



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

B.A.F.

Sommaire

AVANT PROPOS

AVANT LE
TOURNOI

PENDANT LE
TOURNOI

APRES LE
TOURNOI

DISCIPLINE



Le Rôle de L'ARBITRE

D.N.A. – F.F.E.
2 rue Pierre Nicolle
78114 Magny-les-Hameaux

N°110
JUIN 2006

Avant-Propos par Dominique Dervieux, Arbitre Fide.

Une fois ses examens réussis et ses arbitrages en tant qu'adjoint effectués, voilà nos jeunes collègues arbitres titrés lâchés dans la nature et susceptibles d'être appelés dès le lendemain par un organisateur pour arbitrer un tournoi.

Là, enfer et damnation ! Que faire ? Avec quels interlocuteurs ?

Toutes les informations sont disséminées dans le Livre de l'Arbitre, le livre de la FFE, dans le Bulletin des Arbitres, sur le site Internet de la FFE.

Mon propos est donc de mettre à disposition un fascicule permettant d'aider les arbitres débutants lors de leur premier arbitrage (ainsi que pour les suivants !), confrontés à la réalité du terrain.

Les qualités d'un bon arbitre sont selon Steward Reuben dans son excellent livre (en anglais, The Chess Organiser's Handbook) :

1. Du bon sens
2. De la sympathie pour les joueurs et les échecs
3. Un bon sens de l'humour
4. Une excellente compréhension et capacité à appliquer tous les règles
5. Une bonne compréhension des échecs
6. Une volonté farouche de se donner du mal pour régler les problèmes

Il est nécessaire de penser à développer ces qualités dans toutes nos interventions.

Dans la revue fédérale « Echec et Mat », Christian Bernard avait publié 3 articles (dans les numéros 13 15 et 17) sur le travail de l'arbitre lors d'un match d'interclubs. Ce fascicule reprend la même démarche en l'appliquant aux différents événements échiquéens que vous serez amené à arbitrer un jour dans votre vie d'arbitre.

ET SI L'ON PARLAIT ARBITRAGE ... "L' ARBITRE AU TRAVAIL". Par Christian BERNARD Direction Nationale d'Arbitrage.

Quelles sont les préoccupations d'un arbitre en situation, par exemple lors d'une rencontre du Championnat de France Interclubs de Nationale II ?

*Ses responsabilités sont multiples, **avant, pendant et après le match.***

Cette rencontre fictive, organisée dans le Club auquel est licencié cet arbitre, réunit six équipes de huit joueurs. Ce "modèle" pourrait d'ailleurs s'appliquer à toutes les rencontres en équipes. Mais il y a parfois des différences entre la théorie et la pratique... Avant la rencontre, l'arbitre se sera assuré auprès de l'organisateur que la salle sera bien ouverte... ou qu'il aura les clés. Il s'assurera de pouvoir joindre l'organisateur en cas de problème matériel (panne de courant...) et sa prévoyance pourra même aller jusqu' à avoir à sa disposition un annuaire pour un éventuel appel téléphonique à un médecin ou bien à la gare SNCF... Il aura demandé à l'organisateur d'utiliser de préférence une cadence avec incrémentation de 30 sec par coup, qui évite les contrôles de temps et l'application de l'article 10.2

AVANT LE MATCH

L'arbitre devra vérifier le matériel. En cas de matériel insuffisant, l'organisateur aura pris soin d'en demander un complément aux clubs se déplaçant. Les jeux seront disposés en alternant les Blancs et les Noirs d'un même côté des tables; les pendules seront remontées, vérifiées et réglées sur 3 h 59 ou bien sur le niveau choisi avec incrémentation si ce sont des pendules électroniques, puis placées la face tournée vers l'allée centrale afin que l'arbitre puisse toutes les apercevoir facilement. Les tables seront numérotées, en prévoyant si possible davantage d'espace autour des

premières tables. Une table fixe pourra être réservée pour un joueur handicapé ou mal-voyant. Il distribuera les feuilles de parties, correctement placées à la droite de l'échiquier.

Il s'assurera que les conditions de jeu sont acceptables en fonction des possibilités du club qui accueille la rencontre : grandeur de la salle (3 à 4 m2 par échiquier pour la salle de jeu), espace convenable entre les tables, tables calées, chaises correctes, température, calme, propreté, toilettes avec ce qu'il faut, buvette et accès extérieur pour les fumeurs... Il vérifiera que les portes ne grincen pas. sinon il sortira de sa mallette ou demandera à l'organisateur prévoyant une burette d'huile, apaisant remède pour l'insupportables nuisances tout au long d'une après midi... Ces bonnes conditions de jeu sont parfois utopiques, mais il est nécessaire de les rappeler.

Il devra être présent dans la salle de jeu au moins une demi-heure avant la rencontre, afin d'accueillir les équipes.

Il récupérera avant le début de la rencontre (un certain temps fixé par le règlement), les listes ordonnées des équipes que chaque capitaine aura préparée à l'avance, avec les noms, prénoms, code fédéral et classement FFE ou FIDE des joueurs, ainsi que le nom du capitaine. En cas d'oubli de licences, il fera signer au capitaine intéressé des attestations sur l'honneur. Si une liste est remise avec du retard, il avancera d'autant de minutes les pendules de l'équipe concernée. Attention, l'ordre et la qualification des joueurs est de la responsabilité des capitaines des équipes et non celle de l'arbitre.

Il mettra en place les joueurs en respectant les couleurs (ou il vérifiera les placements), puis leur rappellera les cadences, l'interdiction de parler entre eux, de quitter l'espace de jeu sans autorisation de l'arbitre, de ne parler avec leur capitaine qu'en sa présence. Pour une proposition ou un refus de nullité, le capitaine ne doit donner qu'un bref "avis administratif : oui, non, propose, accepte le nul. Il donnera clairement le départ. Il enclenchera sa pendule placée sur sa table, afin de toujours connaître le temps écoulé pendant la session de jeu. L'heure officielle de début de la ronde sera l'heure fixée à l'avance par le règlement du tournoi (sauf décision contraire du directeur de groupe). Cette heure officielle sera utilisée pour décompter le temps restant, pour déclarer un forfait après une heure de retard d'un joueur.

PENDANT LE MATCH

Dès que la ronde est lancée, l'arbitre remplira ou complétera les feuilles de matchs, tout en vérifiant sur les licences les noms des joueurs et les dates et années de prise de licence. Il s'efforcera de rester dans la salle de préférence sans blitzer... Il évitera par sa présence discrète mais effective les discussions entre les joueurs, qui bien sûr ne parlent que de météorologie. Il fera respecter, conseillera gentiment puis fermement aux bavards de se taire et pourra même expulser de la salle les personnes dont le comportement devient gênant pour la concentration des joueurs. Il devra vérifier régulièrement le bon fonctionnement des pendules. Il devra également surveiller que tous les joueurs notent lisiblement les coups en dehors des périodes où ils sont en zeitnot. Il n'utilisera la sanction de "l'Avertissement écrit" que quand les autres formes de persuasion auront été vaines. Il devra avec fermeté décider d'une sanction en cas d'incident grave. En cas de litige pendant la partie, il est bon de rappeler aux joueurs que s'ils ont le droit d'émettre une réclamation, il est de leur intérêt de toujours continuer la partie. Quand la partie sera terminée, le demandeur, ou son capitaine, rédigera une réclamation qui sera jointe au rapport de l'arbitre. L'arbitre s'efforcera de résoudre au mieux, les problèmes éventuels comme les cris d'enfants qui jouent à côté de la salle de tournoi, les grincements de la porte des toilettes, le chauffage qui tombe en panne, le soleil qui illumine soudainement un échiquier ou le malaise passager d'un joueur en manque d'aspirine. Il fera également stopper les blitz naissants entre deux spectateurs; etc... Dans le quart d'heure avant la fin d'une session de jeu, l'arbitre préparera des feuilles pour la notation des zeitnot. Avec l'expérience, il repérera les zeitnot les plus importants, pas forcément en nombre de coups à jouer; mais en incidence sur le résultat de l'équipe. Eventuellement il pourra prévoir de se faire aider par un adjoint, si possible non impliqué dans les matchs.

Pendant les zeitnot, il s'efforcera d'être à la table à risques, là où sa présence sera la plus indispensable. Prévoyant, il aura dans sa poche une dame blanche et une dame noire en cas de promotion urgente. Il faut rappeler que pour les parties cadencées, le plus important dans les dernières secondes n'est pas de noter les coups, mais de voir le 1er drapeau qui tombe. En cas de contrôle pour vérifier si un 40ème coup à bien été joué ou si une 3ème position identique est bien apparue ou si un 50ème coup à bien été joué sans prise de pièces, ni avancée de pion, il fera éventuellement reconstituer la partie sur un échiquier voisin.

Il prendra soin de n'utiliser en cas de litige autour d'un échiquier, que les deux feuilles de parties, ses notes et les avis des deux joueurs, en évitant les discussions parasites des spectateurs et amis des joueurs. Il sera toujours poli et n'entretiendra jamais les discussions qui s'éternisent. En cas de contestation, il devra expliquer courtoisement les règles qu'il applique. En cas d'hésitation pour formuler sa décision, il ne devra pas être gêné de consulter en prenant son temps son "Livre de l'Arbitre". D'ailleurs, à l'avance il aura pu revoir les différentes règles à appliquer dans le jeu des parties cadencées avec une fin de partie dite au K.O (sauf s'il utilise la bénéfique incrémentation de temps). Dans ces

règlements, la notation est obligatoire tant que le joueur n'a pas moins de 5 minutes (et au moins 30 sec par coup d'incrémation) à sa pendule et l'arbitre a le droit et le devoir d'indiquer la chute du drapeau. L'application de toutes ces règles précises étant parfois complexe dans les différentes formes de jeu, il est souhaitable que l'arbitre se le remette régulièrement en mémoire. Il notera les résultats (gain 1, perte 0, nul X), appliquera éventuellement les points de forfaits sportifs ou administratifs et classera les originaux des feuilles de parties. Il pourra éventuellement répondre aux questions des journalistes, en se rappelant que l'arbitre est sur place le représentant officiel de la Fédération Française des Echecs.

APRES LE MATCH

A la fin de la rencontre, quand toutes les parties sont terminées et les résultats enregistrés, l'arbitre devra établir son Procès verbal comprenant :

* Les feuilles de matchs : une feuille de match doit obligatoirement être complétée lisiblement par la date, le lieu, le nom de la compétition, le nom et la signature de l'arbitre, le numéro de la ronde, ainsi que les résultats vérifiés des parties et du match; par le nom des clubs et pour chaque équipe, par les noms, prénoms, code FFE, ELO, résultats, nom et signature du capitaine, avec ou sans réserves.

* Eventuellement un rapport, en cas de décisions d'arbitrage, avec les réclamations écrites de l'un ou des deux capitaines et des témoignages en cas de litiges.

* Les originaux de toutes les feuilles de parties.

* Les attestations sur l'honneur de prise de licence etc...

Dès le lendemain, l'arbitre devra expédier le Procès verbal complet (cachet de la poste faisant foi) au Directeur du groupe. Les Directeurs de groupes peuvent en plus demander de recevoir les résultats dès la fin des matchs, par téléphone ou par fax.

Il faut préciser les responsabilités de l'organisateur et de l'arbitre lors d'une rencontre d'Interclubs. La responsabilité de l'organisateur est de préparer matériellement la salle de jeu et de proposer un arbitre pour la rencontre à l'exception du Championnat de France Interclubs de Nationale I ou de TOP 16, où l'arbitre est désigné par la Direction Nationale d' Arbitrage. L'arbitre assume la gestion technique des matchs et doit faire respecter les bonnes conditions de jeu.

Il est garant de la tranquillité des joueurs et de l'application des règlements fédéraux et internationaux.

C'est pour ces raisons que les Clubs possédant une ou plusieurs équipes qualifiées en Championnat de France Interclubs, doivent avoir au moins parmi leurs membres un arbitre fédéral ou au moins un arbitre stagiaire selon les divisions. Les autres clubs, surtout ceux qui jouent en Nationale V avec de bons résultats, devraient prévoir la formation à l'arbitrage de l'un de leurs membres, au cas où ils accéderaient à la division supérieure. Il est également évident, que les clubs qui organisent des matchs d'Interclubs, doivent s'efforcer de proposer un arbitre non-joueur. En effet, que ferait un arbitre-joueur, en train de réfléchir dans les cinq dernières minutes de son temps, si un joueur l'appela à une autre table, pour un problème urgent ? Au risque de perdre sa partie, il devrait quitter son échiquier en laissant tourner sa pendule, pour exercer son devoir d'arbitre officiel de la rencontre. L'intérêt de ce Club serait évidemment d'avoir un arbitre non-joueur ! Mesdames les Présidentes des Clubs, messieurs les présidents, voilà ce qu'il fallait démontrer ! Ayez un arbitre non-joueur dans l'équipe pour vos rencontres importantes.

Mais il arrive souvent que dans les matchs de divisions inférieures, ce soit le président du club qui cumule les fonctions d'organisateur et d' arbitre de la rencontre. Il devra préparer la salle et s'occuper de toutes les tâches administratives. En cas de problème technique, les capitaines pourront toujours déposer une réclamation auprès de la Commission d'appel régionale ou nationale... Mais que de progrès ont été réalisés par les Clubs depuis 1989 date du début de la restructuration de l'arbitrage ! En effet, la presque totalité des Clubs jouant en Divisions Nationales ont maintenant un arbitre titré ou en cours de formation. Il y a actuellement environ 1000 arbitres titrés et 150 candidats en formation.

