



B.A.F.

Sommaire

Le mot du DNA
La DNA vous informe
Rôle du capitaine
Créer et valider des PV
Homologation des tournois
Envois pour classement national
Demande transferts
L'arbitrage au féminin
Un arbitrage de qualité
Sujets et corrigés examens mars 2011
Arbitres du championnat de France jeune



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETTIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

D.N.A. – F.F.E.
BP 10054
78185 St Quentin en
Yvelines Cedex

N°128
Mai 2011

SOMMAIRE DU BAF N°128

Le mot du Directeur national de l'arbitrage	3
Informations DNA	4
Le rôle du capitaine en équipes de club.....	7
Créer et valider un PV provisoire.....	8
Homologation des tournois.....	11
Envoi résultats classement national.....	12
Demande de transfert.....	13
L'arbitrage au féminin.....	14
Un arbitrage de qualité.....	15
 Examens de mars 2011	
<i>UV J, sujet</i>	18
<i>UV J, corrigé</i>	20
<i>UV 1, sujet</i>	23
<i>UV 1, corrigé</i>	26
<i>UV 1 bis, sujet</i>	29
<i>UV 1 bis, corrigé</i>	31
<i>UV 2, sujet</i>	33
<i>UV 2, corrigé</i>	35
L'équipe d'arbitrage au championnat de France jeune à Montluçon.....	38

Directrice du Bulletin des Arbitres Fédéraux :
Claire Pernoud – e-mail : claire.pernoud@orange.fr

Le B.A.F. est édité par la Fédération Française des Échecs - Direction Nationale de l'Arbitrage.



LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

par Gérard HERNANDEZ

Chers collègues,

Dans le secteur de l'arbitrage, les femmes sont très peu représentées. Elles ne sont que 96 sur un total de 1250 soit un peu moins de 8% de notre effectif arbitral. C'est nettement en dessous de la moyenne des féminines parmi tous nos licenciés qui est de 23% en 2010. Seulement trois d'entre elles ont la reconnaissance internationale. Cet état de fait est difficilement explicable.

Je suis persuadé qu'une féminine comme arbitre, de par sa seule présence, peut facilement désamorcer des conflits et contribuer ainsi au bon déroulement de la compétition.

Lors des derniers Championnats de France à Montluçon cinq dames et demoiselles faisaient partie de l'équipe d'arbitrage dirigée par Chantal Baudson (AF). Elles ont très bien officié, faisant la preuve s'il en était besoin de leur savoir-faire. Voir l'article qui leur est consacré un peu plus loin dans ce BAF.

Durant les derniers Championnats d'Europe à Aix-les-Bains j'ai eu une discussion concernant le rôle du capitaine d'équipe lors d'une rencontre interclubs. Comme promis à ce moment-là, un article dans les pages suivantes vient expliquer l'article 8 des règles générales des compétitions par équipes. Espérons que ces quelques lignes mettront fin à d'innombrables échanges entre certains internautes et apaiseront les esprits.

Encore et toujours les vérifications des licences lors de nos compétitions donnent matière à reproches. Lors des derniers Championnats de France des jeunes il s'est encore trouvé des joueurs avec seulement une licence B. Ces jeunes ont participé à des qualifications départementales et de Ligue. À chaque fois un club, des arbitres, des organisateurs n'ont pas joué leur rôle de vérificateur et de prise de licence. Ce n'est pas bien normal qu'il faille à chaque fois faire des rappels et expliquer à chacun le rôle qu'il doit jouer dans cette chaîne technique et administrative.

Félicitations à tous nos futurs collègues qui ont réussi avec succès les dernières épreuves d'examen de mars dernier ; 68% ont obtenu l'UV1, 86% l'UV1bis, 71% l'UV2 et 72% UVJ.

Pour terminer, chers amis, n'hésitez pas à faire remonter via votre DRA ou directement vers moi, toutes les remarques constructives que vous souhaitez faire.

Bonne lecture à tous,

Gérard Hernandez
Arbitre Fide



LA D.N.A. VOUS INFORME...

