

## 1. Programme

Extrait du Règlement d'ordre intérieur de la FLDE, article 29:

- a)** 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").
- d)** 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".

## 2. Droits et devoirs du capitaine

Les 2 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.

En cas de litige, il est souvent indispensable de consulter le règlement FIDE et le règlement des tournois de la FLDE. Ces documents doivent être disponibles dans la salle de jeu !!

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

Les capitaines peuvent arrêter leur pendule pendant qu'ils assument la tâche d'arbitre. Lorsqu'un joueur, en phase finale rapide (quick-play finish en divisions 2, 3 & 4) réclame la nullité en se référant à la directive III des règles de jeu de la FIDE, on procédera selon l'appendice III.6 de ces règles. Les notations des deux parties, accompagnées des remarques du réclamant, sont à envoyer à la Commission technique qui décidera. Attention, la directive III des règles de la FIDE stipule qu'une telle réclamation met immédiatement fin à la partie!

## 3. Statuts et Règlement des Tournois

Seuls les points du règlement qui sont importants pour les rencontres par équipes sont expliqués par la suite. Avant d'assumer le rôle de capitaine, il est conseillé de parcourir les 6 pages du règl. des tournois qui stipulent en détail le déroulement des tournois par équipes.

### Cadences de jeu:

- Championnat interclubs (Division nationale, promotion d'honneur et division 1), championnat individuel, Coupe de Luxembourg, Coupe de la Fédération

La cadence est de 90 minutes pour les 40 premiers coups et de 30 minutes supplémentaires pour le reste de la partie, un bonus de 30 secondes par coup étant alloué dès le 1er coup. Cette cadence inclut l'obligation de noter chaque coup, même si un joueur a moins de 5 minutes à sa disposition. Les règles FIDE sont d'application. Le compteur des coups est à désactiver !

- Championnat interclubs (Divisions 2, 3 & 4)

La cadence est de 2 heures / 40 coups suivi d'une ½ heure / KO. Les pendules mécaniques sont à régler manuellement dès qu'un joueur a dépensé ses deux premières heures

- RT. 2.7.3 "Le capitaine est responsable de l'alignement correct de son équipe." Ceci veut dire qu'un capitaine n'est pas responsable de l'alignement incorrect de l'équipe adverse.
- R.T. 2.8 Les points de cet article indiquent l'ordre d'alignement des équipes.
  - "L'alignement à l'intérieur d'une équipe se fait en respectant l'ordre de la liste des joueurs, les équipiers non disponibles étant remplacés par les suivants de la liste ou, en division nationale, par les joueurs de réserve."

- "Cet ordre peut être modifié d'une position vers l'avant ou l'arrière, sous condition que cette permutation ait été communiquée par écrit et avant le début officiel de la compétition à l'équipe adverse." Ceci veut dire que pour une équipe de 8 joueurs, 4 permutations sont possibles. D'autre part, il n'est plus possible de permuter après le début officiel du match.
- "Une fois communiqué, l'alignement n'est plus révoqué."
- **Couleurs en champ. interclub:** L'équipe visitée a les noirs aux échiquiers impairs.
- **Couleurs en coupe de Luxembourg:** L'équipe nommée en premier a les noirs au 1<sup>ier</sup> et au 4<sup>ième</sup> échiquier.
- **Pendules électroniques:** Les pendules suivantes doivent être utilisées dans la division nationale, la promotion d'honneur et la division 1: DGT 2010, DGT XL. (Dérogation pour la pendule DGT 2000)
- **Forfait:** la partie est perdue par forfait si un joueur ne se présente pas à l'échiquier endéans les 30 minutes après le début officiel de la rencontre.

#### **4. Le Règlement Disciplinaire de la FLDE**

Les points suivants du règlement disciplinaire concernent l'arbitre C

##### **4.1. Documents officiels et correspondance avec la FLDE**

Il y a une multitude de pénalités prévues si les résultats ne sont pas communiqués dans les délais. Le capitaine doit donc veiller à communiquer les résultats des matchs et les résultats individuels en division nationale jusqu'à 23 h via le site internet. Les autres résultats individuels sont à communiquer jusqu'au lendemain. Les rapports de match dûment remplis doivent être envoyés par la poste dès le lendemain. S'il s'agit d'un match de la division nationale, ou d'un match de coupe, les notations de parties doivent également être envoyées. Il est à noter que la falsification d'une carte rapport de match est punie par 100 points de pénalité pour les 2 clubs et par la perte de la licence d'arbitre pour les deux capitaines.

##### **4.2. Locaux de compétition**

Des sanctions sont prévues pour les manquements suivants:

- local de compétition non conforme,
- manque des documents prescrits (règlements FIDE et FLDE),
- utilisation du local de réserve sans prévenir l'équipe adverse,
- utilisation du local de réserve sans avoir laissé un délégué devant le local de compétition usuel (en cas d'information tardive jusqu'à 15h30),
- local de compétition inaccessible 15 minutes avant le début officiel de compétition.

