

Le rôle de l'arbitre

Module pour la formation des arbitres (NA)



Sommaire

* Le rôle de l'arbitre

- ★ Règles FIDE
- ★ Marche du tournoi
- ★ Dans le club

* Le rôle du chef d'équipe

- ★ Devoirs et compétences
- ★ Règles de comportement

* Règles de comportement pour les joueurs et spectateurs

Le rôle de l'arbitre

Règles FIDE



Règles FIDE - Introduction

Les règles de la FIDE partent du principe que l'arbitre a l'expertise nécessaire, une capacité de jugement saine ainsi qu'une objectivité absolue.

Des règles trop détaillées restreignent l'arbitre dans sa liberté de décision et l'empêchent de trouver une solution équitable, logique et holistique adaptée.

Règles FIDE – le rôle de l'arbitre

- * L'arbitre joue un rôle central dans les tournois (12.1, 12.2)
 - ★ Faire respecter les règles FIDE
 - ★ Déroulement correct du tournoi (administration du tournoi)
 - ★ Conditions de jeu optimales pour tous les participants
 - ★ Soutien et médiation en cas de litige
- * L'arbitre est au centre des relations entre:
 - ★ Participants
 - ★ Organisateurs
 - ★ Fédérations (annonce des résultats et normes)

Règles FIDE – Devoirs de l'arbitre

- * Faire respecter les règles FIDE (12.1, 12.3)
 - ★ Fair-play (12.2.1, 12.2.7, 12.8)
 - ★ Déroulement du tournoi sans accroc (12.2.2, 12.2.5)
 - ★ Comportement sans perturbation pendant le jeu (12.2.3, 12.2.4, 12.5, 12.8)
 - ★ Soutien aux joueurs malades ou avec handicap (12.2.6)
- * Observer les parties, mais n'intervenir que si nécessaire (12.6)
 - ★ Engagement d'arbitres assistants (12.4)
- * Sanctionner joueurs et spectateurs (12.7, 12.9)

Règles FIDE – Règles de comportement de l'arbitre

- * Rester respectueux et digne avec les joueurs, chefs d'équipe et spectateurs
- * Observer autant de parties que possible
- * Esprit d'équipe et coopération avec les autres arbitres
- * Faire preuve de responsabilité dans l'exercice de la fonction (ponctualité, apparence, etc.)
- * Décisions et manipulation des pendules: correctes et rapides
- * Peut user de son pouvoir d'appréciation dans de nombreuses situations
- * Sanctionner les comportements irréguliers

Règles FIDE – Sanctionner les participants

* Mesures directes (12.9)

- ★ Avertissement – mentionner les sanctions suivantes!
- ★ Ajout / Déduction de temps – tenir compte de l'horaire du tournoi!
- ★ Ajout / Déduction de points – respecter l'article 10.2!
- ★ Perte de la partie – le score de l'adversaire peut être 0, ½ ou 1!
- ★ Donner une amende – doit être prévu à l'avance!
- ★ Exclusion d'une ou plusieurs rondes
- ★ Exclusion du tournoi

* Mesures disciplinaires

Règles FIDE – Intervention de l'arbitre

* Observation

- ★ Pendule défectueuse ou mal réglée (6.10)
- ★ Chute du drapeau (6.8)
- ★ Litiges (6.11.1 & 6.11.3)
- ★ Coup illégal ou position illégale (7.1, 7.4, 7.5)
- ★ Position initiale incorrecte (7.2, 7.3)

Règles FIDE – Droits

* Approuver l'aide d'assistants

- ★ Déplacement des pièces (4.9)
- ★ Utilisation de la pendule (6.2.6)
- ★ Notation de la partie (8.1.6)

* Approuver l'annonce des résultats

- ★ Proposition de nulle (9.1.1)
- ★ Correction du résultat après la partie (8.7)
- ★ Déclaration de nulle après la fin de la partie (9.6)