Merci de noter dans vos agendas
la prochaine date de session d'examens d'arbitrage :

samedi 18 juin 2011

***Sur les formulaires d'indemnités d'arbitrage annuelles
il faut remplacer 5020 € en 2010 par 5126 € en 2011***

La Direction Nationale d'Arbitrage

<http://echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=1340>

Directions Régionales de l'Arbitrage

<http://echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRA>

*Aidez-nous à tenir à jour le fichier d'adresses des Directeurs Régionaux !
Veuillez communiquer à la DNA, dès que possible, toutes les modifications.
Merci d'avance !*

Signalez tout changement également à Erick Mouret pour une mise à jour du site FFE

Superviseurs

<http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=SRA>

Les stages annoncés

<http://www.echecs.asso.fr/ListeStages.aspx?Action=DNA>

La liste des formateurs

<http://www.echecs.asso.fr/ListeArbitres.aspx?Action=DNA&Level=X>



QUESTIONS / RÉPONSES D'ARBITRAGE

Si vous avez des questions concernant les règlements, que ce soit à propos des règles les plus élémentaires ou des cas les plus tordus, n'hésitez pas à les poser directement à Stéphane Escafre (Arbitre International et formateur) qui vous répondra sur le site internet de la FFE (rubrique : arbitrage "Un arbitre répond à vos questions").

<http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=3>



Rubrique du directeur des tournois, titres et sanctions

Liste des joueurs suspendus

CODE FFE	NOM	PRENOM	TYPE	DEBUT	FIN	POSITION
A69475	MICOULEAU	Patrick	SUSPENDU	05/07/2008	05/07/2011	SUSPENDU
N26287	GOMEZ	José-Manuel	SUSPENDU	16/05/2011	16/08/2011	SUSPENDU
P08412	TOMEZACK	Stéphane	SUSPENDU	16/05/2011	16/08/2011	SUSPENDU
J00562	HOUSSEAU	Christophe	SUSPENDU	12/03/2009	12/03/2019	SUSPENDU
en attente						
H01048	BORDEAUX	Jacques	ATTENTE	01/02/1996	01/01/2026	CND

liste au 16 mai 2011

La Direction des Sanctions rappelle que cette liste actualisée peut être obtenue à tout moment à l'adresse suivante : <http://echecs.asso.fr/Default.aspx?cat=9>, « joueurs suspendus », auprès de la F.F.E. ou auprès du Directeur : Dominique DERVIEUX, 9 rue de la Convention 93260 LES LILAS e-mail : dttsdna@gmail.com

Rôle du capitaine dans les équipes de clubs

L'article 8 des « règles générales pour les compétitions fédérales », définit le rôle du capitaine.

8 – Rôle du Capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre.

Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs. Mais il est de son devoir d'empêcher les membres de son équipe qui ne sont pas impliqués dans le match d'entrer dans l'aire de jeu.

A la fin de la session de jeu, le capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites aux arbitres.

Durant les parties, le capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position sur l'échiquier.

L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.

Le capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'accord de l'arbitre principal.

En cours de jeu, le capitaine est seul apte à formuler et à présenter une réclamation.

Dans cet article il est bien clair que le capitaine, pour pouvoir répondre à la demande d'un de ses joueurs sur l'opportunité d'offrir ou accepter une proposition de nulle, doit avoir une situation globale du match en cours. Pour cela il doit savoir ce qui se passe sur les échiquiers de chaque membre de son équipe.

Si le capitaine est non joueur on peut penser qu'il répondra aussitôt au demandeur. Par contre si le capitaine est joueur comme dans la plupart de nos compétitions il n'est pas anormal que suite à une telle demande il aille regarder la situation de ses joueurs avant de répondre.

Ce qui peut être fâcheux et que l'on voit quelquefois dans certaines compétitions très souvent jeunes, est que le capitaine aille longuement regarder la position du seul joueur demandeur. Suivant la réponse donnée cela pourrait être interprété comme une aide.

S'il n'est donc pas interdit à un capitaine de regarder les positions, il lui est interdit de donner un jugement. Par exemple il ne devra pas dire à un joueur "non, dans cette position tu vas sûrement gagner".

Ses interventions doivent se limiter à des phrases courtes "Oui tu peux proposer nulle", "Non ne propose pas nulle", "Oui accepte la nulle".

C'est pourquoi il est préconisé à l'arbitre d'être vigilant devant de telles situations et si possible d'assister à tout échange entre le capitaine et son joueur, et de rappeler le rôle de chacun avant la rencontre.

QUESTIONS / RÉPONSES TECHNIQUES

COMMENT CRÉER ET VALIDER UN PV PROVISOIRE

FFE – Juin 2010

Ce document est en 3 parties :

- comment s'inscrire et se connecter au site fédéral (destiné à tous les licenciés), et quelles sont les possibilités offertes.
- comment créer un PV provisoire (destiné aux arbitres et/ou capitaines d'équipes)
- comment valider un PV provisoire (destiné aux directeurs de groupes)

1) SE CONNECTER AU SITE FÉDÉRAL

Pour se connecter au site fédéral, il faut tout d'abord être inscrit.

