



L' Arbitre FFS

Systeme de validation
et
étendue des compétences

Introduction

Ce document est né de la volonté de la Fédération Française de Shogi de structurer l'arbitrage sur son territoire. Ce document regroupe l'ensemble des prescriptions de la FFS relatives à l'arbitrage, sans qu'il soit nécessaire de faire référence à un document d'origine supranationale.

Si un document à l'échelle européenne ou internationale devait émerger, une analyse de son contenu serait faite afin de statuer sur l'intérêt de garder le titre d'arbitre FFS.

Le présent document définit la formation, aussi bien théorique que pratique, que doit suivre un candidat pour obtenir le titre d'arbitre FFS ainsi que les compétences qu'il acquiert avec cette fonction. Son objectif est d'éviter aux personnes amenées à arbitrer un tournoi de voir leurs décisions remises en cause et de s'appuyer sur une base de référence commune.

Chapitre 1 - Le Comité d'Arbitrage Définitions des termes

Dans ce document sont régulièrement mentionnés les termes de Comité d'Arbitrage et de Responsable du Comité d'Arbitrage.

Le **Comité d'Arbitrage** (CAr) regroupe un nombre restreint d'experts FFS désignés initialement par le Comité d'Administration (CA). Le CAr se charge du renouvellement de ses membres suivant les règles édictées ci-dessous.

Le rôle du CAr est de veiller au bon respect des règles relatives à l'exécution des parties officielles de shogi au sein de la FFS, et de leur évaluation. Son seul domaine d'intervention est lié au jeu en lui-même, domaine dans lequel il est par ailleurs le seul à avoir autorité au sein de la FFS.

En particulier, le CAr est chargé de la bonne formation des arbitres de la FFS, et donc du contenu et du respect de ce document. S'il l'estime nécessaire ou sur demande de l'AG de la FFS, il peut être amené à le réviser pour l'adapter aux besoins qui pourraient survenir.

Le CAr tient informé le CA de ses décisions et rend compte à l'Assemblée Générale qui a seule le pouvoir de le dissoudre en cas de dysfonctionnement grave, et d'en désigner la nouvelle composition.

Le CAr peut être contacté par envoi d'un courriel à l'adresse arbitrage@shogi.fr.

1.1 Le Responsable du CAr (ReCAr)

Le **Responsable du Comité d'Arbitrage** (ReCAr) est un membre du CAr, élu par ses pairs et qui a pour mission de :

- Tenir à jour la liste des arbitres FFS en activité,
- Superviser l'envoi des résultats des tournois au Rating Officer FESA, et la transmission des évolutions de ELO à l'arbitre du tournoi et au webmaster du site shogi.fr,
- Réceptionner et archiver les confirmations de stage d'arbitre FFS (observation et essai),
- Réunir le CAr en cas de nécessité.
- Assurer la liaison entre le CAr et l'AG d'une part, et le CAr et le CA d'autre part.

Le ReCAr est élu par les membres du CAr pour une durée d'1 an tacitement reconductible. Un membre du CAr peut demander à occuper le poste de ReCAr en place en faisant acte de candidature au minimum 1 mois avant l'échéance du mandat du responsable actuel, ou en cas de vacance du poste. Un appel à candidature est alors lancé auprès de tous les membres du CAr afin de procéder ensuite à une élection.

Le ReCAr perd sa qualité de ReCAr si :

- il démissionne de cette fonction;
- il n'est plus membre du CAr;
- il est révoqué suivant la procédure décrite ci-dessous.

Le ReCAr peut être révoqué à la demande de 30% des membres du CAr ou à la demande de 60% des membres du CA. Si une telle demande de révocation est émise, un vote « de confiance » est organisé à la fois au sein du CA et au sein du CAr. Si l'un des 2 votes aboutit à une majorité de NON au vote de confiance, le ReCAr est révoqué et de nouvelles élections sont alors organisées au sein du CAr.

1.2 Renouvellement du CAR

Comme tout groupe de personne, le CAR doit veiller à son renouvellement, même si, par nature, il est destiné à assurer une certaine stabilité dans les membres qui le constituent.

