DÉFINITION DES ATTENDUS et SAVOIR-FAIRE POUR L'ARBITRAGE D'UNE PARTIE

1. Un arbitre en club

- sait utiliser Duplitop : démarrer une partie, inscrire les joueurs, vérifier la validité d'une solution, saisir les scores des joueurs, visualiser et afficher un classement ;

- sait animer une partie : annoncer les tirages et les afficher, démarrer le chronomètre, ramasser, choisir les solutions et les afficher, arbitrer un coup entier pendant le coup suivant, donner des indications sur les tirages-prolongements-définitions (pendant ou après la partie selon les types de partie ou les habitudes du club)

- doit parler clairement pour tout le monde, garder un rythme régulier pendant les tirages et entre les coups, s'adapter aux joueurs (explications-aides pour les débutants, correction des bulletins dans les règles pour les habitués), être bienveillant dans ses retours aux joueurs (avertissement ou 0).

2. Un arbitre en compétition

- sait utiliser Duplitop : démarrer une partie officielle, importer les joueurs depuis une clé transmise par l'organisateur, vérifier les noms des joueurs avec le premier bulletin, libérer un joueur en cas d'absence, vérifier la validité d'une solution (touche F2) ou identifier la correction nécessaire, saisir les scores des joueurs, saisir ou supprimer les avertissements et pénalités, imprimer son tableur, le corriger si besoin après vérification avec les joueurs, exporter les résultats sur une clé ;

- sait : numéroter chaque coup apporté par son ramasseur (premier et dernier bulletins), remplir les bulletins d'arbitrage avec le bon motif, annoter les bulletins des joueurs avec le même motif abrégé (pour le double-arbitre), vérifier les scores avec les joueurs en fin de partie sans leur donner d'indications ;

- doit : connaître le règlement et les différents motifs de sanction présents sur les bulletins d'arbitrage, rester zen et organisé même s'il a un peu de retard, en fin de partie libérer les joueurs avec qui il est d'accord avant de voir les autres, en cas de désaccord sur le score d'un coup vérifier les bulletins auprès du DA avant de corriger son tableur, être aimable avec ses joueurs et son ramasseur.

3. Un double-arbitre

- sait : visualiser une solution aussi bien en lettres de raccord qu'en référence alphanumérique, anticiper les éventuelles erreurs sur un coup (raccord de 2 lettres, même séquence de lettres sur la grille…), analyser chaque bulletin avec attention (mot-référence-score), être vigilant sur la suite des lettres (mot joué et raccords formés), organiser son espace pour être efficace et ne pas mélanger les coups (il aura très probablement du retard), remplir correctement la feuille de DA ;

- doit : connaître parfaitement le règlement (par exemple, différence entre référence erronée et inversée), savoir envisager les différents cas possibles sur un bulletin, être très à l'aise dans la manipulation du clavier, savoir pourquoi et comment appeler la commission d'arbitrage, vérifier que ses corrections ont bien été saisies par les arbitres (tableur ou ordi), être disponible et aimable en fin de partie pour montrer son bulletin à un joueur si besoin et lui expliquer la décision prise, rassembler bulletins, tableurs et feuilles de DA en fin de partie.