Pour s'inscrire :

- 1) aller sur le site fédéral (www.echecs.asso.fr)
- 2) cliquer sur l'onglet "connexion", situé en haut de la page, juste au-dessus de "Les dernières nouvelles"
- 3) apparaît alors un formulaire d'authentification. Cliquer sur s'inscrire
- 4) remplir les 3 champs : code FFE (celui de la licence), adresse e-mail (la vôtre, celle que vous utilisez habituellement) et le mot de passe (que vous choisissez. Si vous ne désirez pas recevoir la newsletter FFE, décocher la case correspondante. Puis, cliquer sur enregistrer.
- 5) un mail est envoyé à votre adresse. L'ouvrir et cliquer sur le lien, comme indiqué. Un message vous annonce alors que votre inscription est validée.

Pour se connecter:

- 1) aller sur le site fédéral (www.echecs.asso.fr)
- 2) cliquer sur l'onglet "connexion"
- 3) remplir le formulaire d'authentification avec votre n° de licence et votre mot de passe. Cliquer sur "soumettre"
- 4) vous êtes alors de retour sur le site fédéral en étant connecté.

Quels bonus lorsqu'on est connecté ?

Vous pouvez apercevoir à gauche (juste en dessous du logo fédéral) trois nouvelles rubriques regroupées sous le titre "administration" :

- Mes coordonnées : vous permet de modifier vos coordonnées personnelles (adresse, téléphone, mail...)
- Poster un match : c'est ce qui nous intéresse
- Homologation : permet de faire une demande d'homologation de tournoi.

Attention: seuls les tournois à cadence longue, comptant pour le Elo FIDE et/ou rassemblant des participants de plusieurs ligues peuvent être homologués par ce biais. Les autres doivent passer par le délégué de ligue.

2. CRÉER UN PV PROVISOIRE

1. Le PV provisoire permet au capitaine d'une équipe ou à l'arbitre d'un match de remplir électroniquement un PV qui sera transmis automatiquement et instantanément au directeur de groupe.

ATTENTION
REEMPLIR UN PV PROVISOIRE NE DISPENSE ABSOLUMENT PAS
DE L'ENVOI DU PV PAPIER
(accompagné des feuilles de parties pour les hautes divisions
et les éventuels réclamations et appels)

2. Avantages : la composition des équipes sera plus rapidement en ligne. Le directeur du groupe n'aura plus besoin de déchiffrer certaines écritures très difficiles à lire. Donc, le risque d'erreur est moindre.

MODE D'EMPLOI:

- 1) se connecter au site fédéral comme indiqué ci-dessus
- 2) cliquer sur « poster un match » (à gauche sous le logo fédéral)
- 3) sélectionner la compétition, puis la division, puis le groupe
- 4) apparaît alors un PV vierge. Choisir les équipes dans les menus déroulant (à la place de l'équipe inscrite par défaut dans les 2 cases)

Attention : bien respecter l'ordre du calendrier. Si le calendrier indique Équipe B contre Équipe A, alors le PV provisoire devra respecter cet ordre, sinon le PV ne pourra être enregistré

- 5) remplir les cases vides, sous le nom des équipes, avec les codes FFE des joueurs (et non leur nom), tous les joueurs d'une même équipe du même côté, sous le nom de leur équipe
- 6) AVANT DE METTRE LES RÉSULTATS, cliquer sur enregistrer. Vérifier que les bons noms se sont inscrits à la place des codes FFE
- 7) si un nom est erroné ou si une case est restée vide, cliquer sur le triangle à côté du numéro de l'échiquier du joueur ou de la case concernée
- 8) une fenêtre s'ouvre. Taper le nom du joueur recherché dans la première case à gauche (3 ou 4 lettres suivi d'un * suffisent), sans le prénom (que vous pouvez éventuellement indiquer dans la case suivante si vous avez à faire à un nom très courant).