Si un arbitre souhaite s'investir en rejoignant le CAR, il peut en faire la demande écrite au ReCAR qui organisera dans les 4 semaines un vote au sein du CAR concernant cette candidature. Si la majorité absolue des membres du CAR (pas majorité absolue des votants) ou l'unanimité des votants est obtenue, le candidat intégrera le CAR

Un membre du CAR perd sa qualité de membre du CAR si:

- il démissionne du CAR, ou
- il perd sa qualité d'arbitre FFS, ou
- il n'a pas été licencié FFS durant la saison écoulée. Le fait de reprendre sa licence FFS après avoir perdu son titre de membre du CAR ne permet pas à cet ex-membre de réintégrer automatiquement le CAR: il pourra à nouveau y faire acte de candidature

Chapitre 2 - Condition pour devenir arbitre

Pour devenir arbitre homologué FFS, il est nécessaire de remplir les six critères suivants :

1. avoir une licence de shogi valide auprès de la FFS, pour l'année en cours,
2. avoir 16 ans révolus,
3. avoir un classement minimum de ELO 500,
4. avoir participé à au moins deux tournois en tant que joueur ou organisateur avant le premier stage pour devenir arbitre.
5. ne pas avoir fait l'objet d'un conseil disciplinaire de la part du Comité d'Arbitrage ou du Conseil d'Administration lors des cinq dernières années.
6. avoir effectué avec succès le parcours d'homologation décrit au chapitre 5 ci-après.

Ces conditions sont posées en guise de garant d'une connaissance des règles, d'une stabilité et d'une implication dans le milieu du shogi.

Chapitre 3 - Connaissances nécessaires

Les connaissances nécessaires regroupent le savoir minimum que tout arbitre FFS doit posséder, pour assurer son rôle, assister l'organisateur et veiller au bon déroulement des tournois en général : règles du jeu, appariement, départage, missions de l'arbitre, rédaction du rapport technique, système ELO, pendules, système de calcul de handicap, règles de confort.

3.1 Règles du jeu

Le déplacement des pièces, la promotion et le parachutage sont des **notions** qui doivent être **parfaitement connues de l'arbitre**.

Le document de référence en matière de règles du jeu est le document intitulé « [Règles officielles du Shogi FESA – FFS](#) », traduit du règlement officiel en anglais disponible sur www.fesashogi.eu.

Les éléments cités ci-dessous sont au titre de rappel et ne se substituent pas à cette référence absolue.

3.1.1 Coups illégaux

Les coups illégaux sont nombreux et ne peuvent en aucun cas être tous listés ci-dessous. Néanmoins, ils peuvent être regroupés en cas courant :

- non-respect des règles de déplacement (*ex : déplacement du fou sur la mauvaise diagonale*), de promotion (*ex : promotion sur la quatrième ligne*) ou de parachutage (*ex : parachutage d'une pièce côté promu*)
- uchifuzume (*parachutage de pion mettant échec et mat*)
- nifu (*parachutage d'un pion dans une colonne où le joueur a déjà un pion non promu*)
- coup (parachutage ou déplacement sans promotion) mettant une pièce dans l'incapacité totale de se déplacer quelque soit les futurs coups.

Globalement, le non-respect des règles du jeu, telles que publiées dans le règlement officiel de tournoi mentionné plus haut est considéré comme un coup illégal (document fourni en annexe 1).

3.1.2 Parties nulles

Il y a deux formes de parties nulles : sennichite (nulle par répétition) et jishogi (nulle par accord). Leur description n'étant pas toujours la même, du point de vue géographique et historique, il est important de **se référer aux « Règles officielles du Shogi FESA – FFS »** (annexe 1) pour les parties homologuées par la FFS.

Les parties nulles doivent attirer l'attention de l'arbitre sur leur complexité, aussi bien sur leur réalisation que sur leur conséquence. Leur conséquence est assez commune (rejouer la partie en inversant les couleurs), mais leur réalisation est plus sujette à discussion au sein d'autres institutions, en particulier pour le jishogi.

3.2 Philosophie de l'arbitrage

Lors des compétitions, l'arbitre est le représentant de la FFS sur le lieu du tournoi.

Ses actes doivent être orientés en fonction de quelques principes moraux simples :

- Pédagogie
- Exemplarité
- Justice et équité
- Ecoute

3.3 Compétitions

Il existe trois types de compétitions homologués par la FFS : le championnat de France, les Open, les Tournois Internes.

