



Guide des bonnes pratiques d'arbitrage

1 Prise de poste

Prévoyez votre arrivée environ 30 minutes avant le début de la partie pour :

- Vous présenter à l'organisation du tournoi qui vous confirmera votre rôle ;
- Installer votre matériel, l'ordinateur et si besoin l'imprimante ;
- Initialiser votre partie en sélectionnant le type de tournoi (**en festival fédéral, cocher la case « partie de tournoi homologué »**), le type de partie que vous allez arbitrer puis nommez la partie. C'est le même nom que celui de la clé fournie par votre responsable de pôle ;
- **Une fois la partie nommée, mettre la clé pour importer la liste des joueurs, indiquer votre nom dans la case « arbitre » puis retirer la clé;**
- N'oubliez pas de changer le nombre d'avertissements gratuits si nécessaire ;
- faire connaissance avec votre ramasseur.

Objectifs recherchés



Se présenter va permettre à l'organisateur de s'assurer de la présence de chaque membre de son équipe. Il vous indiquera votre rôle exact car son planning d'arbitrage a peut-être évolué suite à des impondérables de dernières minutes.

Une sélection correcte du type de tournoi avec un nom parlant permet de retrouver la partie plus facilement s'il faut la recharger ultérieurement ; il est conseillé de reprendre la même appellation que celle utilisée pour le fichier des joueurs que vous trouverez sur la clé.

Si vous mettez la clé avant de nommer la partie dans DUPLITOP, vous risquez de perdre vos données en cours de partie.

S'informer du prénom de son ramasseur permet de s'adresser plus facilement à lui pendant la partie, sans créer de confusion générale dans l'équipe d'arbitrage.

2 Liste des joueurs

En début de tournoi, pendant le premier coup, on note le nom et le numéro de table de chaque joueur absent avant de « libérer » la table ; en cas de réattribution d'une table, on note le nom du joueur initialement prévu et celui qui le remplace.

Objectifs recherchés

Chaque arbitre doit signaler les modifications constatées par rapport à la liste des inscriptions (joueurs absents ou places réattribuées) ; ces informations sont transmises à l'arbitre responsable du classement général qui met à jour la liste définitive des participants.



La fonction « libérer » une table effaçant définitivement le nom du joueur initialement prévu sans possibilité de le retrouver, il est important de mémoriser ces informations. Comme le ramasseur ne vous apportera pas de bulletin pour une table vide, « libérer » la table avant de corriger le premier coup évite les éventuels décalages de saisie des scores.

3 Repérage des tables

Avant le premier coup, allez repérer la position des tables que vous arbitrez et profitez-en pour vous présenter aux joueurs.

Objectifs recherchés

L'anonymat levé, on crée un lien entre le joueur et l'arbitre qui favorise le rapport de convivialité.

En fin de partie, vous n'aurez pas à courir après vos joueurs, ni eux à guetter le passage d'un inconnu ; en cas de désaccord sur le cumul des points, les échanges seront facilités.

4 Le tirage

Il faut noter chaque tirage en temps réel sur une feuille de route et ne pas se contenter de le saisir au clavier.

Objectifs recherchés

En cours d'encodage, on ne peut rentrer que le tirage du coup suivant ; en cas de retard important, vous ne pourrez plus saisir les tirages énoncés par le juge-arbitre.



Si par chance c'est inutile pour vous, vous pourrez peut-être renseigner votre voisin s'il a eu besoin de quitter son poste ou s'il a mal retranscrit un tirage.

5 Réception des bulletins réponse

Dès que votre ramasseur vous remet les bulletins, vérifiez le numéro de table du premier et du dernier bulletin remis, puis inscrivez le numéro du coup sur le premier (en bas à gauche) mais également au dos du dernier bulletin.

Aux deux premiers ramassages, il est même prudent de vérifier la chronologie de l'ensemble des bulletins collectés.

Si vous n'avez pas terminé l'arbitrage du coup précédent, posez le nouveau paquet hors d'atteinte.