CLIQUER SUR LE BOUTON OK

[ATTENTION : ne pas valider la saisie du nom par « ENTRÉE » au clavier, sinon, le joueur que vous allez sélectionner dans la liste s'inscrira à l'échiquier 1 de l'équipe de gauche. Il convient alors de refaire l'opération (correctement) pour ces 2 échiquiers]

- 9) La liste de tous les joueurs portant ce nom apparaît. Cliquer sur le bon et il se place à l'échiquier concerné.
- 10) Une fois que tous les noms sont inscrits sur le PV, il faut mettre le résultat à chaque échiquier. Choisir dans la liste déroulante de la case « sélectionner le résultat » celui qui correspond, en sachant que tous les joueurs de l'équipe de gauche sont censés avoir les blancs et ceux de droite les noirs (les couleurs réelles sur l'échiquier lors du match ne doivent pas être utilisées ici)
- 11) le total des points de parties s'inscrit automatiquement. Vérifier qu'il correspond bien au score du match. Laisser le soin au directeur de groupe de corriger ce score manuellement si cela est nécessaire (forfait administratif, etc ...)
- 12) Mettre les points de match de chaque équipe dans les listes déroulantes (3,2,1 ou 0) situées aux extrêmes droite et gauche du PV, à côté du nom des équipes.
- 13) Enfin, cliquer sur « enregistrer »
- 14) Le PV est alors envoyé ...
- 15) A noter que les PV ainsi saisis ne sont visibles QUE du directeur de groupe

3. VALIDER UN PV PROVISOIRE

Opération réservée bien évidemment aux directeurs de groupes

- 1) se connecter au serveur fédéral, indiquer son identifiant, son mot de passe
- 2) aller dans le groupe concerné
- 3) cliquer sur "saisies temporaires", situé au-dessus de "ronde 1"
- 4) apparaissent alors tous les PV qui ont été saisis provisoirement par les capitaines ou arbitres.
- 5) cliquer sur le PV concerné
- 6) le menu traditionnel d'un PV apparaît. Tout est modifiable. Ne pas oublier de mettre la date, le lieu
- 7) Surtout, bien faire le contrôle (cliquer sur "contrôler") et faire les rectifications nécessaires si besoin est (pénalités...°)
- 8) Bien vérifier le total des points de parties, et le total des points de match.
- 9) Une fois que tout est fait, cliquer sur "enregistrer", et le résultat apparaît dans la ronde concernée. Bien entendu, le PV disparaît de la rubrique "saisie temporaire".
- 10) Maintenant, le PV est visible sur le site fédéral, comme si le directeur de groupe l'avait saisi lui-même...

**Le Bulletin des Arbitres Fédéraux est votre bulletin.
Vos expériences et vos questions nous intéressent.
Elles peuvent profiter au plus grand nombre.
Alors contactez la rédaction ou proposez des articles pour les
prochains numéros !**

Homologation des tournois

En attendant une nouvelle façon de procéder il est rappeler ci-dessous les différentes procédures d'homologation des tournois :

- Pour ce qui concerne les tournois rapides ou lents comptant pour le elo national mais ne comportant que des joueurs de sa propre Ligue la demande d'homologation est du ressort des Ligues,
- Pour ce qui concerne les tournois Fide, et tous les autres tournois comptant pour le elo national, les demandes sont à adresser au bureau fédéral auprès de Pavel Trégubov pavel.tregubov@echecs.asso.fr Tél : 01 39 44 65 88,
Ces demandes peuvent se faire soit par courrier postal ou mail en utilisant le formulaire ad-hoc <http://www.echecs.asso.fr/Arbitrage/T3bis.pdf> soit directement sur le site fédéral.

Procédure sur le site fédéral :

- 1)Se connecter en tant qu'utilisateur, <http://echecs.asso.fr/Connect.aspx> ,
- 2)En haut à gauche cliquer sur « Homologation »,
- 3)Remplir le formulaire,
- 4)Enregistrer.

Envoi des résultats pour le classement national

Question : Mon tournoi s'étale sur plusieurs semaines (tournoi interne de club) comment dois-je procéder pour l'expédition des résultats pour le Elo FFE ?

Réponse : Dès que la ronde la plus proche de la date limite de fin de collecte pour le Elo (ou le Elo Rapide) FFE est achevée, par le menu Import/Export du logiciel Papi, réaliser l'exportation et la faire remonter à la DNC via le DER en signalant que les rondes X à Y sont à prendre en compte.

Question : Les nouveaux classements sont publiés, que faire ?

Réponse : Télécharger depuis le site FFE une nouvelle base Papi (disponible chaque matin à partir de 7h30) et via le menu Import/Export juste demander une mise à jour. Les joueurs seront alors crédités de leur nouveau classement.

Question : Est-ce obligatoire ?

Réponse : La Règle F7 des Règles d'appariement le précise

Question : Et ensuite pour les résultats des rondes après la ronde Y ?

