



Cours d'arbitre C

Guy Muller

Schachclub Nordstad

20 février 2024



Le **règlement d'ordre intérieur (ROI) de la FLDE** stipule dans son article n° 29:

La licence d'arbitre de catégorie C habilite le titulaire à assumer la tâche de capitaine (ou de capitaine Adjoint) dans les rencontres par équipes ainsi que la tâche d'arbitre adjoint dans les tournois nationaux à système simple (p.ex.: "Vollrundenturnier").

Connaissances nécessaires



Les connaissances nécessaires pour l'obtention d'une licence d'arbitre de catégorie C sont:

- ▶ les règles du jeu des échecs de la FIDE;
- ▶ le règlement disciplinaire de la FLDE;
- ▶ les statuts et le règlement des tournois suivant nécessité;
- ▶ les droits et devoirs d'un capitaine d'équipe;
- ▶ l'établissement correct d'une carte "rapport de match".

Règles du jeu des échecs



Les règles de janvier 2023 de la FIDE sont consultables:

- ▶ en ligne sous: <https://handbook.fide.com/chapter/E012023>
- ▶ en format PDF sous: <https://rcc.fide.com/wp-content/uploads/2022/12/20230101Laws-of-Chess.pdf>

Coups légaux



Le **touché, joué!** s'applique tout au long d'une partie.

- ▶ une pièce touchée doit être jouée ou pri
- ▶ dès qu'une pièce touchée est lâchée le coup est terminé

Si le coup est légal, alors le joueur n'a plus le droit de placer la pièce sur un autre champ, même s'il n'a pas encore appuyé sur la pendule!

Coups illégaux - définition



Le joueur a exécuté un coup illégal en:

- ▶ laissant son propre roi en échecs après exécution du coup
- ▶ mettant son pion sur la dernière rangée sans de le convertir
- ▶ ne respectant les capacités de mouvement de la pièce
- ▶ effectuant la rochade sans y avoir droit
- ▶ effectuant la rochade avec deux mains
- ▶ effectuant la rochade en touchant d'abord la tour
- ▶ appuyant sur la pendule sans bouger une pièce

Seuls les deux premiers points laissent l'échiquier en position illégale.

Coups illégaux - pénalités



Si le coup est illégal mais **le joueur a déjà appuyé sur la pendule**, alors le coup est achevé. L'adversaire doit arrêter la pendule et notifier la violation.

- ▶ S'il s'agit du 1er coup illégal du joueur dans la partie, alors il recevra une pénalité sous forme d'une augmentation de l'horloge adverse de +2 minutes. L'arbitre adapte la pendule, et le joueur pourra corriger son coup selon les règles de correction expliquées au prochain slide.
- ▶ S'il s'agit du 2ième coup illégal du joueur dans la partie, alors il a d'office perdu la partie. Attention, la partie sera déclarée remis (nulle) si l'adversaire ne pourrait théoriquement plus gagner la partie sur l'échiquier.

L'adversaire renonce à son droit de notifier le coup illégal dès qu'il touche une pièce. Si la position sur l'échiquier reste illégale, alors la dernière position légale doit être reconstruite sans pénalisation.

Coups illégaux - règles de correction



Si le coup est illégal, le joueur a le droit de corriger son coup **tant qu'il n'a pas appuyé sur la pendule.**

- ▶ si la pièce touchée en 1er est celle de son adversaire:
 1. cette pièce adverse doit être prise si possible par une autre pièce
 2. sa propre pièce touchée doit être placée sur un autre champ ou prendre une autre pièce
 3. si ni (1) ni (2) ne seraient légaux, alors il peut jouer n'importe quelle pièce

- ▶ si la pièce touchée en 1er est la sienne:
 1. cette pièce doit être jouée sur un autre champ ou prendre une pièce adverse
 2. si (1) ne serait pas légal, alors une autre pièce doit être jouée

Parties nulles (remis)



Le joueur voulant demander partie nulle doit en faire après avoir exécuté son coup et avant d'avoir poussée sa pendule. L'adversaire a ensuite le droit d'accepter ou de refuser la demande. Toute demande de remis, acceptée ou non, doit être marqué sur la feuille de notation par le symbole "=".

Sur demande du joueur ayant la main, la partie est automatiquement nulle si:

- ▶ la même position est apparue pour la 3^{ème} fois (pas nécessairement via répétition de coups); **attention:** le joueur ayant la main fait partie intégrante de la position
- ▶ les 50 derniers coups ont été joués sans mouvement de pion ou sans capture de pièce

Le joueur doit arrêter la pendule, et notifier l'arbitre. Si sa demande ne serait pas justifiée, il peut s'attendre à une pénalité sous forme de 2 minutes supplémentaires sur l'horloge adverse.

Lorsque le joueur touche une pièce, il a perdu le droit de demander

Parties nulles (remis)



L'arbitre peut déclarer une partie nulle sans demande d'un joueur si:

- ▶ la même position est apparue pour la 5^{ème} fois (pas nécessairement via répétition de coups);
- ▶ les 75 derniers coups ont été joués sans mouvement de pion ou sans capture de pièce

L'applicabilité est limitée dans le contexte du championnat

FLDE: Les deux capitaines d'équipe



Les deux capitaines d'équipe assument à deux le rôle d'arbitre!

