



# FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Objet : Recommandation pour les matchs interclubs/Saison 2005-2006.

### RECOMMANDATIONS DE LA DNA POUR LES INTERCLUBS SAISON 2005/2006

#### Deux règles importantes :

- *On ne doit pas noter avant de jouer.*
- *Le téléphone d'un joueur sonne, il perd la partie*

Les Arbitres doivent <u>systématiquement</u> rappeler ces deux règles, au début des rondes, jusqu'aux vacances de Noël.
--

#### Les interventions de l'arbitre :

- *On ne doit pas noter avant de jouer.*

Le rôle pédagogique doit prévaloir en début de saison. On ne sanctionne pas pour une première faute. L'arbitre rappellera simplement la règle au joueur fautif.

Ensuite, simple avertissement oral. On peut aller jusqu'à rajouter du temps à l'adversaire en cas d'obstination manifeste.

Agir selon l'attitude et la réaction du joueur. L'application du 13.4 ne peut pas mener à la perte de la partie, sauf mauvaise volonté répétitive.

- *Le téléphone d'un joueur,*
- La partie du joueur est en cours, sonnerie : Il perd la partie. C'est automatique, pas d'exception. Sauf cas exceptionnel, l'adversaire gagne la partie.
- **Vibreux**, ou **messagerie** : Avertissement oral. Pas plus, sauf si la gêne est avérée (dérangement sonore des voisins).
- **Parler au téléphone** pendant une partie : Perte de la partie, sauf si l'arbitre a donné son autorisation préalable.
- Les **personnes d'astreinte**. Elle prévient avant la ronde l'arbitre qu'elle risque d'être appelée. Pas de sanction, l'arbitre peut garder le téléphone, il doit être sur vibreur.
- La partie du joueur est terminée mais il est devenu **spectateur**. Exclusion de la salle.

Stéphane ESCAFRE  
Directeur National de l'Arbitrage