Réponse : Exporter sans détour et signaler au DER : « attention les rondes X à Y ont déjà été incorporées dans le précédent calcul des classements, ne prendre qu'à partir de la ronde Y + 1. »

Avec trois calculs du Elo par saison, un tournoi peut donc être ainsi découpé en trois lots.

NOTES :

DNC : Direction Nationale des Classements

DER : Délégué Elo Régional



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
COMMISSION D'HOMOLOGATION
Demande de Transfert

Date de la demande de transfert :..... / /

Cas CH20..... /

Identification du demandeur

Nom et prénom :

Numéro de licence :

Club actuel : Code club : Ligue :

Club de transfert : Code club : Ligue :

Adresse du demandeur :

Code postal Ville

Adresse mail :

Explications et éléments portés à la connaissance de la Commission d'homologation

Motif du changement de club :

.....

Avez-vous joué en équipe cette saison ? Si oui, dans quelle division ?

.....

Éléments complémentaires :

.....

.....

.....

.....

* vous pouvez joindre à ce document tout élément supplémentaire en le mentionnant.

Décision de la Commission d'homologation

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Selon l'article 7.5.1 du Règlement Intérieur de la FFE, les décisions de la Commission d'Homologation sont irrévocables, sauf production d'éléments nouveaux « a posteriori ». Dans ce dernier cas, la réclamation sera examinée par la Commission d'Appels Sportifs dont la décision n'aura pas d'effet rétroactif et ne sanctionnera pas le Club. La situation du joueur pourra être rectifiée pour la fin de la saison.

L'ARBITRAGE AU FÉMININ

Pour la première fois dans un Championnat de France l'équipe d'arbitrage était dirigée par une femme.

En effet lors du Championnat des jeunes à Montluçon notre amie AF Chantal Baudson était l'arbitre en chef. Son équipe comptait, parmi ses membres, cinq charmantes dames et demoiselles. Elles ont su durant toute la durée de l'épreuve faire la preuve de leur efficacité dans leur open respectif ainsi qu'au sein du groupe.



Sur la photo : Aurélie Lhote AF3, Anémone Kulczak AI, Gordana Martinovic AF3, Chantal Baudson AF et Liliane Bermond AF3.

UN ARBITRAGE DE QUALITÉ

Les Lois du Jeu d'Échecs définissent les caractéristiques d'un arbitre comme «*la compétence, le discernement et l'objectivité absolue* ».

Mais le préambule précise également que les lois ne peuvent pas couvrir toutes les éventualités et qu'il est du devoir de l'arbitre d'appliquer les lois d'une manière équitable.

Il ne fait aucun doute que des aptitudes relationnelles sont nécessaires pour atteindre cet objectif.

Le rôle d'un arbitre implique des compétences diverses qui peuvent être listées dans rubriques suivantes:

- Le savoir-faire

Un bon arbitre doit être capable de s'entendre avec les gens.

Il est nécessaire de désamorcer les situations ou de prendre certaines mesures pour s'assurer qu'une situation ne dégénère pas.

- Compétences administratives

Il y a une quantité considérable de "paperasse" à remplir pour qu'un événement s'exécute avec succès. Il est impératif que les tâches administratives soient effectuées avec un degré élevé d'efficacité. Évidemment, de nos jours des compétences informatiques sont nécessaires.

- Connaissance des lois

Une connaissance approfondie des lois est nécessaire. Il est également important que les arbitres se tiennent à jour des révisions des lois (révisées tous les 4 ans par la FIDE)

- Connaissance des règles d'appariement

Les ordinateurs n'ont toujours pas remplacé les arbitres.

Toutefois, même lorsque les ordinateurs sont utilisés, il est important qu'un arbitre connaisse la procédure utilisée, afin que toute question puisse avoir une réponse.

Le savoir-faire :

C'est difficile à enseigner dans un cours. Toutefois, certains principes peuvent être esquissés. Le paragraphe suivant tente d'offrir quelques orientations générales et d'autres plus spécifiques. Cela reste des conseils et la personnalité de l'arbitre détermine souvent l'approche adoptée.

La compétence :

Les joueurs pourront avoir du respect pour un arbitre s'ils ont confiance dans les capacités de cette personne. C'est un peu un cliché, mais le respect doit être gagné.

Cette confiance est acquise en effectuant toutes les tâches correctement et efficacement afin que les joueurs aient confiance dans le bon fonctionnement du tournoi. Pour cette raison, une bonne connaissance des Lois et des règles d'appariement est nécessaire. La capacité de s'entendre avec les gens est aussi un fort avantage.