##### **4.3. Comportement incorrect**

L'article 11 du règlement de la FIDE est d'application. Le règlement de la FLDE prévoit d'autre part trois cas de comportement incorrect spécifiques:

- fumer dans le local de compétition
- avoir un appareil électronique (téléphone portable) chez soi lors de la partie (même si le téléphone portable est éteint).
- preuve de tricherie pendant la partie, par exemple à l'aide d'un smartphone, utilisation de matériel électronique, concertation avec d'autres joueurs sur la partie en cours...

Ces infractions sont punies par la perte de la partie.

#### **5. Manipulation d'une montre électronique**

Si nécessaire, démonstration pratique des montres utilisées par le club.

## **6. Établissement correct d'une carte "Rapport de Match"**

Démonstration pratique :

- Nom des équipes + numéro d'ordre ;
- Date / type / détails de la compétition ;
- Identifiants des joueurs + noms ; ceci est à faire par le capitaine de l'équipe respective
- (\*) pour le capitaine ;
- Résultats des parties ;
- Résultat final du match ;
- Signatures + remarques éventuelles ;

## **7. Règle du jeu des échecs de la FIDE**

Les versions allemandes et françaises des règles FIDE sont disponibles sur notre site internet. Pour les compétitions interclubs, **une copie des règlements de la FIDE doit être disponible dans la salle de jeu**. En général, des traductions allemandes et françaises sont disponibles, il faut cependant noter qu'en cas de litige, la version anglaise prime.

### **7.1. Articles 1 à 5**

Les articles 1 à 5 expliquent les règles du jeu "hors compétition", c'est à dire la marche des pièces, les règles "touché joué", la définition du mat, de la partie nulle, etc.

Article 1.2: attention prendre le roi adverse est un coup illégal.

Article 3.8.2 les définitions du roque devraient être connues.

Article 4.1: Chaque coup est à exécuter avec une main (et l'activation de la pendule aussi avec la même main => voir aussi article 6)

Article 4.2: "j'adoube" → seulement le joueur au trait a ce droit

Articles 4.3 à 4.5. règles du "touché joué" : (toute pièce touchée, sauf en cas d'inattention évident, est à jouer, sauf si ce n'est pas possible) ; première pièce touche compte, y inclus les pièces adverses capturables. Toucher le roi pour faire un roque, alors que ce n'est pas possible => il faut quand même jouer avec le roi (éventuellement l'autre roque). La tour touchée en premier n'est pas permis pour faire le roque.

Réclamation : Seulement valable si on a le droit de jouer, mais pas encore touché de pièce !

Article 5: la fin de la partie (mat / pat / position "morte")

### **7.2. Article 6: la pendule d'échecs**

Article 6.5: L'arbitre décide où la pendule est placée

Article 6.6: à l'heure de début officielle du tournoi, la pendule du joueur ayant les pièces blanches est déclenchée, même si aucun des 2 joueurs n'est présent.

Article 6.7: Le temps d'attente FIDE est de **0 minutes** ; FLDE a décidé de garder les **30 minutes** d'attente (à partir du début officiel de la compétition !).

Article 6.8: le drapeau est considéré comme tombé si l'un des joueurs ou l'arbitre l'a constaté.

Article 6.10: si une pendule présente un défaut évident, elle sera remplacée. Le temps sera ajusté par l'arbitre selon son "meilleur jugement".

Article 6.11.4: En cas d'interruption de la partie ou si le joueur doit consulter l'arbitre, la pendule peut être arrêtée. Attention: si l'arbitre juge que le joueur n'avait pas de raison valide de le faire, il peut sanctionner le joueur (cf 12.9 du règlement FIDE)

### **7.3. Article 7: Irrégularités**

Article 7.1: Si pendant la partie, on constate que la position de départ était incorrecte, la partie est annulée et reprise au début, sauf si l'échiquier était mal orienté. Attention: ne confondez pas cette règle avec l'article A.4 des annexes. Cet article concerne le jeu rapide et stipule qu'après avoir joué 10 coups on ne peut plus changer la position incorrecte.

Article 7.5: Si des coups illégaux ont été effectués, la position avant le premier coup illégal doit être rétablie. Il faut noter que l'arbitre doit donner 2 minutes à l'adversaire lors du premier coup illégal. Au 2e coup irrégulier du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. (Parties rapides & Blitz : également perte de la partie après 2e coup illégal !!)