Les compétitions doivent être annoncées publiquement **au moins un mois à l'avance**, avec un règlement spécifique de tournoi comprenant entre autres : les dates et lieux exacts du tournoi, les frais d'inscriptions et ce qu'ils couvrent, le nom de l'arbitre, la cadence et le nombre de rondes, l'échéancier du tournoi, le système d'appariement utilisé. Il est possible d'indiquer un système alternatif, qui pourra par exemple être utilisé en fonction du nombre de joueurs.

Néanmoins, l'organisation de tournois internes ne relevant que des membres de l'association au sein de laquelle ils ont lieu, une publication plus tardive est tolérée.

Il est cependant indispensable que chacune d'entre elles ait lieu en présence d'un arbitre FFS, si l'organisateur désire que le tournoi soit homologué auprès de la FFS, c'est-à-dire qu'il donne droit au calcul de l'évolution du ELO des participants.

Le championnat de France est une compétition à part dans le sens où les conditions de participation et les règles spécifiques à ce tournoi sont les mêmes tous les ans et fixées par la FFS et non par l'association accueillant l'événement. Elles peuvent être changées par l'organisateur avec accord préalable du Conseil d'Administration de la FFS.

L'Open et le Tournoi Interne sont des compétitions équivalentes dans le sens où l'organisateur fixe les règles spécifiques au tournoi qu'il souhaite. Cependant, la cadence devra dans tous les cas être au moins équivalente aux cadences minimum donnant droit à un calcul ELO de la part de la FESA (**20 minutes absolu + 40 secondes / 30 minutes absolu + 30 secondes byo-yomi, 20 minutes absolu + 40 secondes / 30 minutes absolu + 30 secondes Bronstein ou 20 minutes absolu + 30 secondes / 15 minutes absolu + 40 secondes Fischer**).

3.4 Appariement

Les appariements conseillés par la FFS correspondent au **système Suisse**. Il est décrit plus en détails dans le [document joint en annexe 3](#).

D'autres systèmes peuvent être utilisés (Mac Mahon, Robin, par exemple), d'un commun accord entre l'organisateur et l'arbitre du tournoi. Leur choix nécessite une indication claire sur ce point lors de l'annonce du tournoi.

3.5 Départage

Le départage est primordial dans tout tournoi ne comprenant pas d'élimination directe, le gain de toutes les parties n'étant pas nécessairement synonyme de première place.

Les critères de classement pouvant être nombreux et variés, il est d'usage que **l'ordre des critères soit établi dans le règlement spécifique du tournoi**.

A titre d'information, les critères peuvent être (en ordre décroissant) :

1. Le nombre de points (1 point par victoire, 0,5 par nulle et 0 par défaite),
2. Le SOS (Sum of Opponent Score), qui est la somme des points des adversaires rencontrés,
3. Le SODOS (Sum Of Defeated Opponent Score), qui est la somme des points des adversaires battus,
4. Le SOSOS (Sum of Opponent SOS), qui est la somme des SOS des adversaires rencontrés,
5. Le Cumulatif, qui est la somme des points cumulés de chaque ronde,
6. Le résultat de la partie entre deux joueurs ayant les mêmes valeurs aux autres critères.

En cas d'absence de communication des critères de départage avant le début du tournoi, le jeu de critères décrit ci-dessus s'appliquera.

3.6 Missions de l'arbitre

L'arbitre est là pour veiller au **bon déroulement du tournoi**, du point de vue organisationnel, matériel et du jeu en général.

Néanmoins, c'est à l'organisateur qu'incombe la mise à disposition du matériel nécessaire pour la bonne tenue du tournoi, et plus globalement tout ce qui ne concerne pas le déroulement des parties : salle, table, chaise, jeux, pendules, confort, etc.

3.7 Rédaction de rapport technique

3.7.1 Grille américaine

Lors d'une compétition, l'arbitre doit dans tous les cas rédiger au moins un document à transmettre au Responsable du Comité d'Arbitrage : **la grille américaine du tournoi**. Cette grille doit comporter le numéro, nom, prénom, nationalité, grade, classement ELO ainsi que le résultat de ses rondes pour chaque joueur et son nombre de points.

