

# Mémo Arbitrage

## Principes globaux

- Toujours agir avec **DISCERNEMENT** !
- Échiquier (Mat/Pat/75cps...) > Pendule > Règlement spécifique > Autres
- **Forfait** : Règlement intérieur > Règles générales (30 mins indiv/1h Interclubs)
- Si l'arbitre assiste à un problème il doit toujours intervenir. Cependant, s'il ne l'a pas constaté par lui-même :
  - **Classique** : on corrige toujours les problèmes (cps illégaux, réglage pendule...)
  - **Rapide & Blitz** : Lancé c'est mort (règle des 10 coups)
- Un coup est illégal si ce qu'il se passe sur l'échiquier est anormal (déplacement, 2 mains...)
- On ne peut obliger à jouer un coup illégal
- Coup Joué (lâché) > Achevé (pendule) > Noté
- Les spectateurs n'ont jamais le droit d'intervenir directement sur une partie
- L'arbitre doit intervenir sans jamais influencer le cours du jeu, l'information doit être la plus neutre possible !

## Précisions techniques

- Trait cédé dès que la pièce est lâchée sur une case légale
- Coup illégal doit être validé sur la pendule
- Jouer d'une main puis appuyer de l'autre est une faute de main, pas un coup illégal ! C'est donc sanctionné au titre d'une irrégularité.
- L'article 12.9 liste les sanctions non-automatiques (attention : certaines irrégularités possèdent des sanctions prévues)
- Il est interdit de noter avant de jouer sauf réclamation basée sur la feuille (50 cps ou triple répétition)
- Un témoin peut avertir l'arbitre mais jamais prévenir directement les joueurs
- L'arbitre peut décider de ne pas intervenir s'il estime que son intervention perturberait le cours du jeu
- Un joueur a le droit de nous demander une information sur les règles mais notre réponse ne doit pas être basée sur sa partie.

## **Avant un tournoi - Recommandations**

- Imprimer les règles du jeu (pas le livre de l'arbitre) afin de pouvoir justifier toute décision en cas de contestation « Vas-y montre-moi l'article prouvant tes dires »
- Imprimer la charte du joueur d'échecs pour l'afficher à côté du règlement intérieur
- Garder la dernière version du livre de l'arbitre à disposition sous format numérique
- S'entraîner avec les pendules utilisées dans le tournoi
- (Re)lire le règlement de la compétition la veille