



# Droits et obligations du chef d'équipe

## 1. Direction du tournoi

Les deux chefs d'équipe assurent ensemble la direction de la compétition. Ils ont donc à la fois le devoir de conduire et de représenter leur équipe ainsi que celui d'assurer un arbitrage neutre de la compétition. Chaque joueur reste le seul responsable de sa partie.

## 2. Constitution

Les chefs d'équipe doivent être désignés avant le match et leurs noms portés à la connaissance de l'équipe adverse. Eux seuls, ou les remplaçants qu'ils ont désigné et signalé au chef d'équipe adverse, ont les droits et les obligations relevant de la direction du tournoi. Les autres joueurs et les tiers doivent strictement s'abstenir d'intervenir. Chaque équipe ne peut avoir en fonction qu'un seul chef d'équipe. Lorsqu'un chef d'équipe délègue ses pouvoirs, le changement doit être communiqué à l'équipe adverse. Le chef d'équipe peut en tout temps, en informant le capitaine adverse, déléguer sa fonction et nommer un adjoint avec les pleins pouvoirs. En cas d'absence du chef d'équipe, sans avoir désigné préalablement un remplaçant, ce sont les joueurs encore présents de l'équipe qui désignent un nouveau responsable.

## 3. Obligations

Le chef d'équipe a le devoir:

- Surveillance quant à l'application des règles du jeu et des règlements. En particulier, l'arbitre doit constater les dépassements du temps imparti (selon l'art. 6.8 des règles de la FIDE) et ce pour les joueurs des deux équipes!
- d'intervenir lors de constatation d'irrégularités: stopper l'horloge, reconstituer les faits, prendre une décision, sanctionner d'éventuelles violations des règlements.
- en cas d'accord avec le chef d'équipe adverse, de faire continuer la partie.
- en cas de désaccord avec le chef d'équipe adverse, de faire interrompre la partie, de noter tous les éléments ayant mené à cette situation (surtout la position et le temps de réflexion utilisé), d'annoncer le dépôt d'un protêt, de faire continuer la partie et de transmettre le cas au directeur du tournoi en question au plus tard dans les 48 h. Contre la décision du directeur du tournoi, il peut être fait recours auprès du tribunal arbitral dans les 8 jours.
- de ne pas laisser troubler l'ordre par des joueurs ou par des tiers.
- de régler les tâches administratives (invitations, matériel, résultats).



#### 4. Droits

Le chef d'équipe a le droit:

- de donner en tout temps le score du match.
- de recommander aux propres joueurs de proposer, d'accepter ou de refuser une proposition de nulle.
- de noter les coups d'une partie lors de zeitnot dans le but de constater un éventuel dépassement du temps. (voir sous 5. Zeitnot)
- de recommander aux propres joueurs de jouer pour le gain ou pour la nulle ou d'abandonner la partie
- Le chef d'équipe ne peut pas déclarer une partie comme nulle ou perdue sans le consentement de son joueur.

Un chef d'équipe qui est encore lui-même en train de jouer sa partie a le droit d'arrêter sa pendule en cas de litige qui ne peut pas être immédiatement réglé dans une autre partie, afin de régler le dit litige.

#### 5. Le Zeitnot

Le chef d'équipe a le devoir de noter les coups des joueurs si selon l'art. 8.4 des règles de la FIDE, les 2 joueurs ne sont plus dans l'obligation de noter eux-mêmes leurs coups. Le chef d'équipe a le devoir de noter les coups joués, si les joueurs ne le font plus, puisque dans les 5 dernières minutes la notation n'est plus obligatoire. Il doit alors se tenir derrière son joueur. Il n'a pas le droit de lui donner la moindre indication concernant le nombre de coups joués ou encore à jouer. Cependant, il a l'obligation de faire constater un dépassement du temps – même celui de son propre joueur! Le chef d'équipe a le droit de déléguer cette tâche à une autre personne (par exemple à un des joueurs de l'équipe qui a déjà terminé sa partie).

**Remarque:** Avec l'utilisation de la cadence Fischer avec bonus de 30 secondes par coup depuis le premier coup dans le championnat suisse par équipes (CSE) et dans le championnat suisse par groupes (CSG), les joueurs doivent noter eux-mêmes tous les coups dans toutes les phases de la partie.

#### 6. Phase finale de la partie

Le chef d'équipe est particulièrement sollicité dans la dernière phase d'une partie. Il y a lieu d'appliquer l'annexe G des règles de la FIDE. Au cas où un joueur réclamerait le match nul alors qu'il lui reste moins de deux minutes à jouer et que les deux chefs d'équipe n'arriveraient pas à se mettre d'accord, il faut noter la position ainsi que le temps utilisé par les deux joueurs, avant que la partie ne soit poursuivie. Au moins l'un des deux chefs d'équipe doit veiller à suivre de près le déroulement ultérieur de la partie et de noter les coups joués. Au cas où l'un des deux drapeaux tomberait et que les deux chefs n'arriveraient toujours pas à s'entendre sur le résultat, le cas devra être soumis au directeur du tournoi. L'article III.4 des règles de la FIDE n'est pas applicable dans cette situation.

**Remarque:** Avec l'utilisation de la cadence Fischer avec bonus de 30 secondes par coup depuis le premier coup dans le championnat suisse par équipes (CSE) et dans le championnat suisse par groupes (CSG), l'annexe III des règles de la FIDE ne s'applique pas dans les cas susmentionnés. Par contre, un joueur a le droit en tout temps de réclamer nulle en vertu de l'art. 5 et 9 des règles de la FIDE.



## **7. Manquements aux obligations**

Lorsqu'un chef d'équipe est absent ou manque d'une manière quelconque à ses devoirs, son équipe en supporte les conséquences.

## **8. Fair-Play**

Les matchs par équipes devraient être disputés dans un esprit de très grande sportivité. Un chef d'équipe devrait toujours pousser son équipe à respecter tant la lettre que l'esprit de l'art. 11 des règles de la FIDE concernant le comportement des joueurs.

*Approuvé par la Commission Compétitions le 21 septembre 2016  
(numérotation des articles des règles de la FIDE adapté à la version 2018)*