Le résultat d'une ronde s'écrit en mettant d'abord le numéro du joueur rencontré puis le résultat de la partie : + pour une victoire, - pour une défaite, et = pour une partie nulle. Si une partie à handicap est jouée, le handicap se note après le résultat de la partie sous la forme de (-X) pour le donneur de handicap, et (+X) pour le receveur de handicap. Des exemples sont disponibles dans le [document exemple fourni en annexe "5"](#). Une ligne type avec la nomenclature adaptée se présente comme suit :

01 [Dupond] [Hervé] FR 1 Dan 1789 [7+(-B) 5+ 2+(+s)] [2] 5

Place Nom Prénom Nationalité Grade ELO Ronde 1 Ronde 2 Ronde 3 Points mac mahon Points total

Une partie "bye" s'indique par 0+

Une absence imprévue / un forfait s'indique par un 0-

Une absence prévue s'indique par un 0=

Les différents handicaps référencés se notent comme suit :

Allocation du trait	+/-s	Fou & Tour	+/-2P
Lance	+/-L	4 pièces	+/-4P
Fou	+/-B	5 pièces	+/-5P
Tour	+/-R	6 pièces	+/-6P
Tour & Lance	+/-RL		

Un joueur ne se présentant pas à une partie où il est affecté est forfait. Il est important de noter que son absence n'est pas à traiter de la même manière selon que l'on se place du point de vue du résultat du tournoi et du point de vue de la grille américaine :

Du point de vue du tournoi, le joueur forfait est déclaré perdant et son adversaire obtient un point de victoire ;

Du point de vue de la grille américaine, la partie est considérée comme non jouée. Les deux joueurs concernés doivent recevoir un "0-" pour la ronde concernée.

De même en cas de partie nulle, si l'usage fait qu'une nouvelle partie est rejouée avec le temps restant et les couleurs inversées entre les deux adversaires, c'est bien le résultat de la partie nulle qui devra être indiqué dans la grille américaine par un "n=" où "n" doit être remplacé par le numéro de l'adversaire rencontré.

Le fichier à fournir doit être de format "texte" (.txt) au format UTF-8.

L'arbitre du Tournoi doit ensuite transmettre ce document au Responsable du Comité d'Arbitrage qui se chargera des relations avec responsable FESA des classements ELO.

Tout arbitre ne suivant pas cette procédure s'expose à un avertissement de la part du ReCAR, puis à des sanctions en cas de récidive.

3.7.2 Litiges

En cas de litige ou de problème avec un joueur (contestation, sanction, problème disciplinaire), l'arbitre devra aussi rédiger un rapport permettant au comité d'avoir un retour sur l'événement.

Ces rapports sont informels pour le moment, mais devraient tendre à se formaliser.

3.8 Classement ELO

L'arbitre doit avoir connaissance du fonctionnement du classement ELO : amplitude de l'échelle, classement provisoire, relativité des niveaux, gain et perte. Le document rédigé par la FESA sert de référence au niveau européen et [sa traduction française est disponible en annexe 4](#). L'arbitre doit en particulier connaître les règles régissant au niveau du ELO les forfaits/bye, la déclaration de joueur possédant un grade significatif et la scission de tableau finaux.

Cependant, en aucun cas, il ne peut être demandé à un arbitre de calculer l'évolution du ELO d'un joueur au cours ou à la fin d'un tournoi.

3.9 Pendules

L'arbitre, en tant que référent auprès des joueurs, doit **savoir régler les horloges** utilisées sur le tournoi.

À ce jour, cinq modèles de pendules sont utilisés au sein des clubs :

- [Citizen DIT 40](#)
- [Citizen DIT 30](#)
- [Citizen DIT 10](#)
- [DGT 2010](#)
- [DGT 1005](#)

Chacune possède un mode d'emploi succinct disponible sur le site shogi.fr et en annexe 5, permettant de les régler en mode temps absolu + byo-yomi japonais. L'usage d'autres types de pendules compatibles aux exigences du tournoi est autorisé, mais il est à la charge de l'organisateur de vérifier auprès de l'arbitre que le réglage de ces pendules est connu de celui-ci.

Concernant la DGT 1005, du fait de l'impossibilité de pouvoir régler indépendamment les temps des deux joueurs, celle-ci ne peut être utilisée en tournoi homologué qu'à la condition qu'**au moins un supplément de 10% de pendules** d'un type proposant cette fonctionnalité soit tenu en réserve par l'organisateur.

