



Rôle et responsabilité de l'arbitre

HISTORIQUE DES MODIFICATIONS

Modifications de avril 2024 :

Simplification et ajout de précisions par rapport au texte de l'ancien site FEFB

Le rôle de l'arbitre est défini par l'article 12 des règles du jeu et de compétitions Fide.

Article 12 Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule)

12.1. L'arbitre s'assure de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.

12.2. L'arbitre doit :

12.2.1. assurer le fair-play

12.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition

12.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu

12.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés

12.2.5. superviser le déroulement de la compétition

12.2.6. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs et joueuses handicapés et de ceux et celles qui nécessitent un soutien médical.

12.2.7. suivre les règles et directives relatives au fair-play

12.3. L'arbitre doit surveiller les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, fait appliquer les décisions qu'il/elle a prononcées et inflige des sanctions aux joueurs et joueuses si nécessaire.

12.4. L'arbitre peut désigner des assistants ou assistantes pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs joueurs ou joueuses sont à court de temps.

12.5. L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux adversaires un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.

12.6. L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. L'arbitre ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. L'arbitre s'abstient d'informer un joueur ou une joueuse, que son adversaire a achevé un coup ou qu'il/elle n'a pas appuyé sur sa pendule.

12.7. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs et joueuses d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs et spectatrices ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut exclure les contrevenants et contrevenantes du lieu de la compétition.

12.8. A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication sur le lieu de la compétition ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

12.9. Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :

12.9.1. l'avertissement,

12.9.2. l'augmentation du temps restant à l'adversaire,

- 12.9.3. la diminution du temps restant à la personne fautive,
- 12.9.4. l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
- 12.9.5. la diminution des points marqués dans la partie par la personne fautive,
- 12.9.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide aussi du score de l'adversaire)
- 12.9.7. une amende définie à l'avance,
- 12.9.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes,
- 12.9.9. l'exclusion de la compétition

Néanmoins, des précisions se doivent d'être ajoutées mais ne peuvent déroger à cet article ni aux évolutions de celui-ci.

1. AVANT LA COMPETITION

L'organisation et le déroulement correct de la compétition demandent la participation de l'arbitre non seulement pendant la compétition mais aussi pendant sa préparation, en participant aux réunions préparatoires de tournoi, à l'élaboration des règlements propres et des conditions nécessaires de jeu.

Nombre d'arbitres :

- Quand il y a plusieurs arbitres, il y a toujours un arbitre principal et des adjoints
- Plus la compétition est importante, plus le nombre d'arbitres est conséquent
- Le nombre d'arbitres nécessaires est établi en fonction de la compétition ; l'un d'eux est désigné comme arbitre principal, les autres comme adjoints.
- Dans nos compétitions traditionnelles FEFB (rapides et blitz), on considère généralement 1 adjoint pour 20 joueurs et un arbitre principal. Il peut aussi y avoir une personne qui s'occupe de l'encodage des résultats. Dans le cadre des parties lentes (et aussi dans nos compétitions traditionnelles), en pratique, deux arbitres peuvent très bien gérer 100 joueurs.

Vérification des conditions nécessaires de jeu.

- L'arbitre doit d'abord, en fonction des lieux mis à sa disposition :
 - o Préparer la disposition des tables afin que
 - La numérotation puisse se faire « en serpent »
 - Les adjoints ne se gênent pas pour la prise de résultats et puissent circuler facilement dans leur zone
 - Les spectateurs éventuellement admis ne gênent pas les adjoints ni les joueurs
 - o Vérifier les conditions d'éclairage aux heures de jeu, de chauffage, de ventilation
 - o Les tables doivent être assez larges pour pouvoir noter facilement sa partie, y déposer sa boisson, et suffisamment espacées pour permettre les évolutions des joueurs. Il est utile de vérifier si le déplacement des chaises ne produit pas trop de bruit.
 - o Prévoir la zone de stockage des caisses de matériel
 - o Prévoir du matériel de réserve (pendules, dames, feuilles de notation, bics)
 - o Vérifier la quantité de matériel mis à disposition (et leur origine quand du matériel vient de sources/clubs différents)
 - o Prévoir l'endroit où les fumeurs pourront se relaxer sans gêner les joueurs
- Le contrôle des pendules doit se faire avant le tournoi sous la responsabilité de l'arbitre : vérification du programme employé ou de la cadence introduite en cas de cadence non standard.

- Les tables doivent être assez larges pour pouvoir noter facilement sa partie, y déposer sa boisson, et suffisamment
- Vérifier la disponibilité des feuilles de notation (idéalement avec un papier autocopiant) et du matériel d'écriture
- Vérifier les dispositions pour ne pas entendre les bruits du bar ; il faut essayer de placer le bar dans une salle adjacente à la salle de jeu.
- L'éventuel écran d'appariement doit être placé de manière à ce que les attroupements ne soient une gêne pour les joueurs (cet écran est également une source de bruit de par les commentaires suscités) ; il en est de même des tableaux d'appariements sous forme papier disposés dans la salle
- La position des échiquiers et des pendules est fixée par l'arbitre ; pour les pendules, il s'arrange pour qu'un maximum de pendules soit visible à partir d'un couloir de circulation fixé par lui-même. (cfr 6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de l'emplacement de la pendule d'échecs)
- Traditionnellement, dans les tournois individuels la pendule est placée à droite du joueur qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois et les pendules doivent toujours être visibles par l'arbitre.
- Lorsque l'un ou l'autre des joueurs, en raison d'un handicap, aurait des difficultés avec la position de la pendule et préférerait la pendule de l'autre côté, cela devrait être résolu en tournant l'échiquier plutôt qu'en déplaçant la pendule. En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté.