L'objectivité:

L'arbitre doit être impartial dans toutes ses interventions et éviter d'être influencé par des "personnalités".

Les lois doivent être appliquées telles qu'elles sont réellement, et non comme l'arbitre souhaiterait qu'elles soient.

Cela peut être vraiment gênant parfois, mais c'est la seule façon d'atteindre l'impartialité.

En général, l'arbitre doit toujours apparaître sympathique et accessible.

Toute décision doit être considérée comme équitable. Les joueurs tentent souvent d'argumenter. Dans un premier temps, l'arbitre doit expliquer la motivation de la décision prise. Toutefois, si le joueur continue d'argumenter, il est inutile d'expliquer à plusieurs reprises. Dans ces situations, il peut être nécessaire d'obtenir le soutien d'un autre arbitre. Si le joueur continue de protester, il peut être nécessaire de dire au joueur qu'il doit accepter votre décision ou abandonner.

Un comité d'appel peut retirer à l'arbitre une quantité considérable d'angoisse en ayant l'affaire renvoyée devant eux. Les arbitres doivent toujours tenter de prendre la bonne décision, peu importe même s'il est tentant d'essayer d'apaiser un joueur gênant au détriment d'un adversaire aux manières plus douces.

De même, lors de la prise de décision, votre relation avec les joueurs ne doit pas avoir d'influence sur le résultat, dans les deux sens. Par exemple, vous ne devez pas favoriser un camarade de club sur son adversaire, mais il ne faut non plus désavantager le joueur simplement parce qu'il est connu de vous.

Vous devez aussi éviter de vous laisser intimider par le titre d'un joueur.

L'esprit de décision:

Des actes normalement prompts et décisifs sont nécessaires pour un bon arbitre.

Une action déterminée est nécessaire dans toute situation compliquée et difficile, où l'escalade est possible.

Cependant, il y a des moments où il peut être préférable de prendre du recul, de bien superviser la situation tout en laissant les joueurs résoudre la situation d'eux-mêmes. Savoir ce qui est la bonne approche vient avec l'expérience.

Si vous savez qu'il y a eu bien une violation de la loi, mais que vous ne savez pas quelles mesures prendre alors l'avis d'un arbitre plus expérimenté devra être recherché.

Il y a un nombre limité d'occasions où prendre la mauvaise décision vaut mieux que de ne pas en prendre. Dans ces cas, des excuses doivent être offertes à tous ceux qui en auront souffert.

Un jugement sûr :

Les Lois du jeu d'échecs ne peuvent pas couvrir toutes les situations. Il est nécessaire à l'arbitre d'employer son «bon sens» lorsqu'il prend une décision sur une situation qui n'est pas définie dans les lois. La première étape évidente est de rechercher toute situation analogue couverte par la loi.

Lorsque les lois ne sont pas prescriptives, il y aura un équilibre à trouver entre la cohérence et l'équité. Un arbitre de bonne volonté évite d'avoir une approche trop autoritaire, et en même temps essaie de promouvoir les bonnes conduites. La nature du tournoi peut déterminer les mesures prises. Par exemple, la notation descriptive d'un GM lors d'un championnat sera sanctionnée d'un avertissement et il lui sera demandé d'utiliser la notation algébrique alors que cela pourrait être autorisé pour le restant de la partie pour un joueur âgé dans un obscur petit tournoi d'amateurs.

Permettre à un joueur de se retirer d'une manifestation au système suisse a peu de chance de causer un souci majeur, mais en permettant le retrait d'un joueur d'un tournoi fermés FIDE toute rondes, cela créera un problème majeur.

Les différentes approches:

Tous les arbitres sont des individus donc il y aura toujours différents styles d'approche de la tâche.

Certains sont tentés d'éviter tous les risques par d'importantes mesures de protection, d'autres vont permettre à certains risques de se concrétiser pour alors intervenir rapidement pour faire face si la situation se présente.

Certains vont adopter une interprétation plus stricte des lois que les autres. Certains vont adopter un profil beaucoup plus bas que les autres.

Chaque arbitre doit trouver un style, mais quel qu'il soit, il doit être efficace et ne pas trop s'écarter de la norme. Il est courant que les arbitres débutants ont tendance à préférer des méthodes plus normatives et qu'avec l'expérience ils les assouplissent et les personnalisent.