Ils doivent rester dans la salle de jeu jusqu'à la fin de la rencontre ou se faire suppléer par le capitaine de réserve. Les capitaines peuvent arrêter leur pendule pendant qu'ils assument la tâche d'arbitre.

S'il n'y a pas consensus entre les deux capitaines, le désaccord est à marquer immédiatement sur la feuille de match. La justification écrite de la réserve est à envoyer endéans les cinq jours au Directeur technique.

Le capitaine est responsable de l'alignement correct de son équipe sans pour autant être responsable de l'alignement de l'équipe adverse.

FLDE: Appareils électroniques



Interdiction d'avoir un appareil électronique quelconque (inclut évidemment tout appareil de téléphone mobile)

- ▶ à laisser éteint dans le sac d'un joueur
- ▶ ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre.

FLDE: Cadences et pendules



Championnat interclubs, championnat individuel, Coupe de Luxembourg, Coupe de la Fédération:

- ▶ 90 minutes pour les 40 premiers coups
- ▶ 30 minutes pour le reste de la partie

Un bonus (incrément) de 30 secondes par coup est alloué dès le 1er coup. Les joueurs sont obligés de noter leurs coups, même en ayant moins de 5 minutes sur l'horloge.

Lorsque le "flag" d'un joueur tombe, alors celui-ci a perdu la partie. Sauf si la position sur l'échiquier ne pourra théoriquement plus être gagnée par son adversaire. Dans ce cas, la partie sera déclarée nulle.

Seules les pendules électroniques homologuées par la FIDE ne sont autorisées. Les capitaines doivent maîtriser la configuration et manipulation des pendules.

FLDE: Retards



Le temps d'attente FIDE par défaut est de 0 minutes.

La FLDE a décidé de garder les **30 minutes** d'attente à partir du début officiel de la compétition!

FLDE: Notation des parties

Les joueurs sont à tout moment obligés de noter les coups sur leur feuille de notation officielle. Il est ni permis de noter sur une autre feuille, ni d'y ajouter des commentaires imprévus.



	Blancs	Noirs	
1	d4	Sf6	21
2	Sf3	e6	22
3	c4	Lb4	23
4	Sol2	c5	24
5	e3	Lxol2	25
6	Lxol2	exd4	2
7	Sxd4	e-o	2
8	Lb4	Tes	
9	Sb5	Sb4	
10	f3	Dxc3	
11	Sf3	Sy3	
12	Lxg5	Dxh3	

En division nationale, les feuilles de match officielles doivent être signées par les deux joueurs et envoyées à la FLDE.

FLDE: Rapports de match

Exemple:



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DES ECHECS **RAPPORT DE MATCH**

DATE : 15.10.23 NO MATCH : _____
 VISITE : NOR I VISITEUR : DOB I

no	code	nom - prénom	elo	no	code	nom - prénom	elo	résultat
1	NOR002	POURQUET M ^s H ^s J		1	DOB012	Nestler P		3-1
2	NOR001	ADRIAN Claude		2	DOB003	Lenteen A.		3-1
3	NOR004	WITERS Patrick		3	" 016	Ramsrup A.		1-3
4	NOR005	MULLER Guy *		4	" 019	Karp M.		1-3
5	NOR006	VERLAINE Alexandre		5	+ 021	Meray O.		2-2
6	NOR007	CORBIN Paul		6	" 024	Weber A.		3-1
7	NOR012	MEURIN Patrick		7	" 025	Marotta M.		3-1
8	NOR013	KAYSER Patrick		8	" 027	Schneider J.		1-3
9				9				
10				10				

NATURE DE LA COMPETITION: Championnat inclus DIVISION: PH RESULTAT FINAL: 17-15

REMARQUES: _____ DISTRICT: _____ RONDE: 2

SIGNATURES DES CAPITAINES:

ORIGINAL: FLDE, COPIEROGEE: CLUB VISITEUR, COPIE BLEUE: CLUB VISITE

EN CAS DE REMARQUES SUPPLEMENTAIRES UN RAPPORT ECRIT SIGNE PAR LES DEUX CAPITAINES EST A JOINDRE
 PRIERE D'ECRIRE LIBREMENT ET EN CARACTERES IMPRIMES

FLDE: OnlineDB - Saisie des résultats



La FLDE met à disposition un outil en-ligne pour la saisie des résultats.

Cet outil est disponible sous l'adresse <https://data.flde.lu>.

Le soir de la compétition, le visité est en obligation d'y saisir les résultats des parties. Une copie de la version blanche de la feuille de match est à y télécharger également.

La version rouge de la feuille de match est destinée au visiteur.

Pendules



Plusieurs marques et modèles de pendules sont autorisées. Une énumération plus complète des pendules et leur manuel d'utilisation se trouvent sur notre site web sous

https://schachclub-nordstad.lu/?page_id=904

- ▶ DGT XL (2007) : définition manuelle
- ▶ DGT 2010 (2010) : Mode 19
- ▶ DGT 3000 (2014) : Mode 13

Vidéos:

- ▶ DGT XL: <https://www.youtube.com/watch?v=jl89rJjafuk>
- ▶ DGT 2010:
<https://www.youtube.com/watch?v=Gw0sxZLuEc4>
- ▶ DGT 3000: <https://www.youtube.com/watch?v=cn86HY-Ndul>