Nouveau : 4 sortes de coups illégaux :

- 1) coup illégal « traditionnel » (p.ex. laisser le roi en échecs) ;
- 2) pion sur la dernière rangée (non-transformation) ;
- 3) appuyer sur la pendule sans faire un coup ;
- 4) utiliser deux mains pour exécuter un coup (jouer avec une main et appuyer sur la pendule avec l'autre main n'est pas considéré comme coup illégal mais sera sanctionné par l'art. 12.9)

#### **7.4. Article 8: La notation des coups**

Article 8.1: Il est défendu de noter son coup à l'avance (à l'exception du cas spécial de l'article 9.2 ou 9.3: réclamation du remis). Il faut **noter** son propre coup avant **d'exécuter** son prochain coup.

Article 8.4: Si un joueur a moins de 5 minutes à sa pendule, il n'est plus obligé de noter ses coups. L'adversaire, s'il dispose de plus de 5 minutes, doit continuer à noter les coups.

Article 8.5: Si les deux joueurs ne sont plus obligés de noter leurs coups, l'arbitre doit essayer de noter les coups. Ceci veut dire que le capitaine d'équipe ou un délégué doit si possible prendre note des coups. Attention, il n'a pas le droit de dire aux joueurs s'ils ont dépassé le quarantième coup. Après la chute d'un drapeau, la pendule doit être arrêtée. Les feuilles de partie doivent être complétées et la partie reprendra.

Article 8.6: Si les feuilles de partie ne sont pas en état de montrer qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.

Article 8.7: La signature du résultat sur les deux feuilles de partie indique le résultat de la partie.

#### **7.5. Article 9: la partie nulle**

Comment demander la nulle? La façon correcte est décrite dans l'article 9.1: On effectue son coup en ajoutant le symbole (=), on demande la nulle et on appuie sur la pendule. Attention: une offre de nulle à tout autre moment est également valable, mais passible d'une sanction selon l'article 12.9

Les articles 9.2 et 9.3 expliquent comment demander la nulle dans le cas d'une troisième répétition de la position ou de la règle des 50 coups effectués sans mouvement de pion ni prise de pièce.

La procédure correcte pour réclamer la nulle dans ces 2 cas est d'arrêter sa pendule (avant de faire son coup !!), d'appeler l'arbitre et de lui dire qu'avec votre prochain coup la répétition de la position ou les 50 coups seront atteints. Si vous avez raison, la partie est immédiatement nulle, si vous vous êtes trompé, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.

**Seulement le joueur au trait peut réclamer la nulle selon les articles 9.2 et 9.3 respectivement selon la directive III.**

#### **7.6. Article 11: Conduite des joueurs**

Article 11.2.2 : Les joueurs n'ont pas le droit de quitter "l'aire de jeu" (l'espace de jeu, les toilettes, la buvette, l'espace fumeur, etc..) sans la permission de l'arbitre.

Article 11.3.2.: Interdiction d'avoir un appareil électronique quelconque (inclut évidemment tout appareil de téléphone mobile).

Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé

conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.

Article 11.5 Interdiction de déranger l'adversaire (voir un autre joueur) [=> répétition de demande de nul, bruits, manger ...] (Il est à souligner que l'échiquier n'est pas à confondre avec un pique-nique. Il est donc considéré comme dérangement si on mange des chips, un petit-pain, une banane, etc. sur l'échiquier. Les joueurs qui souhaitent manger peuvent se lever quand c'est à l'adversaire à jouer et manger à une distance appropriée de l'échiquier.)

### **7.7. Article 12 le rôle de l'arbitre**

Il est indiqué dans la préface au règlement FIDE que le présent règlement ne peut pas prévoir tous les cas de figure et que l'arbitre doit trancher en toute objectivité les cas qui ne sont pas explicitement couverts par le règlement.

Article 12.9 Les pénalités que l'on peut infliger à un joueur sont:

- |   |   |
|---|---|
| a) un avertissement   | e) diminuer les points marqués dans une partie par le joueur incriminé, ou                    |
| b) l'augmentation du temps de l'adversaire (en principe 2 min ; en blitz 1 min) | f) augmenter les points marqués par l'adversaire jusqu'au maximum prévu pour cette partie, ou |
| c) la diminution du temps du joueur incriminé, ou                               | g) l'expulsion du tournoi.  |
| d) déclarer la partie perdue, ou  |   |

### **7.8. Annexes au règlement FIDE**

Les annexes décrivent l'ajournement des parties, le jeu rapide, le blitz, les fins de parties sans présence d'arbitre, la notation algébrique des parties et le jeu pour des joueurs aveugles.

### **7.9. Directive III: Quickplay finish (ancien article 10.2 resp. annexe G)**

Si un joueur a moins de 2 minutes de temps de réflexion pour la fin de la partie, il peut arrêter sa pendule et réclamer la nulle.

Selon l'article 2.13.4 du règlement des tournois de la FLDE, la directive III des règlements FIDE est alors d'application. Les notations des deux parties, accompagnées des remarques du réclamant, sont à envoyer à la Commission technique qui décidera.