Pour rappel, 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.

B. PENDANT LA COMPETITION

C'est l'arbitre qui donne le signal de début du Tournoi et de chaque ronde.

L'arbitre doit noter le résultat de chaque ronde, contrôler les pendules, vérifier le bon déroulement des parties, assurer l'ordre dans la salle, superviser le travail de l'équipe technique, résoudre les conflits qui peuvent se produire, prendre les mesures propres à les éviter, pénaliser tout manquement de discipline des joueurs, etc.

Tout en prenant les mesures propres à éviter les conflits, l'arbitre doit cependant juger objectivement toute irrégularité commise. Il a un pouvoir discrétionnaire pour imposer des pénalités telles que définies à l'article 12.9 des Règles du Jeu.

Quand il y a existence d'une salle d'analyse, l'arbitre veille à ce que des joueurs n'y pénètrent pas !

Avant le début de chaque ronde :

- Révérifier la disposition des échiquiers, tables, chaise
- Vérifier la mise en place de nouvelles feuilles de notation
- Vérifier le réglage des pendules

Au terme de chaque ronde, si le logiciel Swar est utilisé, il est utile (et agréable pour les joueurs) que les résultats et appariements soient déposés sur le serveur de résultats Swar accessible par les sites des Fédérations.

Pour faciliter la tâche de l'arbitre dans cette matière, on peut diviser les incidents en trois espèces :

Ceux qui sont contraires au règlement, par exemple :

- 1) retrait du tournoi non motivé ;
- 2) ne pas se présenter à sa partie ;
- 3) analyser dans la salle de jeu ;
- 4) quitter la salle du tournoi ;
- 5) quitter sa table quand on est au trait ;
- 6) bavarder avec d'autres joueurs ;
- 7) se servir de livres, de notes ;
- 8) gêner son adversaire de quelque manière que ce soit ;
- 9) arranger à l'avance le résultat d'une partie.

Il est habituel après deux forfaits de considérer le joueur comme abandonnant le tournoi, et s'il a joué moins de 50 % des parties, de supprimer les résultats obtenus. S'il a joué au moins 50 % des parties, les parties restantes sont considérées gagnantes pour ses adversaires et les résultats acquis conservés.

Ceux qui sont contraires à l'éthique des échecs, par exemple :

- 1) refus de saluer son adversaire au début ou à la fin d'une partie ;
- 2) arrivée tardive voulue ;
- 3) critique de la victoire de l'adversaire ;
- 4) poser un piège puis laisser croire que c'est une erreur ;
- 5) écrire un coup et en jouer un autre ;
- 6) omettre ou ajouter délibérément des coups sur sa feuille de notation ;
- 7) proposer la nullité dans une position perdue ;
- 8) accepter une nullité de salon ou jouer sans intérêt quand on a perdu toute chance de succès ;

Il y a des joueurs qui, pour tromper leur adversaire en zeitnot qui n'écrit plus ses coups, omettent volontairement d'écrire leurs coups. Le joueur en zeitnot se basant sur sa feuille de jeu peut arriver à jouer rapidement plus de coups que nécessaires avant le contrôle de temps. D'autres peuvent écrire deux fois le même coup pour que l'adversaire, s'il se fie à la feuille de son opposant, se mette à réfléchir à son « 41^e » coup alors que le drapeau tombe. L'arbitre est sans recours dans de telles situations car le joueur en faute de notation n'a pas le droit de recevoir de qui que ce soit le nombre exact de coups joués.

Ceux qui font partie de la tactique de jeu.

Ils sont innombrables et non condamnables. Parmi les plus fréquents, si l'adversaire est en zeitnot, certains joueurs se mettent aussi à jouer très vite dans le but de priver l'adversaire de toute possibilité de réflexion sur leur temps de jeu. Cela peut être une bonne tactique dans une position faible et si nous croyons que notre adversaire n'est pas bon en zeitnot. Si l'on a une position supérieure ou gagnante, cette façon de faire peut se retourner contre son auteur.

C. APRÈS LA COMPÉTITION :

A la fin de la compétition :

- l'arbitre annonce les résultats
- veille à transmettre le plus rapidement possible les résultats nécessaires aux Fédérations adéquates pour les différents classements (Fide et/ou belge)
- quand le Tournoi est géré avec Swar, les résultats sont également déposés sur le serveur Swar

L'arbitre garde les documents avec les résultats notés manuellement pendant un délai minimum de 1 mois (il arrive que des joueurs ne constatent une irrégularité dans la notation que lors de la parution du classement suivant).

Dans le cadre d'une contestation de résultat « a posteriori », l'arbitre doit toujours contacter l'adversaire pour valider le résultat (ou faire contacter par le responsable de club). En général,

ceci ne cause pas de problème. Si nécessaire (si impact sur la cote par exemple), il faut voir avec le responsable à la Fédération comment corriger le résultat.

Le règlement de la compétition peut également prévoir un délai maximum pour réclamer sur un résultat encodé erronément.

D. LE COMITÉ D'APPEL

Il doit comprendre de 3 à 5 membres choisis parmi les joueurs et les organisateurs qui ont une connaissance suffisante des règlements. Son rôle est de traiter les appels des joueurs envers les décisions arbitrales.

Tout joueur en désaccord avec une décision a le droit de soumettre, dans un délai fixé (une heure par ex.), un appel écrit à ce comité qui devra l'examiner et prendre décision dans un temps donné. Tant que ce comité n'a pas pris position, les décisions de l'arbitre sont exécutoires.