AVANT LE TOURNOI

L'arbitre assure la liaison entre l'organisation et la Fédération. Ainsi il doit aider l'organisateur à homologuer le tournoi. Il élabore avec l'organisateur le Règlement Intérieur du tournoi. Il doit s'assurer que la salle de jeu offre un confort minimum.

Il existe dans le Livre de l'Arbitre une partie que l'on a trop tendance à oublier alors qu'elle est essentielle. Sa place en témoigne. Il s'agit des Missions de l'Arbitre, placées en tête de notre livre de chevet.

Que voyons nous dans la partie « Rôle autour de l'échiquier » ?
Les tâches à effectuer pour la préparation des séances de jeu (A.2.1.)

2. Préparation des séances de jeu.

2.1 Locaux et matériel :

L'arbitre doit veiller au bon déroulement des parties. Il doit donc s'assurer du confort minimum offert aux joueurs: chauffage, éclairage, ventilation, insonorisation, sanitaires, mobilier, ainsi qu'à l'entretien des locaux, etc... Il doit donc inciter l'organisateur à réaliser les prescriptions nécessaires à des conditions de jeu acceptables: cette partie de sa mission doit donc commencer bien avant le début de la première ronde.

Au niveau du matériel, l'arbitre doit veiller à ce que les jeux et pendules soient en quantité et qualité suffisantes. Quelques pendules supplémentaires sont nécessaires pour remplacement en cas de mauvais fonctionnement.

La vérification du bon état de fonctionnement des pendules fait partie de la mission de l'arbitre (lancement des pendules et comparaison au bout de 4 heures, conseillé). Par contre, la mise en place des jeux, pendules, cavaliers, numéros de tables et feuilles de parties, incombe à l'équipe d'organisation.

L'arbitre doit donc s'assurer de la connaissance et de l'exécution de ces prescriptions décrites dans les "devoirs de l'organisateur" de la Charte des Arbitres, dès son premier contact avec l'organisateur.

Pour les arbitres plus sensibles aux articles de règlement, il existe l'article 32 du Règlement Intérieur de la DNA qui définit les devoirs réciproques des arbitres et des organisateurs.

Les Devoirs

D'une part, l'arbitre conseillera.

32.1 Les devoirs de l'arbitre

- ❑ Jouer un rôle de **conseiller technique** avant le tournoi (par exemple : rédaction du règlement intérieur en collaboration avec l'organisateur)

L'arbitre doit s'assurer aussi que l'organisateur respecte ses devoirs.

32.2 les devoirs de l'organisateur (Extrait)

- ❑ *Offrir aux joueurs de bonnes **conditions de jeu** : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyses, chauffage, toilettes, etc...*
- ❑ *S'occuper de la mise en place du **matériel**, préparer la **salle** en tenant compte des conseils de l'arbitre*
- ❑ *Offrir de bonnes **conditions de travail** à l'équipe d'arbitrage : bureau indépendant, ou, à défaut, leur **préparer une zone non accessible au public et aux joueurs** (sauf autorisation), qui doit être clairement identifiée*
- ❑ *N'exercer aucune pression sur l'arbitre visant à diriger les appariements ou à transgresser le moindre règlement, **ne pas intervenir dans les décisions relevant exclusivement de l'arbitrage***
- ❑ *Respecter les quotas suivants : 1 arbitre par tranche de 100 joueurs (exemples : tournoi dont le nombre de participants est inférieur ou égal à 100 joueurs : 1 arbitre. Tournoi de 101 à 200 joueurs : 1 arbitre principal + 1 adjoint, tournoi de 201 à 300 joueurs : 1 arbitre principal + 2 adjoints)*

Cette étape est très importante car elle conditionne la suite. Une salle d'analyse mal placée, et ce sont des conditions difficiles et des incidents possibles pendant le tournoi. De même, une belle salle du XVème siècle sera peut-être du plus bel effet sur les photos avec les officiels mais pas le parquet grinçant à chaque déplacement de joueur pendant le tournoi !

Les Pendules

Avec l'accélération du rythme du jeu et la multiplication des cadences avec incrément de temps, il est indispensable de pouvoir intervenir rapidement sur les pendules électroniques. Cela ne s'improvise pas au moment de l'incident mais bien avant le tournoi en apprenant les manipulations sur les différentes pendules existantes.

COMMENT REGLER LES PENDULES ELECTRONIQUES

Pour les anciens, joueurs comme arbitres, la pendule fait un 'tic-tac' rassurant. Mais de nos jours, la pendule est électronique. Et devant elle, survient la question cruciale, comment régler la foutue cadence du match de ce jour ? !!

Voici quelques conseils pour les différents types de pendules électroniques :

DGT

(Sélection par la touche +1)

Blitz 5mn Option 1 Simple!

Rapide 25mn Option 2 Aussi simple !

20mn Option 3 (Rq : si la DGT est suffisamment récente, elle gardera la cadence réglée en mémoire sinon il faudra la régler à chaque fois)

40cps/2h + 1hKO Option 4

Cadences Fischer Option 25 (jusqu'à 4 périodes)

1^{ère} période

- Choisir le temps de la 1^{ère} période (ex : 1h40) – Validation par OK

Pour les deux joueurs

- Choisir l'ajout de temps par dizaine de secondes (ex : 30s/coup)

- Choisir le nombre de coups de la période (ex : 40)

Puis c'est le réglage de la 2^{ème} période

Choisir le temps de la 2^{ème} période (ex : 40mn) – Attention l'ajout de temps est automatiquement le même que pour la période initiale.

Choisir le nombre de coups (ex : 0 si c'est la dernière période voulue)

Et ainsi de suite pour les périodes 3 et 4 (ex : valider à zéro jusqu'à la fin. L'exemple a permis de régler la cadence Fischer des Interclubs).

Pour corriger le temps pendant une partie, il suffit d'appuyer sur OK (le temps ayant été arrêté par STOP évidemment) pendant qq secondes pour voir le temps clignoter et il s'agit alors de régler le temps pour chaque joueur.

DGT XL

(Sélection par les touches + et – (possibilité de retour arrière))

Blitz 5mn Option 1 Simple, l'option 1 est toujours pour les blitz, on dirait que les fabricants de pendules veulent que les joueurs s'acharnent sur leur matériel !!

Rapide 25mn Option 3 Simple aussi.

Modification pour passer à 20mn

Laisser appuyer 3s sur le bouton de droite puis le premier chiffre clignote

Sélection par + et – et validation par le bouton de droite (le bouton de gauche sert à revenir en arrière en cas de mauvais réglage). Problème : la modification n'est pas conservée pour les parties suivantes

40cps/2h + 1hKO Option 7

La caractéristique formidable de cette nouvelle pendule :

Enregistrement de 5 cadences manuelles Option 0

Sélection de l'option 0

1^{ère} période

- Choix de la méthode de chronométrage (TIME ou FISCHer)
- Choix du temps de la période (ex : 1h40)
- Choix ajout temps pendant la 1^{ère} période (ex : 30s/coup)
- Choix nombre de coups (ex : 40)

2^{ème} période

- Choix de la méthode de chronométrage (il est possible d'alterner cadences Fischer et classique)
- Choix du temps de la période (ex : 40mn)
- Choix de l'ajout de temps pour la 2^{ème} période (ex : 30s)
- Choix du nombre de coups (Si c'est la dernière période, indiquer zéro)

Ainsi de suite jusqu'à 5 périodes

Quand on a terminé, il suffit d'indiquer END dans la méthode de chronométrage pour sortir du réglage.

Une fois le réglage effectué, il reste à **l'enregistrer** :

- Enregistrement en appuyant sur S (bouton de gauche) pendant qq secondes
- Sélectionner le n° de sauvegarde (de 1 à 5) et confirmer en appuyant sur le bouton de droite.

Le **réglage du compteur de coups** se fait en appuyant sur "pause" (le bouton central), puis on maintient la flèche vers la droite enfoncée 3s, on peut alors **modifier le temps de chaque joueur (+/-), puis le compteur de coups. (EM)**

Des exemples de réglages se trouvent sur le site www.dgtprojects.com

PHILEON

La cadence 14 permet de programmer toutes les cadences KO (61mn, 2h, 25mn, 20mn)

La cadence 15 permet de régler les cadence Fischer (3 périodes)

1^{ère} période

- Choix du temps (ex : 1h40)
- Choix du nombre de coups (ex : 40)
- Choix de l'ajout de temps (ex : 30s)

2^{ème} période

- Choix du temps (ex : 40mn (le maximum est de 1h30))
- Choix du nombre de coups

De même pour la 3^{ème} période ...

Quelques infos sur ces pendules :

- En démarrant en appuyant sur le bouton pause/start c'est la pendule de droite qui démarre.
- A l'arrêt, appuyer sur Change pour avoir le nombre de coups joués par chaque joueur.

Le site du constructeur : www.schachuhr.com

Utilisation

1. Piles

La DGT XL fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines.

Pour mettre les piles, enlever le couvercle du compartiment des piles (par dessous la pendule) en cliquant dessus.

N.B. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous vous recommandons d'enlever les piles.

Si **'BAT'** (Fig. 2 F) s'affiche sur l'écran, les piles sont presque déchargées et doivent être remplacées le plus tôt possible. Quand cette indication s'affiche pour la première fois, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de s'achever. Voir le paragraphe 9 ci-dessus « comment vérifier la condition des piles ».

2. Allumer la DGT XL

Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF par-dessous la DGT XL. Si vous voulez réamorcer la pendule après la partie il faut d'abord éteindre la pendule en utilisant l'interrupteur.

3. Choisir un numéro d'option

Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons (+1) ou (-1) pour changer le numéro affiché (Fig.1).

4. Activer un numéro d'option

Quand le numéro sélectionné s'affiche sur l'écran, appuyer sur (OK) afin d'activer ce numéro. Les temps au démarrage vont maintenant s'afficher sur l'écran.

Pour plus de détails sur des réglages manuels (option 00), voir le chapitre Réglages Manuels.

Pour vérifier le numéro d'option pendant la partie, voir paragraphe 9.

5. Sonnerie

La DGT XL est dotée d'un signal sonore automatique qui indique quand le joueur approche et dépasse la limite du temps. Eteindre ou activer la sonnerie en appuyant et en restant appuyer fermement sur le bouton (SON) pendant trois secondes. Le symbole s'affiche sur l'écran (Fig. 2 E) et montre que le signal sonore est activé.

6. Commencer une partie

Après avoir activé le numéro d'option, appuyer sur Démarrer/Pause bouton afin de démarrer la pendule.

Vérifiez que le balancier est dans la bonne position avant que la partie ne commence. Ceci est particulièrement important en cadence 'Fischer' ou 'Bronstein', parce que la pendule va 'savoir' qui va jouer avec les Blancs et qui va jouer avec les Noirs selon la position initiale du balancier. L'écran va indiquer quel est le côté qui a commencé la partie en jouant avec les Blancs.

7. Indicateur de couleur

Au centre de l'écran de la DGT XL les icônes et indiquent quel joueur joue avec quelle couleur (Fig. 2 F). Pour un réglage par défaut, s'assurer que le balancier est en position correcte avant de lancer la pendule. Les Blancs sont toujours du côté où le balancier est soulevé au début de la partie. Le compteur automatique de coups correspondra à cette position. En cadence 'Fischer' dans de multiples périodes où la transition à la période suivante est dépendante d'un nombre prédétermine de coups, il est extrêmement important d'avoir l'indication correcte de la couleur, sinon l'ajout automatique du temps échouera pendant les transitions.

8. Arrêt temporaire de la pendule

Pendant la partie, vous pouvez momentanément arrêter la pendule en appuyant sur le bouton (Démarrer/Pause).

Réamorcer la pendule en appuyant encore sur le bouton.

9. Compteur de coups, Vérification de l'Option, Condition des piles

Pendant la partie en cours vous pouvez vérifier le nombre de coups effectué en appuyant sur le bouton (Moves). L'écran affichera le nombre de coups joué. Pendant la vérification, la pendule continue de fonctionner normalement. En restant appuyé sur le bouton, après 3 secondes le numéro d'option activé sera affiché. Si l'un des réglages manuels est activé, ce sera indiqué par le préfixe . Ensuite après 3 secondes la condition des piles sera affichée, en valeur, où à une valeur de 100 l'indicateur **BAT** s'affiche sur l'écran, et les piles sont presque déchargées et doivent être remplacées le plus tôt possible. La pendule cesse de fonctionner à une valeur approximativement de 85. Pendant ces vérifications, la pendule fonctionne normalement.

10. Modifications de temps

Pendant une partie vous pouvez changer le temps qui est affiché en appuyant sur le bouton (Pause) puis sur le bouton (Modifier) pendant trois secondes jusqu'à ce que le chiffre de gauche clignote. Pour modifier le chiffre clignotant (le nombre d'heures pour le joueur qui est à gauche), appuyer sur + ou -. Quand le chiffre souhaité s'affiche à l'écran, appuyer sur OK. Cela a pour conséquence de faire clignoter le chiffre suivant.