3.10 Système de calcul des handicaps

Un système de calcul des handicaps est mis en place à titre expérimental au sein de la FFS. Ce système repose sur un [calcul présent dans l'annexe 7](#), donnant un handicap précis pour deux adversaires donnés. Cette table n'est pas obligatoire, mais recommandée par la FFS lorsque des joueurs souhaitent jouer à une partie officielle à handicap. L'arbitre FFS étant un référent auprès des joueurs, il se doit de la connaître et de savoir s'en servir.

3.11 Règles de confort

Différentes règles de confort permettent une gestion plus saine du tournoi. Elles ne sont pas généralisées et doivent être précisées par l'organisateur dans le cadre des règles spécifiques au tournoi. Elles peuvent par exemple porter sur l'utilisation de téléphone portable, d'appareil de télécommunication, la présence de public, la possibilité de faire des analyses de parties dans la salle du tournoi, de manger ou boire dans la salle du tournoi.

Dans tous les cas, l'arbitre devra veiller à maintenir de bonnes conditions de jeu pour les joueurs.

Chapitre 4 - Compétences

4.1 Arbitrage d'un tournoi

Un arbitre FFS peut arbitrer une compétition nationale ou internationale sur le territoire national.

La FFS n'a pas compétence en dehors du territoire national. Un arbitre FFS qui arbitrerait un événement à l'étranger le ferait en son nom propre et sans engager la responsabilité de la FFS. En cas de tournoi à l'étranger, il est donc conseillé de prendre contact avec la fédération nationale compétente ou, en cas d'absence de fédération nationale, auprès de la FESA si le tournoi a lieu en Europe.

4.2 Pouvoirs lors d'un tournoi

Comme précisé dans l'article 1 du règlement des tournois, **l'arbitre est le décideur ultime du tournoi**. Il peut bien entendu avoir recours à l'avis d'autres personnes (arbitres FFS présents, conseil des trois personnes désignées en début de tournoi).

S'il estime que le comportement d'un joueur nécessite une sanction, il est habilité à la prendre. Elle devra être proportionnée et à **effet immédiat**. L'arbitre devra ensuite faire un rapport auprès du responsable du comité d'arbitrage motivant sa décision. Le comité statuera sur le bien fondé de cette décision et peut être amené à prendre une sanction plus lourde. En cas de sanction jugée trop lourde, le Comité d'Arbitrage pourra notifier un avertissement à l'arbitre.

4.3 Publication des résultats

L'arbitre est habilité à publier les résultats et les promotions résultant du tournoi. Il est aussi de sa responsabilité d'informer le webmestre de shogi.fr pour mise à jour du site officiel.

4.4 Formateur

Dans un souci de formation, l'arbitre doit aussi être à même de **superviser la formation d'un arbitre stagiaire**, que ce soit dans la partie théorique (connaissance du jeu) ou dans la partie pratique (appariement en tournoi, départage).

Il pourra être amené à encadrer la formation d'un arbitre lors du stage d'observation ou lors du stage d'essai.

Pour devenir formateur, un arbitre en activité peut faire acte de candidature auprès du CAr en contactant le ReCAr, dans la mesure où il répond aux conditions suivantes :

- être arbitre en exercice,
- avoir déjà arbitré en tant qu'arbitre principal au moins 2 tournois officiels.

La candidature sera soumise par le ReCAr au CAr par un vote à majorité absolue. Le résultat de ce vote sera communiqué au candidat ainsi qu'au CA pour que celui-ci soit référencé comme arbitre formateur le cas échéant.

Le CAr est seul souverain à autoriser ou non un arbitre à assurer le rôle de formateur.

La formation d'arbitre est continue et ne s'arrête pas le jour de l'homologation officielle. De plus, posséder un peu d'expérience avant d'essayer de la transmettre ne peut être que bénéfique.

Chapitre 5 - Homologation d'un nouvel arbitre

L'homologation d'un nouvel arbitre se fait en trois phases :

1. L'apprentissage théorique,
2. Le stage d'observation,
3. Le stage d'essai.

5.1 Apprentissage théorique

Lors de la première phase, **le candidat doit se former par lui-même** sur les différents points théoriques relatifs au jeu et à l'arbitrage : règles du jeu, appariement, départage, manipulation des pendules. Il devra en particulier connaître en substance ce document ainsi que les annexes qui y sont rattachées. Il peut bien sûr demander l'aide d'un arbitre FFS ou de toute autre personne capable de lui apporter des réponses.

