**Commission de l’Arbitrage adresse courriel : arbitres@ffsc.fr**



**Fiche de candidature à l'arbitrage fédéral**

Les arbitres sont mis en situation lors des festivals fédéraux. Ils y sont évalués sur la qualité de leur

arbitrage et de leur double arbitrage, mais également sur leur rapidité, leur aisance informatique,

leur contact relationnel et leur participation générale au bon déroulement des épreuves.

Les arbitres fédéraux sont tenus d'arbitrer au minimum un festival fédéral ou une épreuve majeure (ex: Finale du championnat de France) **tous les trois ans.**

Ce document est à adresser au président du comité ou au délégué arbitrage, qui le transmettra par courriel à l’adresse: **arbitres@ffsc.fr.**

Un accusé de réception sera envoyé au candidat pour confirmer l’enregistrement de sa demande

**Nom et Prénom du Candidat :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

**Adresse :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

**courriel :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ **Téléphone :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

**Code Club :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ **N° Licence :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

**Date :** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_  **Signature du (de la) candidat(e) :**

**Avis du Président du Comité et/ou du Délégué Arbitrage**

**Favorable**\* - **Réservé** \* - **Défavorable\***

**\*Motifs ou Commentaires :**

**Noms, date et signature**

La décision de la Commission de l’Arbitrage, après évaluation, sera communiquée par courriel au candidat, à son Président de Comité et à son Délégué Arbitrage et entérinée sur la liste des Arbitres Fédéraux figurant sur le site de la FFSC.

La Commission de l'Arbitrage se réserve le droit de révoquer un arbitre en cas de manquements répétés aux engagements ci-dessus.

En envoyant sa demande, le candidat accepte les conditions du test et s’engage à respecter le Guide des bonnes pratiques de l’arbitre.

**Conditions de test Arbitre Fédéral :**

 Les tests seront effectués sur 2 à 3 tournois, en 3’ par coup, arbitrés lors d’un festival fédéral (hors Paires et Parties Originales) sous la supervision d’un ou plusieurs membres de la Commission de l’Arbitrage.

**Trois critères sont pris en compte :**

 **1 - Sa connaissance du Règlement** (correction des bulletins, rédaction des bulletins d'avertissement, DA). **Le candidat aura de 20 à 25 joueurs à arbitrer de série 4 au minimum et son DA portera sur 70 à 80 joueurs.**

**2 - Son attitude comportementale** vis-à-vis du corps arbitral et des joueurs et son aptitude à gérer les incidents potentiels à l’arbitrage (coups de retard, pannes, etc..). Le respect des horaires de présence et sa disponibilité vis-à-vis de son responsable de salle seront appréciés.

**3 - Sa maîtrise de l'outil informatique et de Duplitop**, depuis la saisie ou de l’import des joueurs jusqu'à l’impression du tableur et l’exportation de ses résultats.

**Guide des bonnes pratiques de l’arbitre.**

## **Prise de poste**

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

* + - Vous présenter à l’organisation qui vous confirmera votre rôle ;
		- Installer votre matériel, l’ordinateur et l’imprimante si besoin;
		- Initialiser votre partie en sélectionnant le type de tournoi, le type de partie que vous allez arbitrer puis nommez la partie. N’oubliez pas de changer le nombre d’avertissements gratuits si nécessaire ;
		- Importer la liste des joueurs à l’aide de la clé fournie par votre responsable de pôle ;
		- faire connaissance avec votre ramasseur.

## **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.

## **Repérage des tables**

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

## **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.

## **Réception des bulletins de jeu**

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.

## **Annotation des bulletins**

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

## **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
		- **MRNA** pour un Mot Raccord Non Admis
		- **Rac α** pour une erreur de Raccord alphanumérique
		- **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
		- **LFO** pour la Lettre Finale du mot jouée Omise

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 alphanumérique Décalé d’une case

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 ERreur

## **Le billet de correction (ou fiche d’avertissement ou de zéro)**

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 billet de correction.

## **L’encodage**

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

## **Dernier coup**

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

## **Impression du tableur**

**Il est impératif d’imprimer son tableur**. 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.

## **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 bulletin 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.

## **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 est préférable de le rouvrir pour vérifier qu’il n’y a pas eu de problème et qu’il sera exploitable.

## **Libération du poste**

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

**FFSc – Commission de l’Arbitrage – 31 juillet 2022**