La séquence de chiffres est comme suit: heures, dizaine de minutes, minutes, et ensuite dans la même position, dizaine de secondes et secondes. D'abord changer le temps du joueur de gauche et ensuite celui de droite. Quand vous aurez modifié et validé les temps des deux joueurs, le compteur de coups apparaîtra à l'écran. Vous pouvez modifier cela aussi en appuyant sur les boutons + et -. En modifiant le compteur de coups du joueur de droite il est aussi possible que les icônes de couleur changent aussi, comme la suite logique du nombre de coups entrés et la position du balancier. Si plus de périodes sont programmées ou activées, le nombre de la période peut être modifié maintenant. Le programme Fischer tournoi est complètement dérivé de l'entrée du nombre de coups.

Quand les chiffres se sont arrêtés de clignoter, vous pouvez lancer la pendule en appuyant sur le bouton (Démarrer/Pause). La pendule continue avec les temps modifiés.

11. Byo-yomi canadienne

Quand la méthode Byo-yomi est active il est possible de recharger le temps Byoyomi pour le joueur pour lequel le temps diminue en appuyant et en restant appuyer sur le bouton (BACK) pendant trois secondes. Après que ce temps Byo-yomi s'est affiché à l'écran, le joueur doit signaler que son tour est terminé.

12. Affichage des messages

En combinaison avec l'Echiquier Electronique DGT, la DGT XL peut afficher des messages, par exemple les coups d'un ordinateur ou des erreurs de coup, quand elle est utilisée en combinaison avec des logiciels d'échecs. Pour que cela fonctionne, le moteur de l'échiquier 1.10 ou plus récent (dgtbdl.dll) doivent être utilisés. Ce moteur et des informations supplémentaires sont maintenant disponibles sur www.dgtprojects.com.

13. Le fonctionnement des boutons

BACK revenir à l'étape ou icône précédente

STORE (positions 1 to 5). Rester appuyé sur pause: (P) sauvegarder en mémoire. Rester appuyé sur sélection d'option: (L) charger configuration en mémoire

— 1 valeur ou icône

SOUND Rester appuyé 3 sec: allumé ou éteint

+1 valeur ou icône

MOVES Appuyer: compteur de coups

OK prochaine étape ou icône

ADJUST Rester appuyé 3 sec: Correction de temps + de compteur de coups

Démarrer/Pause : Amorcer, Pause ou Réamorcer le compte à rebours

OFF/ON Rétablir ou nouvelle partie: éteindre et rallumer

Option 00: Réglage manuel pour enregistrer au maximum 5 réglages personnalisés d'un maximum de 5 périodes. Liberté de mélanger des systèmes de réglage (temps principal, temps additionnel, nombre de coups)

Réglages manuels: Option 00

L'option 00 propose une liberté maximale pour régler la DGT XL selon vos préférences personnelles. Il est possible de choisir parmi les différentes méthodes de chronométrage, de définir vos propres réglages préférés par défaut ou de mélanger différents systèmes. Le nombre maximum de réglages personnels par défaut est de 5 ; ils peuvent tous être enregistrés et rappelés quand vous le voulez.

En démarrant la DGT XL choisir l'option 00 en utilisant les boutons ou et appuyer sur afin de l'activer.

4

1. Activer un réglage par défaut

Afin d'activer un réglage par défaut rester appuyer sur le bouton (STORE) pendant que le chiffre option clignote. (Charger) apparaîtra sur l'écran de gauche. Ensuite sélectionner un des cinq réglages par défaut (1 à 5, Fig. 2 B) en utilisant les boutons + et -. Enfin, appuyer sur OK afin de confirmer votre choix. En appuyant brièvement sur le bouton Démarrer/Pause ce réglage par défaut est activé. En appuyant à nouveau sur le bouton Démarrer/Pause, la pendule est activée pour le début d'une nouvelle partie.

2. Réglages manuels

Dans un réglage manuel vous pouvez créer jusqu'à cinq périodes consécutives, en utilisant une méthode standard (Temps, Fischer, Bronstein délai, Sablier, Incrément, Byoyomi) pour chaque période avec les valeurs désirées pour le temps et le nombre de coups. Un réglage manuel peut être enregistré après l'entrée des données. Choisir Option 00. A gauche le numéro 1 (Fig. 2 B) apparaîtra indiquant que la première période doit être réglée. Sélectionnez une méthode de chronométrage (Fig. 2 C) avec la méthode désirée en utilisant les boutons + et/ou -. Confirmer en appuyant sur OK. Régler le temps standard pour le joueur de gauche à l'écran gauche. Utiliser les boutons + et/ou - et confirmer en appuyant sur OK. Il est possible de revenir au chiffre précédent en utilisant le bouton BACK. Régler l'un après l'autre: heures, dizaines de minutes, minutes, dizaines de secondes, secondes. Continuer à l'écran de droite et répéter le même procédé pour le joueur de droite. Quand vous utilisez 'Fischer' ou 'Bronstein' délai, il faut aussi régler le temps supplémentaire par coup ou le temps de délai par coup en minutes et secondes.

En utilisant 'Fischer' vous devrez aussi régler le numéro de coups pour la première période d'après. Quand vous utilisez 'Fischer' ce qui suit est particulièrement important: En utilisant 'Fischer' il est possible de choisir quand la prochaine période commence. Si vous régler le nombre de coups prédéterminés à 00, la prochaine période commencera quand un joueur a épuisé son temps. Cependant, si vous réglez le nombre de coups entre 01 et 99, la prochaine période commencera dès que le joueur aura complété le nombre de coups correspondant. *La programmation d'un numéro de coups non égal à zéro pour un période « Fischer » a seulement effet si toutes les périodes antérieures ont été programmées comme « Fischer » avec un numéro de coups non égal à zéro.*

Si vous voulez régler une période, allez à END en appuyant sur + et/ou – et confirmer en appuyant sur OK.

Si vous voulez régler des périodes multiples, choisissez la méthode de chronométrage que vous voulez utiliser pour chaque période et ensuite effectuez la procédure comme indiqué ci-dessus pour chaque période. Quand vous aurez réglé la dernière période, vous terminerez en appuyant sur END.

N.B. Toutes les séquences des méthodes ne peuvent être réglées. Si logiquement une séquence de réglage est impossible, il est impossible de sélectionner ces réglages. Par exemple, si la deuxième période est spécifiée comme Incrément, il est impossible de régler une troisième période après.

Si vous voulez sauvegarder le réglage, restez appuyer sur le bouton STORE pendant quelques secondes. (Programme) apparaîtra sur l'écran de gauche. Poursuivez en choisissant le numéro (1 à 5, Fig. 2 B) de réglage par défaut en utilisant et/ou et confirmez en appuyant sur . Vous pouvez commencer la partie en appuyant sur . Ci-dessous vous trouverez deux exemples de réglage manuel. Sur notre site

Internet, www.dgtprojects.com, vous trouverez d'autres exemples.

3. Simple

Supposez que vous voulez jouer une partie avec 15 minutes pour le joueur de gauche et 30 minutes pour le joueur (légèrement moins fort) de droite. Supposez que vous voulez sauvegarder cela en tant que réglage par défaut numéro 3.

- Sélectionner option numéro 00
- Confirmer en appuyant sur OK
- Sélectionner **TIME**. Confirmer en appuyant sur OK
- Régler comme suit: 0, OK, 1, OK, 5, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK
- Sélectionner **END**
- Confirmer en appuyant sur OK
- Rester appuyé sur le bouton STORE pendant quelques secondes
- Sélectionner réglage par défaut numéro 3
- Confirmer en appuyant sur OK

4. Complexe

Supposez que vous voulez jouer en 3 périodes. 40 coups en 1 heure et 30 minutes, suivi par 20 coups en 30 minutes, et terminer en cadence 10 minutes "Fischer" avec un temps supplémentaire de 20 secondes par coup. Supposez que vous voulez sauvegarder cela en tant que réglage par défaut numéro 5.

- Sélectionner option numéro 00
- Confirmer en appuyant sur OK
- Sélectionner **TIME**. Confirmer en appuyant sur OK
- Régler comme suit: 1, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, 1, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK
- Le réglage de la première période est terminé
- A nouveau sélectionner **TIME**
- Confirmer en appuyant sur OK
- Régler comme suite: 0, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK
- Le réglage de la deuxième période est terminé
- Sélectionner **FISCH**
- Régler comme suit: 0, OK, 1, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, (= 10 minutes de temps standard) 0, OK, 2, OK, 0, OK (=20 secondes supplémentaires par coup) 0, OK, 0, OK (= nombre de coups 0, pour la dernière période en cadence 'Fischer' régler 0 pour le nombre de coups, pour plusieurs périodes régler le nombre de coups par période)
- Sélectionner **END**
- Confirmer en appuyant sur OK
- Rester appuyé sur le bouton STORE pendant quelques secondes
- Sélectionner réglage par défaut numéro 5
- Confirmer en appuyant sur OK.

L'Homologation

Cette partie est à faire en commun avec l'organisateur, l'arbitre étant un conseiller technique, notamment pour les horaires des rondes et les départages.

L'interlocuteur sera :

- le secrétariat fédéral généralement pour un open
- le Délégué Régional des Homologations pour une compétition rapide ou lente avec seulement des joueurs de la Ligue

Description du processus par le DNC, extrait du BAF 106

LA DECLARATION PREALABLE :

La Déclaration préalable d'un tournoi est la démarche incontournable qui débute avant le tournoi et se termine quand les résultats de ce tournoi ont été incorporés dans le calcul du classement Elo ou Elo Rapide établi par la Direction Nationale des Classements.

Tout organisateur de compétition individuelle, quel que soit le niveau de celle-ci, doit se soumettre à la procédure suivante : Il informe le Délégué des Homologations de sa Ligue en lui décrivant précisément les paramètres de son Tournoi. S'il s'agit d'un tournoi ouvert à l'ensemble des compétiteurs nationaux et internationaux, alors l'organisateur doit faire sa demande au Secrétariat Fédéral auprès de Stephen Boyd.

Dans tous les cas, le Délégué régional des Homologations ou le Secrétariat fédéral rédige, sur le site de la Fédération, le paragraphe décrivant le tournoi. Il y récupère aussi le numéro de déclaration du tournoi, numéro automatiquement attribué par le serveur Internet. Ce numéro est communiqué à l'organisateur et valide ainsi l'existence du tournoi.

Rq : Lorsque les résultats du tournoi lui sont adressés, le Délégué y coche la colonne « Résultats reçus et transmis », le DNC, à réception, y coche la colonne « Résultats incorporés dans le calcul ».

La DNA a simplifié cette partie administrative en créant des formulaires-types qui simplifie et standardise les demandes :

- Demande d'homologation de tournois au système suisse (cadences lentes) (formulaire H1bis)
- Demande d'homologation de tournois du type « 61 minutes » (formulaire H2)
- Demande d'homologation des tournois rapides (formulaire H3)
- Demande d'homologation de tournois à cadence lente réservés aux membres d'une seule ligue (formulaire H4)
- Demande d'homologation de tournois fermés FIDE formulaire H5)

Les formulaires sont repris dans les pages suivantes.

1.1 : Demande d'homologation de tournois au système suisse (cadences lentes)

TOURNOI OPEN AU SYSTEME SUISSE *Formulaire H1bis / DNA*
(cadence lente)

DEMANDE D'HOMOLOGATION

Cette demande doit être remplie au moins un mois avant le début du tournoi et expédiée à :

F.F.E – Direction Technique

L'organisateur s'engage par ce formulaire à verser les droits d'homologation qui s'élèvent à 5% du montant total des inscriptions et qu'il remettra à l'arbitre, par chèque à l'ordre de la F.F.E, avant la 3^{ème} ronde du tournoi. Ce formulaire concerne **les parties cadencées prises en compte pour le Elo national + Elo FIDE**. Pour les « 61 minutes » et les cadences rapides, veuillez utiliser, respectivement, les formulaires H2 et H3. Rappel : le rapport technique doit être adressé au plus tard **7 jours à l'issue du tournoi**, faute de quoi d'une part l'organisateur règlera **une amende de 67 euros**, d'autre part l'arbitre sera sanctionné par la D.N.A.

Nom et lieu du tournoi :

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

Nombre de rondes :

Système d'appariements : Suisse intégral ou Système de Haley ou S.A.D

Cadence :

S'il ne s'agit pas d'une cadence à incrémentation, veuillez notifier comment est prévue la conclusion des parties :

Au K.O pour les rondes : Au finish pour les rondes :

Systèmes de départage choisis :

1^{er} départage :

2^{ème} départage :

3^{ème} départage :

Droits d'inscription :

SENIORS =

JEUNES =

(pour les jeunes, le tarif maximum est égal à 50 % du tarif senior)

Montant total des prix : 1^{er} prix :

2^e prix :

3^e prix :

Date et heure du début des rondes :

Ronde 1
Ronde 2
Ronde 3
Ronde 4
Ronde 5
Ronde 6
Ronde 7
Ronde 8
Ronde 9

Nom de l'arbitre principal :

Niveau : Téléphone : Adresse électronique :

Appariements par SMS

Nous souhaitons que notre tournoi bénéficie du service d'envoi des appariements par SMS et recevoir le code d'accès au site d'administration. *e-mail du responsable*

Dispositif spécifique – nulle par accord mutuel.