Objectifs recherchés

L'inscription du numéro du coup facilite le travail du « lapin » chargé de la collecte des billets qu'il apporte au double-arbitrage.

Le ramasseur ne fait peut-être pas que la collecte des bulletins de vos joueurs. Cette vérification permet de détecter une absence de bulletins ; elle évite également les erreurs d'encodage dues au ramassage alternatif avec des bulletins rendus dans l'ordre décroissant.



Pour les premiers coups, la vérification complète s'impose si vous avez constaté que le ramasseur va rencontrer des difficultés comme un changement de rangée ou une disposition discontinue des tables (présence de poteaux, de sorties de secours, d'un tableau, ...).

Laisser des bulletins non corrigés traîner sur votre table vous expose à un ramassage intempestif.

Remarque : un retard dans l'arbitrage, même de plusieurs coups, n'est pas dramatique ; un coup facile à arbitrer va forcément se présenter et vous permettre de rattraper le retard. Les voisins sont également là et devraient proposer spontanément de vous dépanner.

6 Annotation des bulletins

La correction s'effectue en rouge, uniquement sur la partie inférieure du bulletin, réservée à l'arbitre.

Objectifs recherchés



Une surcharge de la solution du joueur gêne la relecture par le double-arbitre. Plus important, elle ne permet plus de proposer le bulletin initial à la commission d'arbitrage en cas de contestation du joueur.

7 Normalisation des corrections sur le bulletin

Pour une erreur de score, seule la valeur réelle de la solution jouée est mentionnée en dessous de celle du joueur.

Si vous jugez que la graphie du mot ou du score est sujette à caution, pour indiquer que vous l'acceptez sans pénalité, il suffit d'écrire « OK » avec la répétition du score si nécessaire.

Pour signaler les autres anomalies, il est préconisé d'utiliser la codification suivante : Dans le cas d'un zéro,

en plus de la valeur « 0 », indiquez le motif

- **MNA** pour un Mot Non Admis
- **Rac NA** si c'est le prolongement du mot Raccord qui n'est pas valable
- **Rac α** pour une erreur de Raccord αlphanumérique
- **ER L (x)** pour une ERreur de Lettre, le x étant la lettre utilisée absente du tirage
- **IMP** si la position du mot joué est IMPossible car il bute sur d'autres lettres ou sort de la grille

Pour une pénalité de 5 points, en plus de la valeur finale attribuée (score réel – 5 points)

- **Déc -5** pour un Décalage du mot raccord
- **Déc α – 5** pour un référencement αlphanumérique Décalé d'une case
- **LFO -5** pour la Lettre Finale du mot jouée Omise

Pour les avertissements

- **2L** s'il n'y a que 2 Lettres de raccord ou une erreur dans les 3 lettres
- **J** si le Joker n'est pas entouré ou entoure la mauvaise lettre
- **Sens** lorsque le Sens du mot ou la référence est inversée
- **ER 2 modes** lorsque les 2 modes de références sont présents dont un avec une Errueur

Cas particulier du 1er coup ou le joueur n'a pas optimisé sa solution

- **SANS AV** avec indication du score maximal

Objectifs recherchés

Avec le score réel de la solution jouée, c'est inutile d'ajouter « Av n° x ». Le score en rouge suffit à comprendre que le joueur a reçu un avertissement ; de plus, le double-arbitre ne comptabilise pas le nombre d'avertissements reçu par un joueur et ne gère pas les pénalités car l'ordinateur le fait.

Un zéro sans le motif ne permet pas au double-arbitre de comprendre votre sanction.



Comme pour tout langage, cette normalisation permet une meilleure compréhension entre arbitres. Elle offre également l'avantage d'être le plus synthétique possible, donc évite d'écrire une longue phrase synonyme de perte de temps.

8 Le Billet de Correction

Il faut évidemment le remplir en indiquant le même motif que celui annoté sur le bulletin du joueur.

