueurs. Elle est constituée du président de la CCO, du directeur de la CSE et d'une troisième personne qui est désignée par le CC (cette personne ne doit pas être membre de la CCO). La Sous-commission qualification des joueurs est présidée par le président de la CCO.

³ La Sous-commission vérifie la qualification des joueurs avant le début de la saison. Les décisions sur les qualifications sont valables pour toute la saison. Elles sont définitives, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent être attaquées ni auprès de la CCO, ni au Tribunal arbitral.

⁴ La procédure de déclaration des joueurs à la Sous-commission qualification des joueurs est déterminée dans un règlement d'organisation.

**Art. 39 Obligation d'inviter**

¹ Au plus tard 15 jours avant la date du match, l'équipe recevante doit faire savoir à son adversaire, par écrit ou par e-mail, quand et à quel endroit le match aura lieu.

² Si, 10 jours avant la date du match selon le plan de jeu, la section invitée n'a reçu aucune invitation, elle a le devoir de se renseigner auprès de la section recevante et d'informer la direction du tournoi de sa démarche.

Art. 40 Obligation d'annoncer le résultat

¹ Après le match, les deux chefs d'équipe envoient à la direction du tournoi les résultats complets et détaillés. La CCO fixe les modalités de transmission.

² En cas d'interruption d'un match, le résultat des parties terminées doit être communiqué immédiatement à la direction du tournoi.

³ Les chefs des équipes recevantes de ligues nationales et de ligues fédérales annoncent les résultats individuels à la centrale des résultats, dès la fin du match.

Chapitre deuxième: Assemblée des ligues nationales**Art. 41 Organisation**

¹ Les sections ayant une équipe en ligue nationale forment l'Assemblée des ligues nationales.

² Elle prend ses décisions à la majorité simple des sections présentes ou représentées par procuration écrite.

³ Chaque section dispose d'une voix par équipe engagée en ligue nationale.

Art. 42 Compétence

¹ Les points suivants sont fixés par l'Assemblée des ligues nationales:

- a) jours de jeu
- b) début des rencontres
- c) ordre dans lequel les joueurs sont alignés
- d) remplacement de joueurs
- e) cadence de jeu

² L'Assemblée des ligues nationales peut fixer d'autres modalités concernant le match et son déroulement.

^{2bis} Les décisions qui ne concernent que la ligue nationale A sont prises par les sections de LNA uniquement. Cette règle est valable respectivement pour les décisions ne concernant que la LNB.

³ Les décisions de l'Assemblée des ligues nationales ont force obligatoire pour toutes les équipes des ligues nationales.

Art. 43 Séance



¹ La CCO invite à la séance. Elle est dirigée par un représentant de la CCO. Le représentant de la CCO n'a pas voix délibérative, mais départage en cas d'égalité des votes.

² Cette séance a lieu après la fin de la saison, mais au minimum deux mois avant le début de la saison suivante.

^{2bis} Les motions des sections pour l'assemblée des ligues nationales doivent être envoyées au président de la commission des compétitions (CCO) au plus tard 3 semaines avant la date de la séance. Sont autorisées à déposer une motion les sections jouant en ligue nationales la saison suivante.

Les sections sont représentées par leur président ou par le chef d'équipe.

^{2ter} La convocation à la séance doit être transmise aux participants au plus tard deux semaines avant la séance. Le projet des plans de jeu sont distribués quelques jours avant la séance.

³ Les procès-verbaux sont envoyés à toutes les équipes des ligues nationales par la CCO. Les dispositions en vigueur relatives aux points cités sous l'art. 42, al. 1 sont communiquées à tous les chefs d'équipe des ligues nationales et publiées sur le site Internet de la FSE, avant la première ronde du CSE.

Chapitre troisième: Litiges

Art. 44 Comportement en cas de litiges

¹ Si les deux chefs d'équipe ne peuvent pas s'entendre (art. 23, al. 2, lit. c), le cas doit être soumis à la direction du tournoi. Dans ce cas, il faut veiller à ce que le match se termine de façon réglementaire ou à ce que les mesures nécessaires soient prises afin de mettre les parties non terminées en suspens.

² Les parties qui font l'objet d'un litige doivent être interrompues de façon réglementaire, il faut notamment consigner la position et les temps utilisés par les deux joueurs au moment du litige.

³ Tout litige doit être soumis au jugement de la direction du tournoi, par écrit ou par e-mail, dans les 48 heures qui suivent la rencontre.

Art. 45 Décision concernant les litiges

¹ La direction du tournoi tranche les litiges.

² La décision de la direction du tournoi peut faire l'objet d'un recours par écrit, auprès du Tribunal arbitral de la FSE.

³ Le délai de recours est de 8 jours à compter du jour de la communication écrite de la décision de la direction du tournoi. Les recours doivent être adressés par écrit, en double exemplaire, à la direction du tournoi.



Cinquième partie: Frais et sanctions

Art. 46 Frais

¹ Sur recommandation de la CCO, le CC fixe les montants des différents frais. Ils doivent être publiés en même temps que l'annonce officielle.