L'organisateur d'un tournoi peut, en accord avec l'arbitre principal, adopter un dispositif spécifique lié à l'application du 5.2c, précisant par exemple un nombre de coups minimal, ou un temps de jeu minimal, ou l'accord de l'arbitre, voire une combinaison de ces 3 conditions. Ceci est soumis à l'approbation préalable du responsable des homologations.

? Je n'adopte pas de dispositif spécifique ? J'adopte un dispositif spécifique

Décrivez votre dispositif (au verso si nécessaire) _____

L'organisateur s'engage à faire figurer ces dispositifs dans son annonce de tournoi et dans toutes ses publicités.

ORGANISATEUR :

Nom : Adresse postale :

Téléphone : Adresse électronique :

Fait à le **Signature de l'organisateur**

1.2 : Demande d'homologation de tournois du type « 61 minutes »

TOURNOIS AU SYSTEME SUISSE Formulaire H2 / DNA
EN PARTIES DE 61 MINUTES AU K.O.
DEMANDE D'HOMOLOGATION

Cette demande d'homologation doit être remplie au moins 1 mois avant le début du tournoi et expédiée à :

F.F.E – Direction Technique

En sollicitant l'homologation, l'organisateur s'engage à verser les droits qui s'élèvent à 5% du montant total des inscriptions et qu'il remettra à l'arbitre, par chèque à l'ordre de la F.F.E, avant la 3^{ème} ronde du tournoi.

Rappel : les parties jouées selon cette cadence définie dans l'appendice B' (spécificité française) ne sont pas prises en compte pour le Elo FIDE.

NOM ET LIEU DU TOURNOI :

Date et heure de la première ronde :

Date et heure de la dernière ronde :

Nombre de rondes :

Système d'appariements : suisse intégral ou Système de Haley ou S.A.D

Systèmes de départage : 1) 2) 3)

Montant total des prix :

Montant des droits d'inscription : SENIORS = JEUNES =

(Pour les jeunes, au maximum 50% du tarif senior)

Arbitre principal

Nom :

Téléphone :

e-mail :

Niveau :

Organisateur

Nom :

Adresse postale :

Téléphone :

e-mail :

Dispositif spécifique – nulle par accord mutuel.

L'organisateur d'un tournoi peut, en accord avec l'arbitre principal, adopter un dispositif spécifique lié à l'application du 5.2c, précisant par exemple un nombre de coups minimal, ou un temps de jeu minimal, ou l'accord de l'arbitre, voire une combinaison de ces 3 conditions. Ceci est soumis à l'approbation préalable du responsable des homologations.

? Je n'adopte pas de dispositif spécifique ? J'adopte un dispositif spécifique

Décrivez votre dispositif (au verso si nécessaire)

L'organisateur s'engage à faire figurer ces dispositifs dans son annonce de tournoi et dans toutes ses publicités.

Date et signature de l'organisateur :

1.3 : Demande d'homologation des tournois rapides
TOURNOI EN PARTIES RAPIDES *Formulaire H3 / DNA*
DEMANDE D'HOMOLOGATION

La présente demande d'homologation doit être remplie par l'organisateur au moins 3 semaines avant le début du tournoi et expédiée en double exemplaire au **responsable de l'homologation des tournois rapides au sein de la Ligue concernée**. Ce responsable accorde l'homologation en remplissant le cadre prévu à cet effet, puis en apposant sa signature. Il retourne un exemplaire à l'organisateur et en conserve une copie en archives durant au moins 1 année (dans le cas où le Directeur du Elo rapide ou le Directeur National de l'Arbitrage en solliciteraient la communication dans le cadre d'un recours).

Rappels: les tournois en parties rapides sont **dispensés de droits d'homologation**. Pour le traitement du tournoi, l'arbitre devra se conformer strictement aux directives de la check-list du formulaire T4 (DNA) dans un délai **maximal de 7 jours**.

NOM DU TOURNOI :

DATE ET LIEU DU TOURNOI :

CADENCE :

Nombre de rondes :

Système d'appariements : suisse intégral **ou** accéléré (*rayez la mention inutile*)

Systèmes de départage choisis :

Montant des droits d'inscription :

Seniors :

Jeunes (50 % maximum des seniors) :

Montant total des prix :

Dispositif spécifique – nulle par accord mutuel.

L'organisateur d'un tournoi peut, en accord avec l'arbitre principal, adopter un dispositif spécifique lié à l'application du 5.2c, précisant par exemple un nombre de coups minimal, ou un temps de jeu minimal, ou l'accord de l'arbitre, voire une combinaison de ces 3 conditions. Ceci est soumis à l'approbation préalable du responsable des homologations.

? Je n'adopte pas de dispositif spécifique ? J'adopte un dispositif spécifique

Décrivez votre dispositif (au verso si nécessaire) _____

L'organisateur s'engage à faire figurer ces dispositifs dans son annonce de tournoi et dans toutes ses publicités.

Arbitre principal

Nom : Niveau :
Téléphone : E-mail :

ORGANISATEUR :

Nom :
Adresse postale :
Téléphone :
E-mail :

Date et signature de l'organisateur

Partie à compléter par le responsable des homologations de la Ligue concernée

Homologation accordée le :
Par (*nom et prénom*) :
Responsable des homologations des tournois rapides de la Ligue :
Référence de l'homologation :
Signature du responsable des homologations de la Ligue :

4 : Demande d'homologation de tournois à cadence lente réservés aux membres d'une seule ligue

Formulaire H4 / DNA

**TOURNOIS A CADENCES LENTES RESERVES AUX MEMBRES DE LA LIGUE
DEMANDE D'HOMOLOGATION**

Formulaire à adresser au responsable des homologations de la Ligue concernée

Ce formulaire de demande d'homologation concerne les tournois dont les parties se jouent à cadence lente ou en « 61 minutes » mais **qui n'accueillent que des membres d'une seule Ligue et ne compte pas pour le classement international** (par exemple, le tournoi interne d'un club, ou encore un championnat départemental individuel au système suisse, etc.). L'homologation est alors délivrée non pas par le siège fédéral mais par le responsable des homologations de la **Ligue concernée**.

NOM, DATE(S) ET LIEU DU TOURNOI

--

CADENCE :

Nombre de rondes :

Type de tournoi :

Tarif des inscriptions (le cas échéant) : SENIORS = JEUNES =

(rappel : tarif pour les jeunes = 50 % maximum du tarif senior)

Montant total des prix (le cas échéant) :

Arbitre principal :

Nom :

Niveau :

Téléphone :

E-mail :

Organisateur :

Nom :

Adresse postale :

Téléphone :

E-mail :

Dispositif spécifique – nulle par accord mutuel.

L'organisateur d'un tournoi peut, en accord avec l'arbitre principal, adopter un dispositif spécifique lié à l'application du 5.2c, précisant par exemple un nombre de coups minimal, ou un temps de jeu minimal, ou l'accord de l'arbitre, voire une combinaison de ces 3 conditions. Ceci est soumis à l'approbation préalable du responsable des homologations.

? Je n'adopte pas de dispositif spécifique ? J'adopte un dispositif spécifique

Décrivez votre dispositif (au verso si nécessaire) _____

L'organisateur s'engage à faire figurer ces dispositifs dans son annonce de tournoi et dans toutes ses publicités.

Date et signature de l'organisateur

Partie à compléter par le responsable des homologations de la Ligue concernée

Homologation accordée le :

Par (nom et prénom) :

Ligue :

Référence de l'homologation :

Signature du responsable des homologations de la Ligue :

TOURNOI FERMES HOMOLOGUES F.I.D.E.

Ce document doit être rempli au moins un mois avant le début du tournoi et expédié à la

DIRECTION TECHNIQUE

L'organisateur s'engage par ce formulaire à verser à l'arbitre avant la 3ème ronde les droits d'homologation qui s'élèvent à au moins 5% du montant total des prix et au moins au double des droits d'homologation versés par la FFE à la FIDE (art. 2.8 Compétitions homologuées)

Attention ! Ces droits seront augmentés de 67 euros dans le cas où le rapport technique ne serait pas transmis à la FFE dans les 7 jours suivant la fin du tournoi. D'autre part, en demandant l'homologation, l'organisateur s'engage à distribuer l'intégralité des prix annoncés.

NOM ET LIEU DU TOURNOI :

Horaire R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7 R8 R9 R10 R11

Ronde : Heure

Ronde : Date

Ajournée : Heure

Ajournée : Date

CADENCE :

..... h. pour cps, puis h , pour cps

CONCLUSION DES PARTIES:

- au ko pour les rondes

- au Finish pour les rondes

MONTANT TOTAL DES PRIX:

1er 2ème..... 3ème

Dispositif spécifique – nulle par accord mutuel.

L'organisateur d'un tournoi peut, en accord avec l'arbitre principal, adopter un dispositif spécifique lié à l'application du 5.2c, précisant par exemple un nombre de coups minimal, ou un temps de jeu minimal, ou l'accord de l'arbitre, voire une combinaison de ces 3 conditions. Ceci est soumis à l'approbation préalable du responsable des homologations.

? Je n'adopte pas de dispositif spécifique ? J'adopte un dispositif spécifique

Décrivez votre dispositif (au verso si nécessaire)

L'organisateur s'engage à faire figurer ces dispositifs dans son annonce de tournoi et dans toutes ses publicités.

ARBITRE PRINCIPAL :

.....

Niveau :

Tél:

NOM DE L'ORGANISATEUR : **Tél :**

Adresse : **e-mail:**.....

PARTICIPANTS

Nom	Titre	Féd.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

FAIT A **LE**..... **Signature de l'organisateur**

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

Le Règlement Intérieur du Tournoi

L'écriture du règlement intérieur constitue le deuxième élément de la mission administrative de l'arbitre avant le début du tournoi, comme le précisent en liminaire du Livre de l'Arbitre les missions de l'arbitre :

Bl.1 Règlement intérieur du tournoi

Il est souhaitable que ce règlement soit élaboré conjointement par l'arbitre et l'organisateur de la manifestation, car il constitue le cadre dans lequel l'arbitre devra travailler, sans qu'il ne s'écarte jamais des règles dont il demeure le garant. Ce règlement doit être avalisé par la signature conjointe de l'arbitre et de l'organisateur.

Il doit indiquer au minimum :

- *Dates et horaires de la vérification des licences, des séances de jeu, des reprises des ajournées (éventuellement des supplémentaires), des jours de repos, du jour de clôture, etc...*
- *cadences et modalités des fins de parties (finish, KO...)*
- *types d'appariements utilisés (système, manuels, informatisés...)*
- *départages utilisés pour le classement final*
- *modalités pour les prix (partagés, non cumulables ...), détails en annexe*
- *noms et qualités des arbitres*
- *composition de la commission d'appel, pour les tournois de haut niveau (avant la première ronde)*
- *éventuellement les conditions particulières (salle d'analyse, emplacement pour fumer, etc. ...)*
- *les adresses : de la salle de jeu, de la salle d'analyse et éventuellement de l'arbitre que l'organisateur devra toujours être en mesure de joindre.*

Un modèle est à votre disposition.

Le RI du tournoi doit témoigner de l'actualisation des connaissances de l'arbitre : référence aux dernières règles, aux noms corrects des départages, création d'un jury d'appel optionnel sauf pour les 'grands tournois', etc...

UV.2-chapitre 2.5 : Gestion des Tournois. - page 13
octobre 2005

2.4 : Modèle de règlement intérieur

MODELE DE REGLEMENT INTERIEUR DE TOURNOI.

Entente préalable entre :

- **l'Arbitre principal et l'Organisateur.**
- **l'Organisateur et la Direction Technique Nationale.**

pour définir les modalités techniques du tournoi, obtenir son homologation FFE ou FIDE et préciser les types de joueurs qui pourront y participer (étrangers ?), afin de tout prévoir (!?) pour un bon déroulement. C'est la règle des 4 W des Anglais (Where, Why, When, Who)

Le **Règlement Intérieur** doit être préparé par l'Arbitre et l'Organisateur, avant la 1ère ronde. Il doit être affiché dans la salle du Tournoi.

Article 1 :

L'Association (Club, Comité...) :
organise le
du au (bien définir le ou les tournois).

Article 2 :

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE (Congrès de 20.....)
Les appariements se font au Système Suisse intégral (Règles C.04 FIDE 19.....)

(forts-faibles, aucune protection de club, de famille, pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre (selon la FIDE))

Seront appariés à la 1ère ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence et (ou) réglé leurs droits d'inscription.

Article 3 :

Cadence de jeu : contrôles de temps, incréments, phases KO, ajournements 40 coups / 2h puis 20 coups / 1h, soit séance de 6h.

Dernière ronde au "Finish" (40 coups/2h, puis 20 coups/1h jusqu'à fin de la partie) ou au KO (ex : séance de 6 heures de jeu puis 30 min.

Article 4 :

Horaires de Jeu :

Vérification des licences :

Clôture des inscriptions :

Clôture du Tournoi : (jour, heure et lieu):

Reprise des ajournées :

Système Suisse : dans l'ordre des rondes

Toutes Rondes : selon l'estimation de l'arbitre (par exemple si un joueur a 2 ajournées, l'arbitre préviendra ce joueur qu'à 9h, il commencera par la 2e ajournée qui paraît simple puis après ½ heure de détente, il continuera éventuellement par la 1ère qui paraît plus complexe.)

L'arbitre peut éventuellement ajouter une ou des séances supplémentaires.

Affichage des appariements à heures. Présence de l'Arbitre jusqu'à heures.