Pour les erreurs de transcription du mot ou du raccord, n'hésitez pas à recopier la solution du joueur dans la grille du bulletin d'avertissement.

Objectifs recherchés

Même de bonne foi, un joueur aura tendance à douter de l'erreur signalée ; la voir clairement retranscrite sur son bulletin d'avertissement va l'aider à comprendre la sanction et souvent à l'accepter, ce qui évite une contestation en fin de partie.

9 L'encodage

Vérifiez régulièrement que le numéro de table en cours de saisie correspond à celui du bulletin.

Objectifs recherchés

Si au dernier bulletin encodé vous vous rendez compte qu'il reste un score à saisir, vous serez obligé de recommencer la saisie au début.



Pire encore si vous avez saisi deux fois le même bulletin car vous ne vous rendez pas compte que les deux derniers scores ont été saisis dans la même case.

Bon courage pour régler les litiges avec une quinzaine de joueurs pressés de partir !

10 Dernier coup

Dès les bulletins arrivés, laissez votre ramasseur partir collecter les cumuls revendiqués et corrigez le coup normalement.

Objectifs recherchés

Les erreurs de scores ou zéros ne sont pas si nombreux ; vous gagnerez du temps à ne pas remplir de bulletin d'avertissement

et à faire la différence de compte sur le bulletin cumul rendu par le joueur.

11 Impression du tableur

Il est impératif d'imprimer son tableur en mode **paysage**. Entourez les scores des joueurs avec lesquels vous êtes d'accord, puis munissez-vous des bulletins cumul des autres joueurs, de votre tableur, et rejoignez les tables des joueurs.

Objectifs recherchés

Le tableur sur support papier est nécessaire à divers titres :

- Pour la vérification par votre double-arbitre ;
- Pour réaliser le classement en cas de défaut informatique ;
- Comme historique, il doit-être conservé par le directeur du tournoi pour traiter les contestations qui peuvent survenir les jours suivant la proclamation des résultats.

12 Levée des litiges

Faites un premier passage pour libérer au plus tôt les joueurs avec qui vous êtes d'accord ; aux autres, vous signalez votre désaccord et leur demandez de rester à leur table. Vérifiez vous-même le score avec la feuille de route du joueur mais ne lui laissez pas voir votre tableur.

En cas de désaccord sur un coup encodé, notez proprement le score revendiqué sur votre tableur et consultez le billet au double-arbitrage ; le joueur peut vous accompagner mais vous ne devez pas envoyer un joueur seul auprès du double-arbitre.

Lorsque vous avez constaté une erreur de saisie, corrigez-la à l'écran ; sur le tableur, rayez le score cumul et inscrivez le total définitif puis entourez-le.

Objectifs recherchés



Vous ne devez pas communiquer le score figurant sur votre tableur au joueur. Lors de votre premier passage, vous pouvez néanmoins suggérer une erreur de retenue si vous constatez une différence de 10 ou 100 points.

Restez zen ; contrairement aux joueurs, le tableur ne se trompe jamais dans les additions, mais n'oubliez pas que l'arbitre, lui, peut se tromper dans la saisie.

13 Export des résultats

Même raturé, vous ne devez pas réimprimer votre tableur. Paraphez le document pour l'authentifier et apportez-le à la table de double-arbitrage ; attendez sa validation avant d'exporter vos résultats sur la clé.

Assurez-vous que le fichier exporté se trouve bien sur la clé et pas dans un répertoire sur votre ordinateur ; il vous faudra le rouvrir et vérifier que les scores du premier et du dernier joueur de votre tableur correspondent.

Objectifs recherchés

Un fichier absent ou illisible oblige le responsable du classement à ressaisir manuellement les résultats à partir du tableur papier.

14 Libération du poste

N'oubliez pas de laisser la place nette et attendez d'être libéré par votre responsable de pôle avant de partir.

Objectifs recherchés

Le responsable doit s'assurer qu'il a les résultats de tous ses arbitres avant leur départ. Il a peut-être des informations à vous communiquer pour la suite du tournoi.