Documents autorisés : **LIVRE DE L'ARBITRE ET LIVRE DE LA FÉDÉRATION**

TOUTES VOS RÉPONSES DOIVENT ÊTRE JUSTIFIÉES !

I. Vous arbitrez, avec un arbitre fédéral 3, un tournoi scolaire de parties rapides à la cadence de 20 min par joueur.

Pour chaque situation quelle est votre intervention et votre décision ?

- 1) Après 5 min de jeu, deux joueurs viennent vous dire qu'ils ont commencé la partie en inversant les couleurs.
- 2) Après avoir joué 6 coups, un joueur vient vous dire que sa pendule n'a pas été remise sur 20 min.
- 3) Un joueur qui a les blancs vient vous chercher parce que son adversaire a déplacé sa dame et touché un pion noir. Il ne veut pas prendre le pion avec la dame et dit qu'il peut jouer sa dame ailleurs parce qu'il ne l'a pas lâchée.
- 4) Un joueur vient se plaindre que son adversaire a joué sa dame en mettant son roi en échec.
- 5) Après votre intervention, vous vous éloignez et le même joueur vient vous dire que son adversaire a joué une autre pièce que la dame pour parer l'échec.
- 6) Vous voyez que le drapeau d'un joueur est tombé.
- 7) Vous voyez le parent d'un joueur faire des signes à son enfant.
- 8) Un joueur qui a terminé sa partie vous demande comment il faut proposer « nulle » à son adversaire.
- 9) Le téléphone d'un joueur sonne, il vous explique que son père devait l'appeler pour savoir à quelle heure le tournoi se termine.
- 10) Un joueur vient vous dire que son adversaire a bougé une pièce, qu'il a dit ensuite j'adoube et qu'il veut donc jouer une autre pièce.

II . Vous arbitrez, avec un arbitre fédéral 4, un match d'interclubs jeunes de Nationale 3.

- 1) De combien de joueurs sont composées les équipes ?
- 2) Est-ce que les plus jeunes peuvent jouer avec seulement la licence B ?
- 3) Un joueur remplace un joueur malade, son club n'a pas eu le temps de lui prendre la licence. Quel est le résultat de la partie ?
- 4) Le début des parties est fixé à 14 h 15, à quelle heure doit-on vous remettre la composition de l'équipe ?
- 5) Quelle est la cadence des parties ?
- 6) Quelle est la catégorie d'âge d'un joueur né le 12 janvier 1999 ? Quel est son classement estimé ?
- 7) Qu'est-ce qu'un forfait sportif ?
- 8) Que demandez-vous à un joueur qui ne peut pas présenter sa licence ?
- 9) Qu'est-ce qu'un joueur muté ? Combien de mutés l'équipe peut-elle aligner (elle joue depuis plusieurs années en N3 jeunes) ?
- 10) Est-ce qu'un capitaine peut dire à un des joueurs de son équipe qu'il n'a pas appuyé sur la pendule ?

Documents autorisés : **LIVRE DE L'ARBITRE ET LIVRE DE LA FÉDÉRATION**

TOUTES VOS RÉPONSES DOIVENT ÊTRE JUSTIFIÉES !

I. Vous arbitrez, avec un arbitre fédéral 3, un tournoi scolaire de parties rapides à la cadence de 20 min par joueur.

Pour chaque situation quelle est votre intervention et votre décision ?

D'après le livre de l'arbitre – Règles du jeu

1) Après 5 min de jeu, deux joueurs viennent vous dire qu'ils ont commencé la partie en inversant les couleurs.

Je leur dit de continuer la partie.

Art. 7.2 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

2) Après avoir joué 6 coups, un joueur vient vous dire que sa pendule n'a pas été remise sur 20 min.

Je leur dit de continuer avec le temps affiché.

Art. 15.4 a) Une fois que chaque joueur a achevé trois coups, aucune réclamation ne peut être faite à propos (...) du réglage de la pendule.

3) Un joueur qui a les blancs vient vous chercher parce que son adversaire a déplacé sa dame et touché un pion noir. Il ne veut pas prendre le pion avec la dame et dit qu'il peut jouer sa dame ailleurs parce qu'il ne l'a pas lâchée.

Je lui dit qu'il doit prendre le pion avec la dame.

[Je fais appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces) parce que l'un des joueurs me le demande. Art. 15.4 b)]

Art 4.3 c) Sous réserve de l'article 4.2 (sauf s'il a dit « j'adoube »), si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce

4) Un joueur vient se plaindre que son adversaire a joué sa dame en mettant son roi en échec.