Aucun contrôle des connaissances ne sera fait sur ces sujets.

5.2 Stage d'observation

Lors de la deuxième phase, **le candidat doit assister un arbitre FFS lors d'un tournoi**, de la rédaction des règles spécifiques à la composition de la grille américaine. Le candidat devra se concentrer sur l'observation des tâches ; l'arbitre FFS devra répondre aux questions du stagiaire et ne devra pas lui imposer de faire des opérations. Le candidat doit être suffisamment mis à l'aise pour qu'il puisse être dans de bonnes conditions pour observer et apprendre. Il est possible de demander au stagiaire d'effectuer « à blanc » certaines opérations pour faciliter l'acquisition des connaissances, mais cela ne donne lieu à aucune évaluation à ce stade.

L'arbitre FFS doit déclarer le candidat observateur au responsable du comité d'arbitrage avant le début du tournoi. A l'issue du tournoi, il communiquera au responsable du comité d'arbitrage s'il valide cette étape.

5.3 Stage d'essai

Lors de la troisième phase, **le candidat doit remplir les fonctions d'un arbitre FFS lors d'un tournoi**, de la rédaction des règles spécifiques à la composition de la grille américaine, en étant supervisé par un arbitre FFS. Celui-ci devra intervenir le moins possible, afin de valider les connaissances et les capacités du candidat.

En cas de problème non résolu par le candidat ou d'erreur de sa part, l'arbitre FFS interviendra et expliquera la raison de son intervention auprès de l'arbitre stagiaire.

L'arbitre doit déclarer le candidat à l'essai au responsable du comité d'arbitrage avant le début du tournoi.

Un **délaï maximum de 18 mois** est autorisé entre le stage d'observation et le stage d'essai. Passé ce délai, le candidat devra effectuer un autre stage d'observation avant son stage d'essai.

Il est fortement conseillé d'effectuer les deux stages avec deux arbitres FFS différents pour enrichir son expérience. Cela permet d'avoir différents points de vue et surtout moyens d'actions, laissant le candidat choisir les méthodes qu'il préfère.

5.4 Validation des stages

Après chacun des deux stages, l'arbitre qui a suivi le candidat fait le point avec lui sur le déroulement du stage, et sur les pistes d'améliorations à envisager s'il y a lieu. Si l'arbitre juge que le candidat n'a pas encore toutes les connaissances nécessaires pour devenir arbitre FFS, il en réfère sous quinzaine le Responsable du Comité d'Arbitrage qui avisera si des solutions

pédagogiques sont nécessaires (approfondissement d'un point de connaissance, second stage d'observation, second stage d'essai).

5.5 Validation de la formation

Deux semaines après le stage d'essai, le Responsable du Comité d'Arbitrage réunit le CAR pour statuer sur la promotion du candidat au titre d'arbitre FFS.

Si le CAR juge le candidat apte à cette fonction, le ReCAR l'informe de la décision sous quinzaine. Le candidat est alors déclaré arbitre FFS et peut officier en tant que tel.

5.6 Équivalence du titre arbitre FFS

Tout arbitre ayant le titre d'arbitre FESA peut demander l'équivalence du titre arbitre FFS au ReCAR.

Les personnes ayant le titre officiel d'arbitre dans des disciplines proches (échecs, go, xian-qi) et souhaitant devenir arbitre FFS doivent contacter le ReCAR, qui rassemblera le CAR pour évaluer la candidature. Suivant les compétences déjà acquises, le CAR pourra dispenser le candidat d'un stage voir des deux.

Les personnes ayant un titre d'"Arbitre Fédéral d'Open" (AFO) niveau 1 ou 2, ou un titre d'"Arbitre Fédéral Elite" (AFE) au sens de la Fédération Française des Echecs (FFE) peuvent obtenir une équivalence pour devenir Arbitre FFS. Afin de valider cette équivalence, ils devront en faire la demande auprès du ReCAR puis participer à un tournoi en tant que stagiaire en présence d'un arbitre formateur afin de valider les éventuelles subtilités liées au shogi, au regard des règles appliquées aux échecs.