



Droits et obligations du chef d'équipe

1. Direction du tournoi

Les deux chefs d'équipe assurent ensemble l'arbitrage sur place. Ils ont donc à la fois le devoir de conduire et de représenter leur équipe ainsi que celui d'assurer un arbitrage neutre du match. Les joueurs respectifs restent seuls responsables de leur 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 l'arbitrage du match. Les autres joueurs ainsi que les tiers doivent strictement s'abstenir d'intervenir. Chaque équipe ne peut avoir en fonction qu'un seul chef d'équipe. Le chef d'équipe peut en tout temps, en informant le capitaine adverse, déléguer sa fonction et nommer un remplaçant ayant les pleins pouvoirs. En cas d'absence du chef d'équipe, et dans le cas où aucun remplaçant n'a été nommé, ce dernier est désigné par les joueurs encore présents. En cas d'absence du chef d'équipe, et faute de remplaçant, le capitaine de l'autre équipe, resp. son remplaçant, décide seul.

3. Obligations

Les chefs d'équipe ont le devoir:

- de 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 la pendule, 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 48h. 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. Cela demande également d'assurer des conditions de jeu optimales pour tous les joueurs (bruit, lumière, qualité de l'air, ...)
- 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 noter les coups d'une partie lors de zeitnot dans le but de constater un éventuel dépassement du temps. (voir sous 5. Zeitnot)

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.

Le chef d'équipe s'abstient de faire des recommandations à ses joueurs, qu'il s'agisse de jouer pour le gain ou la nulle ainsi que d'accepter ou refuser une proposition de nulle. Les recommandations sont considérées comme violation des règles de la FIDE (article 11.3.1), sanctionnées selon l'article 12.9 et doivent être annoncées à la direction du tournoi.

Le chef d'équipe s'abstient également de parler en privé avec ses joueurs durant le match. Les discussions avec ses propres joueurs ont toujours lieu – pendant le match – en présence du chef d'équipe adverse (et d'un éventuel arbitre neutre) dans une langue comprise de tous.

Le chef d'équipe n'a de plus pas le droit de se déplacer derrière l'équipe adverse, mais uniquement derrière ses propres joueurs dans la salle de tournoi. Cela permet d'éviter toute communication non verbale pendant la partie.

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 de groupes (CSG), les joueurs doivent noter eux-mêmes tous les coups dans toutes les phases de la partie.

Il est interdit au chef d'équipe (resp. au délégué à la notation de la partie) de donner des indications sur le nombre de coups joués ou un éventuellement dépassement du contrôle de temps – tant par oral que de manière non verbale (en retournant le formulaire de partie). Le passage du contrôle de temps n'est vérifié qu'après écoulement du temps.

6. Phase finale de la partie

Le chef d'équipe est particulièrement sollicité dans la dernière phase d'une partie jouée sans incrément. Il y a lieu d'appliquer les **directives III des règles de la FIDE pour les fins de partie au K.O. sans incrément**. Dans le cas où un joueur réclame la nulle alors qu'il lui reste moins de deux minutes à la pendule et que les deux chefs d'équipe n'arrivent 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 noter les coups joués. Dans le cas où l'un des deux drapeaux tombe et que les deux chefs d'équipe n'arrivent toujours pas à s'entendre sur le résultat, le cas devra être soumis au directeur du tournoi. **L'article III.4 des directives III des règles de la FIDE pour les fins de partie au K.O. sans incrément** (ajout d'un incrément) ne s'applique pas.

Remarque: Les directives III des règles de la FIDE ne s'appliquent pas aux parties de Championnat suisse par équipes (CSE) et de Championnat suisse de groupes (CSG) jouées avec un incrément de 30 secondes par coup dès le 1^{er} coup. Un joueur a cependant en tout temps le droit de réclamer la 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.

La direction du tournoi peut sanctionner un chef d'équipe pour comportement fautif, notamment par le retrait de la direction de l'équipe ou l'interdiction de mener une équipe.

8. Fair-Play

Les matches 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 des Compétitions le 27 août 2025.