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Adultes : Jeunes :

Répartition des Prix (indiquer que la liste des prix figure en annexe, avec affichage dans la salle de tournoi avant la Nième ronde. Préciser les modalités d'attribution des prix, ex aequo, non-cumulables, catégories, système Hort, etc....

Article 6 :

Départage des ex aequo : (indiquer les systèmes choisis dans l'ordre)

Article 7 :

Particularités et rappel des règles importantes : par exemple

- appariements accélérés pendant les rondes; système

- exclusion après 2 forfaits

- avoir une attitude convenable

- analyse et blitz interdits dans la salle

- interdiction à un joueur d'aller dans la salle d'analyse pendant sa partie

- éviter toute discussion et toute lecture suspecte

- vente de littérature échiquéenne interdite dans l'aire de jeu

- signalement des abandons non justifiés au directeur des titres et sanctions pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

- buvette installée loin de la salle de jeu

- toute dégradation entraînera une exclusion

- animations

Tout contrevenant pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements écrits signifient l'exclusion immédiate du Tournoi.

Article 8 :

Arbitre Principal :

Autres Arbitres :

(indiquer le titre : Arbitre International, Arbitre FIDE, Fédéral 1, 2 3 ou 4, Stagiaire)

Article 9 :

Jury d'appel : (pour les tournois de haut niveau) Il est constitué avant le début de la première ronde et est affiché en annexe dans la salle de tournoi.

Article 10 :

Tous les participants s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'Arbitre Principal

L'Organisateur

LE TOURNOI

Le grand jour est enfin là, le tournoi va bientôt débiter...
La première phase capitale est l'enregistrement des joueurs.

Vérification des licences

Un arbitre fédéral ne doit accepter que des licenciés A dans les compétitions en 61min ou plus, des licenciés A & B dans les compétitions à intégrer dans le Elo Rapide.

Cette obligation passe donc par la vérification de la licence de chacun, vérification qui doit être consignée dans un document INDISPENSABLE et qui doit accompagner les résultats de chaque tournoi. Il s'agit du RECAPITULATIF DES PARTICIPANTS, rangeant les joueurs en 4 classes :

- Les étrangers qui n'ont pas de cartes de licence FFE à présenter
- Les licenciés FFE pour la saison en cours et qui ont présenté leur carte (pour 2005/06 celle-ci porte des carrés jaunes, lesquels changent chaque saison ce qui permet une vérification instantanée -)
- Les licenciés FFE qui prétendent être à jour mais ne présentent pas de carte (ils doivent faire une attestation sur l'honneur à joindre à ce récapitulatif)
- Enfin les licenciés réglant sur place leur licence avec les coordonnées du responsable de ces prises de licence.

Ainsi, l'Arbitre ayant soigneusement reporté TOUS les codes FFE, (ça se vérifie via la liste « joueurs sans code FFE » de Papi) les joueurs non codés sont soit des « nouveaux » dont la liste suit le fichier de résultat, soit des étrangers.

**FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
TRAITEMENT DES TOURNOIS
RECAPITULATIF DES PARTICIPANTS**

TOURNOI :
N° d'homologation :
Date(s) : du au
Nom et numéro de licence de l'arbitre principal:.....
.....

Nombre de participants (ayant joué au moins une ronde) :	
Nombre de joueurs ayant présenté une licence F.F.E valable pour la saison en cours :	
Nombre de joueurs étrangers n'ayant pas de licence F.F.E à présenter : (un étranger inscrit sur la liste FRA de la F.I.D.E n'entre pas dans cette catégorie mais dans la première voire dans les suivantes)	
Nombre de joueurs licenciés F.F.E ayant fourni une attestation sur l'honneur (faute de pouvoir présenter leur licence valable pour la saison en cours) Rappel : l'arbitre doit impérativement joindre ces attestations au rapport technique.	
Nombre de joueurs ayant pris une licence sur place : (et dont les noms figurent dans la liste ci-dessous)	
TOTAL (qui doit être égal au nombre de participants) :	

Liste des joueurs ayant pris une licence sur place :

Nom et prénom des nouveaux licenciés	Date de naissance

Faire une seconde liste si besoin.

Nom et adresse du responsable local de ces prises de licences :

.....
.....

Ces nouvelles licences figurent sur l'état-navette du club de.....

Je soussigné(arbitre principal) **certifie l'exactitude de ces données.** Je sais que ma responsabilité est pleinement engagée.

Date et signature de l'arbitre :

ATTESTATION SUR L'HONNEUR Formulaire DNA / T7

Je soussigné.....certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence A
valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Formulaire DNA / T8

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné.....certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence B
valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Faire respecter les règles et règlements

Voilà, c'est le début de la première ronde, les parties vont débutées. C'est maintenant que le rôle essentiel de l'arbitre commence : faire respecter les règles et les règlements.

Comme cela figure en tête des missions de l'arbitre,

1.1 Généralités :

Pendant les séances principales de jeu comme pendant les séances de reprises après ajournement des parties, l'arbitre a pour unique mission, l'application des Règles définies par le FIDE et la FFE. Pour cela, il doit détenir et connaître la dernière édition des règlements.

Afin d'assurer convenablement cette mission, l'arbitre s'abstiendra de conduire simultanément tout ou partie de ses autres missions. En effet, sauf nécessité impérieuse, L'arbitre ne doit pas quitter la salle de jeu.

L'arbitre doit disposer des règles et règlements à jour. Pour les règles du jeu, la version française (BAF 106bis) et la version anglaise sont préconisées pour un open international.

Pendant les séances de jeu, l'arbitre doit se concentrer sur cette partie de sa mission.

Même si un bon arbitre sera toujours présent très rapidement sur les lieux de son intervention, il doit être « invisible », se fondre dans le paysage pendant que le jeu se déroule normalement.

Un arbitrage réussi est un tournoi où la plupart des joueurs ne se souviendront pas du visage derrière la cravate de l'arbitre.

Bien arbitrer, cela ne veut pas dire « jouer au gendarme » et « abuser de son autorité ».

Un arbitre doit avant tout officier avec calme, dans un esprit de modération, d'ouverture et de conciliation.

Les devoirs de l'arbitre pour cette partie de son travail figurent en bonne place dans le RIDNA :

32.1 Les devoirs de l'arbitre

- ❑ *Composer, le cas échéant, en accord avec l'organisateur, une Commission des litiges (nombre impair de personnes, faire figurer dans cette liste à la fois des titulaires et des suppléants) habilitée à examiner les appels des joueurs, convoquer cette Commission lorsque l'appel est recevable*
- ❑ *Veiller à ce que la liste des prix soit affichée dès la première moitié du tournoi, s'assurer du bon affichage des informations techniques obligatoires : liste des joueurs par Elo décroissant, appariements, classement général et grille américaine ronde après ronde, règlement intérieur du tournoi, composition de la Commission des litiges.*
- ❑ *Si les appariements sont accélérés, le préciser clairement dans le règlement intérieur du tournoi. Rappel : l'accélération est la seule digression mineure du C04 autorisée dans le cadre des tournois au système suisse homologués par la F.F.E.*
- ❑ *Faire preuve de ponctualité et de disponibilité, être présent en salle de jeu durant les rondes et faire preuve de vigilance, s'assurer que les joueurs ne parlent pas de leur partie en cours, prendre toutes les dispositions utiles pour prévenir et éviter les **attitudes non-sportives**, et sanctionner les fautifs si nécessaire*

Durant les parties, la présence de l'arbitre en salle est INDISPENSABLE. C'est ainsi qu'il peut anticiper les éventuels soucis et interventions à effectuer comme les zeitnots. Au contact des joueurs, il les rassure par sa présence. La connaissance des joueurs, de leur psychologie, des habitudes des uns, des défauts des autres, cela fait partie de l'expérience accumulée au fil des tournois.

Dans notre sport, un arbitre doit avoir une licence A. L'idée est qu'il soit aussi un joueur et donc plus à même de comprendre les joueurs quand il arbitre. Sa disponibilité pour répondre aux questions, de la plus simple aux plus compliquées, permettra de mieux faire passer ses décisions.

Si pendant les parties les joueurs ne cherchent pas vraiment à voir l'arbitre, dès la fin de la ronde, il devient l'homme (ou la femme) le plus recherché !

En effet, le joueur d'échecs veut savoir dans la seconde contre qui va-t-il jouer à la prochaine ronde, sa place au classement général, sa performance dans le tournoi, etc...

C'est donc à cette charge que l'arbitre s'attellera dès la fin de la dernière partie de la ronde et le métier fera qu'il y arrivera de plus en plus rapidement :o)

L'affichage peut aussi être enrichi par des explications à destination des joueurs, sur les règles ou bien sur les appariements.

J'affiche les informations suivantes dans tous les tournois au SAD que j'arbitre :

APPARIEMENTS AU SYSTEME SUISSE ACCELERE DEGRESSIF

Objet : Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

Principe : Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2.

$SG = SR + PF$

Détermination du nombre de points fictifs : Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo. Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point ($SR \geq 1,5$), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point ($SR \geq 3$), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points ($SR \geq 4,5$), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint $n/2$ (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

Respect de la Charte

Et dans tous mes tournois, j'affiche en évidence la charte du joueur, elle doit être connue de tous et devenir une évidence !

CHARTRE DU JOUEUR D'ECHECS

RESPECTER LES REGLES

- Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.
- Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation. Les comportements susceptibles de porter préjudice à un autre compétiteur ou de nature à jeter le discrédit sur notre sport sont totalement prohibés.
- Une proposition de nullité est toujours inconditionnelle. Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

RESPECTER L'ADVERSAIRE

- Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie.
- Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.
- Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

RESPECTER L'ARBITRE

- En participant à une compétition homologuée, le joueur accepte de jouer sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
- Garant du respect des règlements fédéraux et du respect de l'esprit sportif, l'arbitre est un représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.
- Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer. Il peut interjeter appel oralement dans l'instant, mais dès que possible il déposera sa réclamation par écrit selon des modalités qui doivent lui être expliquées par le corps arbitral.

RESPECTER L'ORGANISATEUR

- Chaque joueur doit concourir à la bonne tenue de la compétition.
- L'inscription à une compétition homologuée implique l'acceptation des dispositions définies par le Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.
- Les réclamations concernant l'organisation ne sont recevables que si elles sont formulées correctement.

Le compétiteur qui transgresse la Charte du joueur d'échecs dans le cadre d'un événement homologué s'expose à des pénalités sportives ou à des sanctions disciplinaires. En s'inscrivant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Française des Echecs, le joueur s'engage à respecter la présente Charte adoptée par la F.F.E le 21 juin 2003, le Code de l'Ethique » amendé par la F.I.D.E en 1996 au Congrès d'Erevan ainsi que le « Code du Sportif » édicté par l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair-Play (A.F.S.V.F.P).

D. Code de l'Ethique (F.I.D.E A010).

Fédération Internationale Des Echecs

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1989, amendé par le Bureau du Président de la FIDE et par l'Assemblée Générale de 1996.

1. Introduction

1.1 Le jeu et la conception du jeu d'échecs sont basés sur le principe selon lequel toute personne concernée respecte les règles existantes et attache une valeur particulière au fair-play et à la sportivité.

1.2 Il est impossible de définir exactement et en toutes circonstances la conduite attendue des personnes impliquées dans les tournois et événements de la FIDE, ou d'énumérer tous les actes qui enfreindraient le Code d'Ethique et qui conduiraient à des actions disciplinaires. Dans la plupart des cas, c'est le bon sens qui dictera aux participants les règles de conduite attendues de leur part. Si un participant, dans le cadre d'un événement homologué par la FIDE, a un doute sur le comportement qui est attendu de lui, il doit prendre contact avec les officiels qui représentent la FIDE ou avec l'organisateur local qui a pris en charge l'événement.

1.3 Des litiges survenus pendant une partie ou pendant un tournoi doivent être résolus selon les règles de jeu en vigueur et en accord avec le règlement intérieur du tournoi.

1.4 Ce code de l'Ethique est applicable aux:

- élus de la FIDE*
- fédérations membres, aux délégués et aux conseillers*
- organisations affiliées*
- organisateurs, sponsors*
- et à tout compétiteur inscrit dans un tournoi homologué FIDE.*

Ce code d'Ethique doit gouverner toute action qui peut être entreprise à l'encontre d'une personne (soit un individu ou une organisation) qui, délibérément ou par grosse négligence, enfreint les règles ou le règlement intérieur, ou néglige de respecter les principes de sportivité.

2. Nature des infractions

Le Code d'Ethique est violé par une personne ou organisation qui, directement ou indirectement :

2.1 propose, essaye d'offrir ou accepte une rétribution ou une faveur en vue d'influencer le résultat d'une partie ou une élection de la FIDE.

2.2 en d'autres circonstances agit contrairement à ce code.

2.3 Les faits suivants sont d'une importance toute particulière :

2.3.1 Production de faux dans l'administration de la FIDE ou au sein d'une fédération nationale. Ceci comprend les informations incorrectes données pour obtenir des avantages ou un gain injustifié.

2.3.2 Conduite d'élus qui n'inspirent plus la confiance nécessaire ou qui, par d'autres actions, sont devenus indignes de confiance.

2.3.3 Organismes, Directeurs de Tournois, Arbitres ou autres responsables qui ne se conduisent pas de façon impartiale ou responsable.