² Si une équipe requiert un arbitre neutre, elle en supporte les frais.

³ Les frais exceptionnels, résultant de l'inobservation des règlements par une section, sont mis à la charge de cette dernière.

Art. 47 Amendes d'ordre

¹ Les contraventions à ce règlement ou à la sportivité seront sanctionnées selon le règlement des amendes d'ordre.

² Par ailleurs, une amende d'ordre est due pour chaque joueur qui perd sa partie par forfait.

³ Le montant des amendes d'ordre est fixé par le CC avant le début du tournoi.

⁴ La direction de tournoi prononce les amendes. Contre le prononcé d'amende, il peut être fait recours auprès du secrétariat permanent, à l'attention de la Commission de recours.

Art. 48 Autres sanctions

¹ Un joueur inscrit sur une carte de match, mais pas présent à la partie et pas remplacé par un autre joueur, conformément au règlement, ne peut pas jouer dans une autre équipe, lors de la même ronde.

² Les équipes ou les joueurs qui violent le présent règlement ou les règles de la sportivité peuvent par ailleurs être exclus ou suspendus sur décision du CC.

Art. 49 Sanctions en cas de contravention aux dispositions du doping

¹ Le CC édicte les règlements et sanctions nécessaires au respect des dispositions concernant le doping.

² Il instaure les organes nécessaires pour leur application et leur contrôle.



Sixième partie: Dispositions finales

Art. 50 Mise en vigueur

¹ Le CC décide de la mise en vigueur du présent règlement.

² Par la mise en vigueur du présent règlement, les anciens règlements du Championnat suisse par équipes (CSE), les dispositions complémentaires du CSE, et le règlement du Championnat suisse par groupes sont abrogés.

³ La modification des art. 8 al. 2, 9, 37 al. 1 et 38 ont été approuvés par l'Assemblée des délégués du 18 juin 2011 et du 16 juin 2012. Les dispositions sont entrées en vigueur au 1er décembre 2011.

⁴ La modification des art. 9, art. 21, al. 2, art. 33, al. 4, art. 37 al. 1 et 2, art. 42 al. 2^{bis}, art. 43 al. 2^{bis} et 2^{ter} a été approuvée par l'assemblée des délégués du 15 juin 2013. Les dispositions sont entrées en vigueur le 25 octobre 2013.

⁵ La modification des art. 33, al. 3 (biffé), al. 3 (numération nouvelle), art. 34, al. 4 (nouveau), art. 35 al. 2 (nouveau), 3, 4, et 5 (nouvelle numération) a été approuvée par l'assemblée des délégués du 17 juin 2017. Les dispositions sont entrées de suite.

⁶ La modification de l'article 7 (nombre de joueurs en 4^{ème} lige CSE) est entré en vigueur à partir du CSE 2020.

⁷ Les modifications apportées à l'article 10 (suppression du classement) et à l'article 43 (délais pour l'assemblée de la Ligue nationale) entreront en vigueur le 1er juillet 2026.

Annexe: Décisions de l'Assemblée des ligues nationales en vigueur actuellement

L'Assemblée des ligues nationales a pris les décisions suivantes, basées sur l'art. 42 al. 1:

- a) jours de jeu (art. 12, al. 1, lit. a): en ligue nationale A, en règle générale deux fois le samedi (En cas de conflit avec des tournois internationaux, trois fois possible aussi) et sept fois le dimanche, les 8^{ème} et 9^{ème} rondes se déroulent de manière centralisée, en ligue nationale B, une fois le samedi et 8 fois le dimanche
- b) début des rencontres (art. 17, al. 1): 13.00 heures; sauf en ligue nationale A la 9^{ème} ronde centrale dimanche à 11.00 heures.
- c) ordre des échiquiers (art. 18, al. 2): l'ordre des échiquiers est régi par la liste des joueurs; En prenant l'ordre des joueurs participant à une rencontre, des permutations de maximum 2 places sont autorisées.
- d) remplacement de joueurs (art. 20, al. 1): pas possible
- e) Utilisation des pendules d'échecs (complément à l'art. 21, al. 2): Seules sont autorisées des pendules qui fonctionnent sans problèmes en mode d'utilisation de la cadence Fischer sans compteur de coups activé.
- f) Règle des 30 coups, valable pour la LNA: un nul (sans répétition de coups ou cas similaires) convenu avant le 30^e coup n'est pas autorisé et sera sanctionné en CSE par un résultat 0:0. La partie sera annoncée ½:½ pour la liste de classement et pour la liste FIDE.
- g) Lors des rondes centrales de LNA, les chefs d'équipe communiquent 30 minutes avant le début de la ronde par voie électronique leur composition d'équipe au responsable de la



retransmission des parties en direct. Les compositions des équipes doivent être traitées de manière confidentielle jusqu'au début de la ronde. Il faut attendre l'heure du début de la ronde avant de placer les noms des joueurs à côté des échiquiers.