* Autoriser un joueur à quitter la salle de jeu/zone de tournoi

* Autoriser un joueur à porter un appareil électronique sur soi

Règles FIDE – Décisions de l'arbitre

* Décisions en relation avec la pendule

- ★ Positionnement de la pendule (6.5)
- ★ Réglage de la pendule (défaut 6.10, reconstruction 7.1)
- ★ Défaite par forfait (6.7.1) & Temps écoulé après le début de la partie (6.7.2)

* Décisions en relation avec la notation

- ★ Engager des assistants pour la notation en zeitnot (8.5.1)
- ★ La feuille de partie doit toujours être visible par l'arbitre (8.2)

Le rôle de l'arbitre

Marche du tournoi

Marche du tournoi – Administration

- * Programme du tournoi
- * Contrôle des présences, liste de départ
- * Pour chaque ronde:
 - ★ Appariements
 - ★ Résultats
 - ★ Classement intermédiaire
- * Classement final, rapport pour la liste Elo FIDE/suisse
- * Éventuellement: normes

Marche du tournoi – Opérationnel

* Contrôle de la salle de tournoi avant le début de la ronde

- ★ Position de l'échiquier et des pièces
- ★ Réglage des pendules (cadence, batterie)
- ★ Feuilles de partie (avec réserve)
- ★ Conditions optimales dans la salle (bruit, lumière, aération, ...)

* Rondes de contrôle pendant le jeu

- ★ Contrôle (et notation) des temps et nombre de coups
- ★ Vérifier l'obligation de noter
- ★ Vérifier le fair-play et les conditions de jeu

Marche du tournoi – Personnalité de l'arbitre

- * Connaissances approfondies (règles FIDE et compétitions, ...)
- * Confiance en ses capacités de décision sur la base des connaissances
- * Présence, souveraineté et professionnalisme
- * Calme, détermination, objectivité, neutralité
- * Délicatesse et flair
- * Désescalade en cas de litige, écouter les deux parties
- * Conseil et aide aux joueurs, accompagnants, spectateurs

Le rôle de l'arbitre

Dans le club

L'arbitre dans la vie du club

* Tâches comme directeur de jeu

- ★ Organisation de tournois internes ou régionaux
- ★ Planification des matches par équipes
- ★ Personne de contact au sujet des règles

* Tâches dans les matches par équipes

- ★ Présence comme arbitre neutre dans les ligues supérieures (Elo, normes)
- ★ Présence comme chef d'équipe

Le rôle du chef d'équipe

Position du chef d'équipe

- * Droits en tant que chef d'équipe
- * Devoirs comme arbitre conjointement avec le capitaine de l'équipe adverse

Remarque arbitrage par les chefs d'équipe

- * Les deux chefs d'équipe exercent ensemble la fonction d'arbitre
 - ★ Appliquer les règles de la FIDE et le règlement du tournoi
 - ★ Intervenir en cas d'irrégularité
 - ★ Régler les litiges et diriger la rencontre
- * En cas de désaccord: annonce d'un protêt
- * Après la partie: dépôt du protêt à la direction du tournoi
- * Dérogations à l'activité de l'arbitre, jouent souvent eux-mêmes
- * Le capitaine de l'équipe recevante doit maîtriser matériel de jeu et pendules.

Remarque désignation du chef d'équipe

- * Informer tous les participants avant le début de la rencontre
- * Un remplaçant peut être nommé
- * En l'absence de chef d'équipe, nomination par les joueurs

Devoirs & compétences du chef d'équipe

- * État de la rencontre
- * Noter les coups en zeitnot
- * Pas d'implication directe dans une partie
- * Interdiction de faire des recommandations: proposer nulle, accepter ou refuser
- * Responsabilité administrative