2.3.4 Non-conformité aux normes de courtoisie et de bonne conduite échiquéenne. Conduite considérée comme inacceptable selon les normes sociales en vigueur.

2.3.5 Tricherie ou tentatives de tricherie pendant des parties ou pendant des tournois. Violence, menaces ou autres conduites inconvenantes pendant ou en relation avec un événement échiquéen.

2.3.6 Joueurs qui abandonnent un tournoi sans raison valable ou sans prévenir l'arbitre du tournoi.

2.3.7 Violations grossières ou répétées des règles d'échecs de la FIDE ou des règlements des tournois.

2.3.8. Dans n'importe quel tournoi de haut niveau, les joueurs, les délégations et les équipes doivent se conformer à un code vestimentaire de premier ordre. Le terme de délégation inclut les seconds ainsi que les autres personnes accompagnant le joueur pour son bien-être personnel. Les joueurs sont solidaires des actes commis par les membres officiels de leurs délégations.

2.3.9 Joueurs ou membres de délégations portant des accusations injustifiées envers d'autres joueurs, responsables ou sponsors. Tout litige doit être déféré à l'arbitre ou au directeur technique du tournoi.

2.3.10 De plus, conformément à ce code éthique, des actions disciplinaires seront entreprises dans le cas d'incidents qui discréditent le jeu d'échecs, la FIDE ou ses fédérations et portent atteinte à leur réputation.

2.3.11 Toute conduite susceptible de compromettre ou de discréditer la réputation de la FIDE, ses événements, organisateurs, participants, sponsors, ou la bonne volonté qui leur est associée.

3. Conséquences des infractions

Les Officiels prendront les mesures nécessaires pour assurer le déroulement convenable à la fois des parties et des tournois, selon la Loi des Echecs et conformément aux règlements des tournois.

3.1 Les Fédérations, les Officiels et les Organismes agissant en violation de ce Code peuvent perdre temporairement leur qualité de membre ou leurs fonctions.

3.2. Toute personne agissant en violation de ce Code peut se voir interdire la participation à tous les tournois FIDE ou aux tournois à caractère spécifique pendant une période pouvant aller jusqu'à trois ans. On accordera la plus grande attention à la nature de l'infraction et à toute infraction précédente pour décider de la durée de l'exclusion.

3.3. les arbitres de tournois qui manquent de se conformer au Code peuvent être suspendus ou se voir refuser le droit d'officier dans le cadre d'événements homologués FIDE pour une période allant jusqu'à trois années. En ce cas, une nouvelle autorisation d'arbitrer ne sera accordée que conformément aux usages habituels.

3.4. Les Organismes de tournois dont le comportement constitue une violation du Code peuvent se voir refuser le droit d'organiser des événements FIDE pendant une période allant jusqu'à trois années.

3.5 Dans le cas où un joueur ou un membre d'une délégation sème le désordre et la confusion en s'en prenant aux règles, aux procédures ou aux conditions, à la Direction du Comité d'Appels, le joueur peut se voir infliger une amende allant jusqu'à cinq mille US. dollars (5000 \$) et peut se voir déclaré forfait pour une plusieurs parties en fonction de l'importance du désordre créé.

3.6 Dans le cas d'une conduite physiquement ou verbalement agressive, ou visant à intimider un joueur, un membre d'une délégation ou toute autre personne engagée dans un événement homologué, la FIDE peut prendre une ou plusieurs des mesures suivantes :

_ infliger au joueur une amende de 25000 \$.

_ déclarer un joueur forfait pour une partie ou un match

_ si l'infraction est commise par un membre de la délégation, lui demander de quitter l'événement. Le refus peut entraîner les pénalités énumérées ci-dessus.

4. Procédures administratives

4.1 Toute infraction à ce Code par toute Fédération ou par tout représentant de la FIDE sera signalée au secrétariat de cette dernière.

4.2 Toute infraction à la réglementation de ce Code par quiconque sera signalée et jugée par la Commission d'Ethique de la FIDE.

4.3 Le procès-verbal sera consigné par écrit. Les raisons doivent être données pour toutes décisions prises et celles-ci doivent également être consignées par écrit.

4.4 Un appel contre la décision prise par tout représentant FIDE peut être soumis à la Commission d'Ethique de la FIDE. L'appel doit être envoyé par courrier recommandé accompagné d'une caution de 250 \$. Cette caution sera restituée si l'appel s'avère réellement justifié à tous égards.

4.5 Toute décision faite par la Commission d'Ethique peut faire l'objet d'une procédure en appel selon le Code d'Arbitrage des Sports de la Cour de Lausanne (Suisse)

4.6 Le délai d'appel est limité à 21 jours après la notification de la décision qui est à l'origine de cet appel. Tout recours vers une autre Cour est exclu.

Quelques conseils

Voici une liste de conseils parus dans le BAF 108 qui devrait vous permettre un bon déroulement de l'open que vous arbitrez :

- **Premier enseignement** : d'un rouleau de ruban adhésif, toujours tu te pourvoiras.
- **Second enseignement** : par l'affichage rapide des appariements la vénération de l'arbitre tu entretiendras.
- **Troisième enseignement** : oiseuses des discussions tu t'abstiendras.
- **Quatrième enseignement** : ton attention, toujours éveillée tu tiendras.
- **Cinquième enseignement** : les feuilles de partie, avant le zeitnot tu regarderas.
- **Sixième enseignement** : efficace en zeitnot ta notation sera.
- **Septième enseignement** : avec pragmatisme l'outil informatique tu utiliseras.
- **Huitième enseignement** : avec circonspection ton intervention tu feras.
- **Neuvième enseignement** : avec clairvoyance mais fermeté la règle appliquer tu feras.
- **Dixième enseignement** : fortement mais clairement ta parole entendre tu feras.

A ces « commandements », peuvent être ajoutés quelques autres suggérés par un AI expérimenté :

- ↳ Toujours avec discernement tu agiras
- ↳ Dans la salle de jeu toujours tu te tiendras
- ↳ Pendant les rondes, derrière ton ordinateur jamais tu ne seras
- ↳ Pour prendre une décision, parfois tu consulteras (Livre de l'Arbitre, GMI)
- ↳ En cas d'incident grave, prendre une sanction jamais tu n'hésiteras

Le réel affrontement devant l'échiquier

Ces derniers temps, le débat sur les « nulles de salon » fait rage. Au premier chef, ce sont les organisateurs, avec l'aide des arbitres, qui peuvent pousser les joueurs à plus d'agressivité, en modulant les prix offerts, en invitant certains joueurs plus que d'autres, etc...

Le Danemark a cette année imposé des départages en parties rapides pour son tournoi principal toutes rondes décernant le titre national. Ainsi, pas de score nul, un peu comme au basket-ball.

En dehors d'un dispositif spécifique encadrant les nulles par consentement mutuel choisi lors de l'homologation, et figurant lors des annonces du tournoi et évidemment en bonne place dans le règlement intérieur, l'intervention de l'arbitre se situe plus au niveau du combat qui doit avoir lieu lors d'une partie.

Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

Les arbitres doivent prendre leurs responsabilités, de la partie entre joueurs titrés se partageant les prix à celle entre joueurs moins bien côtés jouant pour des prix également. Les parties faisant office de dons de points Elo sont à sévèrement sanctionner aussi.

Le double zéro ne doit pas effrayer l'arbitre ... et les organisateurs !

Réclamations

Un joueur peut ne pas être satisfait de votre décision et porter réclamation.

Deux cas peuvent se présenter :

- soit le tournoi a une commission d'appel
- soit il n'en a pas et c'est alors devant la Commission d'Appel Sportif qu'il fera sa réclamation.

Face à une décision de l'arbitre au cours du jeu, un joueur ne peut qu'obtempérer. Il doit, s'il le souhaite, faire appel oral dès l'incident et continuer la partie, puis à l'issue de cette partie rédiger son rapport de plainte et l'adresser aussitôt à la Commission d'Appel. L'arbitre réunit la Commission d'Appel, dans les plus brefs délais possibles. La commission délibère en tenant compte de tous les éléments disponibles : témoignages, textes ..., puis prend une décision conforme ou différente de celle de l'arbitre. Cette décision, appliquée pendant la durée du tournoi, peut ultérieurement faire l'objet d'un appel devant la Commission d'Appel Sportif.

4. La commission d'appel :

La commission d'appel n'est indispensable que pour les tournois de haut niveau.

4.1 Composition.

Cette commission de 5 ou 7 membres, prévue par le règlement intérieur, comprend un ou plusieurs arbitres, un ou plusieurs représentants de l'équipe d'organisation, un ou plusieurs représentants des joueurs et éventuellement une ou plusieurs notabilités du monde Echiquéen (membre du Comité FFE, joueur titré ...)

Exemple : 2 arbitres, 2 joueurs et l'organisateur.

Le nombre des membres doit être impair pour faciliter la prise de décisions majoritaires, qui ne peut être atteinte par les représentants d'une seule des parties en présence. Un membre suppléant doit être prévu pour remplacer un joueur membre de la commission qui se trouverait preneur dans une décision d'appel.

Photographies

Notamment dans les championnats de jeunes où les parents trépignent à l'entrée de la salle de jeu avant chaque ronde avec leurs appareils photos et caméscopes, il est nécessaire d'encadrer le temps alloué aux photographes.

Si les conditions de jeu ne l'empêche pas, il est possible de préconiser 10mn en début de la première ronde puis 5mn pour les autres rondes.

La presse peut avoir un statut spécial lors de grands événements et être accréditée par les organisateurs pour pouvoir circuler librement dans l'aire de jeu à tout moment. Il est nécessaire de veiller à ce qu'ils ne gênent pas les joueurs et fassent le moins de bruit possible.

APRES LE TOURNOI

Voilà, la dernière partie vient de se terminer ... les joueurs ont terminé, mais pas vous. Déjà, vous avez pensé à demander votre indemnisation avant la dernière ronde, comme le précise les devoirs de l'organisateur et de l'arbitre.

Article 32 : la Charte de l'Arbitrage définit **les devoirs réciproques des arbitres et des organisateurs**.

32.1 Les devoirs de l'arbitre

- ❑ Après le tournoi, assumer ses **responsabilités administratives** : rédiger et envoyer le rapport technique en se conformant aux directives de l'organigramme de gestion des tournois et en ne négligeant aucun élément de la « check-list » des arbitres fédéraux
- ❑ Avant la fin du tournoi, établir une **facture** concernant les droits d'homologation. Transmettre le chèque à la F.F.E avec le rapport technique, faute de quoi le tournoi ne pourra pas être traité

32.2 Les devoirs de l'organisateur

- ❑ Respecter le barème **d'indemnisation** de l'arbitrage et régler les notes de frais des arbitres avant le début de la dernière ronde, refuser de payer aux arbitres toute somme qui serait supérieure à celle obtenue grâce à la stricte application du barème fédéral, et signaler directement tout problème de ce type à la Direction Nationale de l'Arbitrage
- ❑ Verser à l'arbitre principal avant la fin du tournoi le montant des **droits d'homologation** (facture établie par l'arbitre, chèque à faire à l'ordre de « Fédération Française des Echecs »)

Pour cela, il existe le formulaire d'indemnisation de l'arbitre et comme vous tenez le trésorier sous la main, vous pouvez en profiter pour lui demander le règlement des droits d'homologation du tournoi !

Le défraiement de l'arbitre comprend :

- les frais de déplacements réels justifiés, selon accord préalable.
- l'hébergement complet (catégorie ** ou équivalent)
- les indemnités selon le tarif formulé dans le "barème d'indemnisation" et l'entente avec l'organisateur en cas d'une gestion informatisée avec le matériel de l'arbitre.

Le détail du calcul de l'indemnité est repris du livre de l'arbitre afin de communiquer auprès des organisateurs. Souvent, ils ne font pas apparaître le coût de l'arbitrage sur leur manifestation, sous prétexte que l'arbitre reverse tout ou partie à l'association. C'est un tort (pas de reverser à son club, mais de ne pas faire apparaître le coût et le don dans le bilan financier de l'opération).

FICHE de CALCUL des DROITS d'HOMOLOGATION Pour des TOURNOIS Homologués de plus de 60 minutes.

Ce document, avec le chèque des Droits d'homologation à l'ordre de la F.F.E., doit être expédié avec le rapport technique du tournoi à la

DIRECTION TECHNIQUE

Les droits d'homologation s'élèvent à 5% du montant total des inscriptions pour les opens. Pour les tournois fermés, les tournois à élimination directe et les matches, les droits d'homologation sont au moins égaux à 5% des prix, et au moins égaux au double des droits d'homologation versés par la FFE à la FIDE.

NOM ET LIEU DU TOURNOI...

NOM ET ADRESSE DE L'ORGANISATEUR..