Chef d'équipe – nouveautés dès 2022

- * Communication restreinte entre capitaines et coéquipiers, empêche de donner discrètement des conseils (art. 3.2, règlement C.10 de la FIDE pour les capitaines)
 - ★ Aucune recommandation telle que: jouer pour le gain, accepter/refuser la nulle, car analyse implicite possible
 - ★ Déplacement uniquement derrière ses propres joueurs, empêche la communication non verbale et les dérangements
 - ★ Parler à ses joueurs (pendant le match) uniquement en présence du capitaine adverse (de l'arbitre neutre) dans une langue comprise de tous
- * Sanctions possibles à l'encontre des chefs d'équipe

Match par équipes – préparation

* Pendule

- ★ À l'aise avec le modèle?
- ★ Manuel disponible?
- ★ Pendules et piles de rechange?

* Règlement du tournoi

- ★ Connaissance du règlement?
- ★ Règlement du tournoi à portée de main?
- ★ Numéro de contact de la direction du tournoi

Match par équipes – avant le début de la ronde

- * Mise en place des échiquiers et pendules

- * Compositions d'équipe

 - ★ Sur des feuilles séparées

 - ★ Réception

 - ★ Contrôle

 - ★ Échange

- * Début de la rencontre

 - ★ Accueil

 - ★ Démarrer la pendule des blancs

 - ★ Respecter le délai de forfait

Match par équipes – pendant la ronde

- * Vérifier après le lancement si les pendules fonctionnent
- * Noter régulièrement le temps et le nombre de coups de tous les échiquiers
- * Rester à distance, n'intervenir que si:
 - ★ Réclamation
 - ★ Comportement fautif des joueurs et spectateurs
 - ★ Discussions entre joueurs

Match par équipes – après la ronde

- * Compléter la feuille de match avec les résultats
- * Noter les réclamations sur la feuille de match
- * Signature par les deux chefs d'équipe et l'arbitre
- * Annonce des résultats au directeur du tournoi

Match par équipes – arrêt du match

- * Le club recevant exerce le droit du propriétaire

- * Conditions

- ★ Poursuivre la rencontre selon règlement durablement plus possible
- ★ Le temps nécessaire pour résoudre le problème est excessif
- ★ Persévérance dans le refus de suivre les directives de l'arbitre
- ★ Menacer au préalable les chefs d'équipes de l'arrêt du match

Règles de comportement des joueurs

Règles de comportement des joueurs

- * L'article 11 des règles FIDE (E.01) décrit les règles de comportement:
 - ★ Comportement exemplaire et courtois
 - ★ Ne pas déranger ou distraire l'adversaire ou d'autres joueurs
 - ★ Demander l'autorisation de quitter la zone de tournoi
 - ★ Demander l'autorisation de quitter la zone de jeu si au trait
 - ★ N'utiliser aucune source d'informations, notes, analyses, livres, ...
 - ★ Aucun appareil électronique sur soi (Smartphone, montre connectée, ...)
 - ★ Participe aux reconstructions de parties
- * Le joueur devient spectateur après la partie
- * Habillement correct, ne pas manger à l'échiquier (exceptions..)

Règles de comportement des spectateurs

Règles de comportement des spectateurs

* Selon règles FIDE (article 11 E.01)

- ★ Les spectateurs ne devraient pas rester dans la zone de jeu
- ★ Les spectateurs peuvent informer l'arbitre d'irrégularités, mais pas intervenir d'eux-mêmes
- ★ L'arbitre peut exclure les spectateurs de la zone de jeu
- ★ Les spectateurs n'ont pas le droit d'amener d'appareil électronique dans la zone de jeu sans autorisation de l'arbitre (autres zones du tournoi si possible sous surveillance)

* Selon règles des compétitions FIDE (C.05)

- ★ Seuls les photographes accrédités et les appareils photos silencieux sont autorisés dans la salle de jeu
- ★ Flash uniquement durant les 10 premières minutes de la première ronde puis les 5 premières minutes des rondes suivantes