Adresse postale :

Téléphone :

Adresse électronique :

TOURNOI OPEN SUISSE : Calcul du montant total des inscriptions

	Nombre		Montant		Total
Séniors		X		=	
Jeunes		X		=	
Séniors avec majoration		X		=	
Jeunes avec majoration		X			
Invités		X	0	=	0
			Totaux	=	

X 5 %
Droits d'homologation =

Fait à

Le

Signature de l'Organisateur

Signature de l'arbitre

INDEMNITES D'ARBITRAGE

1) PRINCIPES GENERAUX

- ❑ Ce barème a comme base une constante appelée « P ». La valeur de « P » est égale à **15 euros** au 21 octobre 2001. Elle peut être réactualisée par le Comité Directeur de la F.F.E (*remarque : jadis, cette constante correspondait à la part fédérale d'une licence senior. Cette correspondance n'est plus appliquée*).
- ❑ Le calcul de l'indemnité est valable pour l'arbitre principal. L'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité (sauf cas particuliers définis en l'article 5), est hébergé, et reçoit des frais de déplacements. L'arbitre stagiaire ne perçoit aucune indemnité, mais est hébergé. L'organisateur n'est pas tenu de lui verser des frais de déplacements. La présence d'un arbitre candidat n'implique aucune obligation de la part de l'organisateur.
- ❑ Rappel des quotas : un arbitre par tranche de 100 joueurs. *Exemple pour 120 joueurs : un arbitre principal + un arbitre adjoint (titré, stagiaire ou candidat)*.
- ❑ L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise **entre 42 € (plancher) et 78 € (plafond)**. Des dispositions spécifiques sont appliquées dans certains cas définis au paragraphe 5.
- ❑ Dès lors qu'un tournoi est homologué, l'organisateur est tenu de faire appel à un arbitre fédéral ayant au moins le titre minimal requis (voir Livre de la Fédération : tournois homologués). L'indemnisation de l'arbitre est obligatoire et doit nécessairement figurer dans le budget de l'événement. Si un arbitre fait don d'une somme correspondant partiellement ou totalement au montant de l'indemnité due, cette opération apparaît à la fois en dépenses (ligne budgétaire « arbitrage ») et en recettes (don).
- ❑ Le paiement de l'indemnité s'effectue avant le début de la dernière ronde. Une fiche d'indemnisation, signée par l'arbitre et par l'organisateur, est établie en double exemplaire.

2) FRAIS DE DEPLACEMENTS

- ❑ L'arbitre doit nécessairement utiliser son véhicule :
 - option 1 : **0,27 € / km (tarif indicatif, se reporter au tarif en vigueur de la FFE)** + remboursement des péages sur présentation des justificatifs.
 - option 2 : frais réels (s'il n'y a pas eu accord préalable entre l'organisateur et l'arbitre, l'option 1 est systématiquement adoptée).
- ❑ L'arbitre ne doit pas utiliser son véhicule : tarif S.N.C.F 2ème classe, augmenté d'un forfait « petits déplacements » d'un montant de **20 euros**.

3) HEBERGEMENT

Il est parfois nécessaire de prévoir pour l'arbitre un hébergement. Ce dernier comprend alors les nuitées en hôtel 2 étoiles ou équivalent et les repas. Tarif (au 1/09/05) : **un repas = 15€** s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparés par le comité organisateur.

4) MISE A DISPOSITION D'UN ORDINATEUR PERSONNEL, FRAIS DIVERS

Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, l'organisateur lui verse **un forfait de 70 euros**. Tous les frais que l'arbitre a pu engager pour l'arbitrage concerné (courrier, frais de téléphone, papeterie, etc) sont remboursés sur présentation de justificatifs ou d'attestations sur l'honneur.

5) CALCUL DES INDEMNITES

- ❑ **Matches officiels organisés par la F.F.E, la Ligue, le C.D.J.E, le club : I = 42 par jour**
Pour les matches nécessitant la présence de plusieurs arbitres, chaque arbitre, même lorsqu'il est adjoint (dès lors qu'il est titré) perçoit la somme de 42 € (pas d'application de la règle de la demi-indemnité).
- ❑ **Tarifs adoptés pour deux grands événements nationaux :**
 - Championnats de France des jeunes :
5 x 78 euros soit **390 euros (5 x 78 = 390)** pour le superviseur et pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : juniors, cadets, minimes, benjamins, pupilles.
 - 5 x 70 € soit **370 euros** pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : poussins, petits poussins.
 - Adjoints (titulaires d'un titre) : 5 x 42 € = **210 €**
 - Championnats de France :

- Superviseur et arbitres principaux = $5 \times 78 = 390 \text{ €}$
- Arbitres adjoints (dès lors qu'ils sont titrés, y compris AF4): $5 \times 42 \text{ €} = 210 \text{ €}$

☐ **Tournois au système suisse (cadence non rapide)**

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.

$$I = X \times P$$

$$X = A+B+C+D$$

(rappel : P est égal à 15 euros, voir paragraphe 1)

A = nombre de rondes

B = nombre de joueurs divisé par 20

C = nombre de joueurs titrés divisé par 10 (titrés : GM, MI, MF)

D = somme des prix du tournoi divisée par 1500

Les variables B, C et D sont arrondies à l'entier supérieur.

Exemple : soit un tournoi de 7 rondes en 5 jours, regroupant 285 joueurs dont 21 titrés. Total des prix versés aux joueurs = 6500 €

$$A = 7$$

$$B = 285 / 20 = 14,25 \text{ soit } 15$$

$$C = 21 / 10 = 2,1 \text{ soit } 3$$

$$D = 6500 / 1500 = 4,33 \text{ soit } 5$$

$$I = (7 + 15 + 3 + 5) \times 15 = 30 \times 15 = 450 \text{ euros}$$

Cette somme est ramenée à 390€ en raison de l'application du plafond journalier (voir principes généraux).

$$5 \times 78 = 390 \text{ €}$$

$$\text{Indemnisation d'un arbitre adjoint : } 5 \times 42 \text{ €} = 210 \text{ €}$$

☐ **Tournois de parties rapides au système suisse**

Rappel : la cadence « 61 minutes » n'entre pas dans cette catégorie (voir la définition FIDE des parties rapides).

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.

R = nombre de rondes

D = somme des prix divisée par 1500

K = coefficient établi en fonction du nombre de joueurs

K = 0,4 jusqu'à 50 joueurs

K = 0,5 de 51 à 100 joueurs

K = 0,6 de 101 à 150 joueurs

K = 0,7 de 151 à 200 joueurs

K = 0,8 au delà de 200 joueurs

$$I = (K \times R \times P) + (D \times P)$$

Exemple N°1 : soit un tournoi de 5 rondes avec 45 joueurs. Pas de prix en espèces.

$$I = (0,4 \times 5 \times 15) = 2 \times 15 = 30 \text{ €}$$

Somme portée à 42 € en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux)

Exemple N°2 : soit un tournoi de 7 rondes avec 75 joueurs, 1000 € de prix.

$$I = (0,5 \times 7 \times 15) + (900/1500 \times 15) = 52,5 + 9 = 61,5 \text{ €}$$

☐ **Tournois toutes rondes**

Rappel : le système de Scheveningen n'entre pas dans cette catégorie, mais dans celle des matches.

I = indemnité à verser à l'arbitre

J = nombre de joueurs

D : somme (non arrondie) des prix divisée par 1500

$$\text{TOURNOIS A NORMES : } I = (2,5 \times J \times P) + (D \times P)$$

$$\text{AUTRES TOURNOIS : } I = (1,5 \times J \times P) + (D \times P)$$

Exemple : Soit un tournoi fermé à normes, 10 joueurs, 9 rondes, 1 ronde par jour, total des prix versés aux joueurs = 2000 euros.

$$I = (2,5 \times 10 \times 15) + (2000/1500 \times 15) = 375 + (1,33 \times 15) \text{ soit } 375 + 20 = 395 \text{ euros.}$$

Remarque : même pour un tournoi fermé, le plafond de 78 € euros par jour s'applique.

Cas des événements échiquiens de plus de 5 jours

L'organisateur adoptera, au choix, en accord avec l'arbitre, l'une des deux formules suivantes :

Option 1 : $5 \times 78 \text{ €} = 390 \text{ €}$ pour l'arbitre principal. L'organisateur bénéficie alors de la franchise des cotisations sociales. Pour l'arbitre adjoint : $5 \times 42 \text{ €} = 210 \text{ €}$

Option 2 : application du barème. En ce cas, l'organisateur ne bénéficie pas de la franchise des cotisations sociales.

**FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Fiche d'indemnisation de l'arbitre**

IDENTIFICATION DE L'ARBITRE

Nom et prénom de l'arbitre :

Numéro de la licence FFE de l'arbitre

Adresse de l'arbitre :

Date(s) de la manifestation échiquéenne :

Nom de la manifestation échiquéenne :

Numéro d'homologation F.F.E :

Lieu (préciser la commune et le département) :

IDENTIFICATION DE L'ORGANISATEUR

Nom (et adresse du siège social) de l'Association sportive organisatrice :

Adresse postale :

Téléphone :

Adresse électronique :

Nom du responsable de la manifestation :

Nombre de jours indemnisés :

Tarif journalier :

Montant de l'indemnité versée à l'arbitre =

Rappel: une Association sportive employant moins de 10 salariés et versant à un arbitre une indemnité dont le montant journalier est inférieur ou égal à 78 euros bénéficie pour ce versement, dans la limite de 5 jours par mois du régime de la franchise URSSAF, n'est pas assujettie pour ce versement aux cotisations de Sécurité Sociale, à la CSG et à la CRDS.

Signature de l'arbitre

Date et Signature de l'organisateur

Calcul et remise des prix

En fin de tournoi, l'arbitre doit calculer les prix selon la liste affichée en cours du tournoi. Pour cela, bien qu'aidé par le logiciel PAPI, il devra vérifier le résultat. A l'instar des appariements, c'est lui le seul responsable, pas sa machine ! Pour cela, il est nécessaire de disposer d'un endroit bien au calme, loin des joueurs qui réclament tous un exemplaire de la grille américaine ou des performances FIDE pour eux-mêmes.

Une fois, cette formalité remplie, il reste la traditionnelle remise des prix orchestré main dans la main avec l'organisateur. C'est aussi l'occasion de rencontrer les édiles locales. La mission de l'arbitre s'étend bien sûr aux relations avec les Média. Dans ce cadre, il ne doit fournir que des informations claires, destinées à une propagande de bonne tenue et se montrer prudent à l'égard de toute erreur journalistique. La recherche de l'effet pour lui-même est à proscrire. Souvent, les médias seront venus filmer, faire des reportages, des interviews. L'arbitre est le garant de l'absence de gêne pour les joueurs de cette intrusion médiatique bien nécessaire, il peut même accorder des interviews dans le cadre d'une explication didactique des échecs, de leurs bienfaits et de la compétition.

D'une manière générale, l'arbitre est le représentant des instances fédérales sur le lieu du tournoi. Il doit être à l'écoute des autres licenciés et apporter à leur demande des informations et des précisions relatives à la FFE, avec évidemment de la réserve sans participer ou provoquer des polémiques.

Le rapport technique

A la fin du tournoi, l'Arbitre doit transmettre sous sept jours le rapport technique complet du tournoi au secrétariat fédéral. Le contenu est défini dans les check-listes suivantes selon le type de tournoi.

Il archivera personnellement ses arbitrages pendant un an.

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES

Formulaire T4 bis / DNA

	Délégué ELO Régional	Directeur des Titres
1. Page de garde	X	X
2. Liste alphabétique des compétiteurs	X	X
4. Grille américaine	X	X
5. Règlement Intérieur du Tournoi		X
6. Sauvegarde informatique + « exportations »	X	
8. Récapitulatif des participants	X	
9. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X	
11. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
13. Certificat d'arbitrage portant sur un stagiaire ou candidat et/ou ANZ (le cas échéant)		X
14. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

Le rapport technique **complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit nécessairement être adressé dans **les 7 jours** qui suivent la fin du tournoi. L'arbitre principal est responsable de la rédaction et de l'expédition du rapport par courrier tarif normal ou par INTERNET. Conformément à l'article 13 du RIDNA, le rapport établi par un stagiaire (adressé uniquement au Directeur des Titres obligatoirement par courrier postal) n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant. Tout arbitre ne respectant pas ces directives peut être sanctionné (voir article 33.3 du RIDNA).

➤ Adresse du Délégué Elo Régional :

➤ Adresse du Directeur des Titres :

M. Luc FANCELLI, 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY

LFTSDNA@aol.com

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

Aucun résultat ne doit être envoyé directement au Directeur national du Classement.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

TRAITEMENT DES TOURNOIS
Joués au système suisse en cadence lente ou en "61 minutes"

Formulaire T5 bis / DNA

	Secrétariat Fédéral	Directeur des Titres
1. Page de garde	X	X
2. Liste alphabétique des compétiteurs		X
3. Classement général		X
4. Grille américaine	X	X
5. Règlement Intérieur du Tournoi		X
6. Sauvegarde informatique + « exportations »	X	
7 Attestation de normes (formulaires FIDE), le cas échéant.	X	
8. Récapitulatif des participants	X	
9. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X	
10. Droits : facture et chèque	X	
11. Fiche d'indemnisation de l'arbitre	X	
12. Liste des prix distribués	X	X
13. Certificat d'arbitrage portant sur un stagiaire ou candidat et/ou ANZ (le cas échéant)		X
14. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

Date limite d'expédition : le rapport **complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit être adressé au plus tard à J + 7 en tarif lettre urgente au secrétariat fédéral et au Directeur des Titres au tarif normal ou par INTERNET. Le jour J correspond à la date de la dernière ronde.

Le non-respect de cette directive implique une amende de 67 euros à payer par l'organisateur. Conformément à l'article 33.3 du RIDNA, un arbitre ne se conformant pas à ces directives et ne respectant pas le délai "J + 7" peut être sanctionné par la DNA. Le rapport technique d'un tournoi est toujours établi et signé par l'arbitre principal en personne.

- Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique, comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

- Adresse du secrétariat fédéral :

- Adresse du Directeur des Titres :

M. Luc FANCELLI, 97 rue du Gal Leclerc 60250 MOUY
LFTSDNA@aol.com

Cette check-list ainsi que cette procédure de traitement ne concernent que les compétitions dont les parties sont jouées en cadence lente ou en cadence 61 minutes. Pour les parties rapides, voir le formulaire « T4 » de la DNA.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant une année à compter de la date de fin de tournoi.

RAPPORT TECHNIQUE : PAGE DE GARDE

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom de l'arbitre rédacteur:
Numéro de licence de l'arbitre rédacteur:
Niveau de l'arbitre rédacteur: Arbitre Fédéral
Adresse postale
Téléphone et e-mail :
Nom , prénom et n° de licence de l'arbitre principal (si différent)

- Nom de l'événement :
- Numéro d'homologation FFE:
- Date(s) de l'événement : du au
- Lieu (commune, département, ligue) :
- Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur :

Téléphone :

Adresse électronique

Caractéristiques techniques

Nombre de rondes :
Nombre de joueurs FIDE :
Nombre de joueurs au total :

Cadence Rapide ; Cadence FFE ; Cadence FIDE
Départages :
Type d'appariements :
Système de répartition des prix :
Montant total des prix distribués :

Tarif des droits d'inscription : ADULTES = JEUNES =
Nom des adjoints :

NOTES

Attestations(s) de Zeitnot jointe(s) : oui non
Attestations(s) d'arbitrage jointe(s) : oui non
Copie de demande de sanction ou d'explication : oui non
Bordereau de licence jointe(s) : oui non
Divers

Date et signature de l'arbitre :

Tournoi Rapide

Le tournoi rapide se déroule généralement sur une seule journée. Tout va plus vite, le jeu mais aussi le travail de l'arbitre !

Cependant, tout doit être réalisé avec la même précision et rigueur.

A mon sens, ce sont ces arbitrages là où la rapidité de décision de l'arbitre est la plus requise.

Pas le temps de douter, de prendre le temps d'aller vérifier avant de donner sa décision, il faut agir de suite ... et éviter les erreurs !

Pour cela, il est toujours à propos de revisiter les règles qui changent par rapport aux cadences plus lentes pour se les remémorer précisément.

A. Le jeu rapide

- A.1** Une partie rapide est soit une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité compris entre 15 et 60 minutes, soit une partie dont le temps alloué incluant 60 fois un incrément quelconque est compris entre 15 et 60 minutes
- A.2** La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du jeu rapide.
- A.3** Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.
- A.4** Aucune réclamation ne peut être déposée à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule, si au moins trois coups ont été exécutés par chacun des joueurs.

En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque n'est pas permis avec ce roi.
- A.5** L'arbitre fera appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces), seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.
- A.6** Un coup illégal est achevé quand la pendule de l'adversaire a été déclenchée. L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal, avant que le demandeur n'ait lui-même joué son coup. L'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation. Cependant, si les deux rois sont en échec ou que la promotion d'un pion n'est pas achevée, l'arbitre interviendra, si possible.
- A.7** On considère que le drapeau est tombé lorsqu'une réclamation en due forme a été faite à ce sujet par un joueur. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.
- A.8** Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, le drapeau du demandeur doit rester levé et celui de son adversaire être tombé après l'arrêt des pendules.
- A.9** Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.

Pour le reste, tout ce qui est valable pour un open à cadence lente l'est tout autant pour un open de parties à cadence rapide.

Matches par équipe

Pour les matches par équipe, le travail de l'arbitre est recentré sur le jeu. Avant, le match, il y a la phase de remise des feuilles de composition des équipes.

3.6. Feuille de match

Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne doit pas comporter de "trou". S'il n'y pas de nom 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.

L'arbitre atteste de la vérification des licences en servant les deux colonnes prévues à cet effet sur la feuille de match.

L'arbitre se soucie à cette phase essentiellement des licences des joueurs. L'aspect propre à la compétition (championnat de France par équipes, coupe de France ou coupe 2000, etc...) et ses règles spécifiques conduisant à des décisions administratives sont plus du ressort du directeur du groupe ou de la compétition. Evidemment, l'arbitre peut constater immédiatement les infractions sur le PV du match puisqu'il aura pris soin d'avoir la dernière version du livre de la Fédération avec le règlement de la compétition.

Les compétitions par équipe introduisent un élément supplémentaire, un élément perturbateur diront certains mauvais esprits : le capitaine d'équipe.

Savoir ce qu'il peut faire est indispensable pour délimiter son rôle et ses interventions. Cela se résume dans l'article suivant :

3.5. Capitaines

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut-être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre. Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs. A la fin de la session de jeu, le capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites aux arbitres.

Durant les parties, le capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position de l'échiquier. L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine. Le capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'accord de l'arbitre principal. Le capitaine est seul apte à formuler et à présenter une réclamation.

En cas de litige sur une partie pour une décision arbitrale, ce n'est pas le joueur mais le capitaine de son équipe qui interjettera une réclamation.

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. Le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et 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 au directeur du groupe.

La mallette de l'Arbitre

Une liste exhaustive ou presque du matériel dont doit disposer l'arbitre a été faite pour notre collègue AI, Emmanuel Variniac (cf les pages arbitrages du site de la Ligue NPdC www.viruschess.fr). La voilà :

MATERIEL DE L'ARBITRE

Le matériel indispensable de l'arbitre prévoyant

- Une montre !
- Ordinateur*
- Imprimante*
- Multiprise et rallonge électrique
- Cartouche d'encre
- Disquettes, clé USB
- Ramette de feuille A4
- Fournitures de bureau (scotch, agrafeuse...)
- Calculatrice (vérifications du calcul des prix)
- Logiciel d'appariements (il est utile de garder les anciennes versions dans un répertoire archive/année afin de pouvoir consulter les anciens classements ELO des joueurs qui reviennent à la compétition après un arrêt de plusieurs années)
- Feuilles de présentation (liste des joueurs, appariements, classement, grille américaine...)
- Livre de l'arbitre (dernière version)
- Livre de la Fédération (dernière version)
- Règles du jeu en français et en anglais (en pochette, c'est très pratique)
- Dossiers Rapport Technique (FFE, arbitre, organisateur...)
- Enveloppes pour l'envoi des Rapports Techniques
- Carnet de notation de zeitnot
- Stylos supplémentaires (je suis toujours surpris par le nombre astronomique de joueurs qui n'ont pas de stylos pour noter leur partie)
- Burette d'huile
- Pendules de rechange
- Feuilles de partie
- Jeu complet (pour les reconstitutions ou les promotions)
- Enveloppes d'ajournement (éventuellement)
- Costume, cravate et badge de présentation

* en double, si possible, notamment pour les tournois rapides : les pannes informatiques sont rares mais il faut les prévenir.

Le matériel d'ajournement est de moins en moins usité (et c'est pour ne pas dire qu'il n'y a plus d'ajournement dans les échecs modernes !).

Néanmoins, des enveloppes peuvent dépanner notamment pour la remise des prix et pour l'envoi du rapport technique.

Le matériel, jeux et pendules, pourra être « emprunté » auprès de l'organisateur. C'est d'ailleurs un souhait à lui formuler dès la préparation du tournoi.

Pour la notation des zeitnots, une feuille de partie vierge bien fixé sur un support solide vous permettra de vous sortir des pires moments de stress.

Pour le matériel informatique, vous pourrez généralement compter sur celui de l'organisateur en secours du votre.

Pour l'imprimante, il est aussi utile de disposer des drivers sur le CD d'installation qui malheureusement se trouve trop rarement scotcher à l'imprimante alors qu'il ne peut pas être utile ailleurs.

Il n'est pas aisé en effet de transporter de chez soi (et tout simplement de posséder) le matériel informatique en double !

Avoir les règles du jeu en pochette ou bien le BAF 106bis avec les dernières règles en libre-service permet aux joueurs de faire connaissance des règles et de les faire lire la réponse à leurs questions (eh oui souvent les questions arrivent concomitamment avec les zeitnots, la surveillance des dernières parties, etc...).

Personnellement, j'affiche souvent quelques règles (oubliées par certains joueurs en début de tournois) ainsi que les définitions des départages utilisés (devançant ainsi les questions des joueurs avant la dernière ronde !)

Les badges fédéraux (apparus en 2005) sont un succès, à la vue des réactions des joueurs (et des spectateurs) des tournois que j'arbitre depuis avec. Souhaitons une plus large diffusion de ces insignes.

Il faut aussi pouvoir intervenir face aux aléas du matériel : une burette d'huile est fort pratique pour supprimer de lancinants couinements !

De même des trombones, des élastiques sont l'idéal pour fermer efficacement des rideaux.

Discipline

99 % du temps, l'arbitre n'aura pas à dégainer. Malheureusement, comme le jeu d'échecs n'est pas en dehors de la société et de ses affres, il devra sortir son arsenal répressif.

Pour cela, le Règlement Intérieur de la DNA présente son article 33, une médecine radicale mais graduée qui permet à l'arbitre de punir selon l'importance de la faute.

Article 33 : la compétence disciplinaire

33.1 : compétence disciplinaire d'un arbitre sur les lieux du tournoi

Un arbitre fédéral peut être amené à infliger des **pénalités**, conformément au dispositif décrit dans l'article 13.4 des règles du jeu de la FIDE : du simple avertissement oral (conseil ou réprimande) jusqu'à l'expulsion du tournoi.

Au-delà de ces mesures à caractère sportif, **un arbitre peut aussi solliciter une sanction à l'encontre d'un joueur**. Il se conformera alors aux directives du Règlement Disciplinaire en particulier à son article 7 et au guide des procédures annexé.

Dans cette fonction répressive, l'arbitre est épaulé par le DTTS.

33.2 Compétence disciplinaire du Directeur des Titres et Tournois

Tout avertissement écrit donné à un joueur par un arbitre est archivé pendant 2 ans par le Directeur des Tournois. Le deuxième avertissement donné au même joueur entraîne une suspension individuelle de participer aux compétitions homologuées.

- de 8 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 1 an
- de 4 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 2 ans.

L'avertissement est remis au joueur et affiché dans la salle de jeu. Si le joueur est absent, l'arbitre se charge d'informer le joueur averti par lettre recommandée avec accusé de réception. Le joueur a la possibilité de faire appel de l'avertissement dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appel sportif. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision concernant le 2e appel est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et communiquée au service gestionnaire des fichiers des licenciés pour diffusion de la liste des suspendus en annexe à ces fichiers.

Les tournois sont fréquentés par des individus qui n'hésitent pas à abandonner sans raison valable pour aller s'inscrire ailleurs à un autre tournoi. Les arbitres doivent être très attentifs aux abandons de tournois et ne pas hésiter à demander des explications afin que les « suspensions automatiques de compétitions » dissuadent ces individus de continuer leurs manœuvres.

A l'occasion des Tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Si le joueur ne répond pas de façon satisfaisante à la lettre de demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, l'arbitre demande au Directeur des Tournois l'application de la procédure de « suspension automatique de compétition », d'une durée de 3 mois.

Le Directeur des Tournois se charge d'informer le joueur suspendu par lettre recommandée avec accusé de réception. Le joueur a la possibilité de faire appel dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appels sportifs. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et communiquée au service gestionnaire des fichiers des licenciés pour diffusion de la liste des suspendus en annexe à ces fichiers.

L'arbitre n'est pas au-dessus des lois, il doit lui-même se conformer aux règles et les joueurs sont protégés d'un « mauvais arbitre » par la DNA elle-même.

33.3 Compétence disciplinaire de la Direction Nationale de l'Arbitrage

La D.N.A. examine les plaintes déposées par les licenciés contre un arbitre, soit directement soit à la demande de l'instructeur fédéral. Après examen des circonstances et arguments du plaignant et de l'arbitre, elle décide ou non de l'engagement de poursuites contre l'arbitre auprès de l'Instructeur.

Si un arbitre ne respecte pas les règlements en vigueur, s'il transgresse la Charte de l'Arbitrage, ou bien s'il commet des fautes répétées, intentionnellement ou par incompetence, la D.N.A. peut alors infliger un blâme ou un avertissement. Elle peut aussi suspendre temporairement ou définitivement sa licence d'arbitre, après avoir entendu les intéressés. La décision de la DNA (envoyée à l'arbitre concerné par lettre recommandée avec accusé de réception) est sans appel.

La D.N.A. examine les rapports défavorables rédigés par les superviseurs. Si un arbitre a reçu un ou deux rapports défavorables (voir article 4.3) la D.N.A. est habilitée à infliger un avertissement ou un blâme, à prononcer une suspension provisoire ou définitive de sa licence d'arbitre, après avoir entendu les intéressés. La décision de la DNA (envoyée à l'arbitre concerné par lettre recommandée avec accusé de réception) est sans appel.

Vous voici arrivés à la fin de ce document qui peut vous permettre de moins appréhender vos premiers arbitrages en solo.

Il donne un cadre, mais il vous reste à vous faire votre propre expérience et à l'enrichir et le tenir à jour (tout comme vos connaissances d'arbitre).

Bon courage et à bientôt au détour d'un arbitrage...

Dominique DERVIEUX
DRA Midi-Pyrénées
Arbitre Fédéral 1
Arbitre FIDE