Je remets la position avant le mouvement de la dame et je rajoute 2 min à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal.

Art. 7.4 a) Si pendant une partie on constate qu'un coup irrégulier a été achevé, (...), la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie.

Art. 7.4.b) (...) l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires (...)

5) Après votre intervention, vous vous éloignez et le même joueur vient vous dire que son adversaire a joué une autre pièce que la dame pour parer l'échec.

Je lui dis qu'il doit déplacer la dame si c'est possible.

Art. 4.3.a) (...) il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée, (...)

6) Vous voyez que le drapeau d'un joueur est tombé.

Je ne dis rien.

Art. 15.4 d) i) L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.

7) Vous voyez le parent d'un joueur faire des signes à son enfant.

Je lui demande de quitter la salle de jeu.

Art. 13.7 a) Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Si c'est nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu.

8) Un joueur qui a terminé sa partie vous demande comment il faut proposer « nulle » à son adversaire.

Je lui cite le règlement.

Art. 9.1 b) i) Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter sa pendule et de déclencher la pendule adverse.

9) Le téléphone d'un joueur sonne, il vous explique que son père devait l'appeler pour savoir à quelle heure le tournoi se termine.

Je lui dis qu'il a perdu la partie.

Art. 12.3 b) Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile (...) dans la salle de jeu, à moins qu'il ne soit totalement éteint. Si un tel appareil produit un son, le joueur perdra la partie.

10) Un joueur vient vous dire que son adversaire a bougé une pièce, qu'il a dit ensuite j'adoube et qu'il veut donc jouer une autre pièce.

Il doit jouer la pièce qu'il a bougée parce qu'il a dit « j'adoube » après l'avoir bougée.

Art. 4.2 A la condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant « j'adoube » (...)), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou plusieurs pièces sur leur case.

II . Vous arbitrez, avec un arbitre fédéral 4, un match d'interclubs jeunes de Nationale 3.

1) De combien de joueurs sont composées les équipes ?

De huit joueurs.

Livre de la Fédération (LF), chpt de France interclubs jeunes, art. 3.7.a)

2) Est-ce que les plus jeunes peuvent jouer avec seulement la licence B ?

Non.

LF, chpt de France interclubs jeunes, art. 3.7.a)

3) Un joueur remplace un joueur malade, son club n'a pas eu le temps de lui prendre la licence. Quel est le résultat de la partie ?

Le résultat est – 2 pour le joueur non licencié avec partie gagnée pour l'adversaire.

LF, chpt de France interclubs jeunes, art. 3.7.a)

4) Le début des parties est fixé à 14 h 15, à quelle heure doit-on vous remettre la composition de l'équipe ?

A 14 heures au plus tard.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

LF, chpt de France interclubs jeunes, art. 3.6

5) Quelle est la cadence des parties ?

1 h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6

40 min et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8.

LF, chpt de France interclubs jeunes, art. 3.3

6) Quelle est la catégorie d'âge d'un joueur né le 12 janvier 1999 ? Quel est son classement estimé ?

Pupille car il a moins de 12 ans au 1^{er} janvier 2011 (au 1^{er} janvier de la saison en cours qui va du 1^{er} septembre 2010 au 31 août 2011)

LF, règles générales pour les compétitions fédérales, art. 2.4

7) Qu'est-ce qu'un forfait sportif ?

Forfait à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivant l'heure prévue de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

LF, règles générales pour les compétitions fédérales, art. 3.1

8) Que demandez-vous à un joueur qui ne peut pas présenter sa licence ?

Je demande à son capitaine de rédiger une attestation sur l'honneur dans laquelle il certifie que le joueur est bien licencié dans son club pour la saison en cours.

LF, règles générales pour les compétitions fédérales, art.1.2

9) Qu'est-ce qu'un joueur muté ? Combien de mutés l'équipe peut-elle aligner (elle joue depuis plusieurs années en N3 jeunes) ?

Définition d'un joueur muté :

Tout joueur français qui a été licencié tout ou partie de la saison précédente dans un club français autre que son club pour la saison en cours, et pour le compte duquel il a participé à une compétition par équipe.

Tout joueur étranger qui n'était pas licencié A au 30 novembre de la saison précédente dans son club de la saison en cours, sauf si ce joueur était déjà licencié dans ce club la saison précédente en tant que non muté.

LF, règles générales pour les compétitions fédérales, art. 2.2.a) et art. 2.2.b)

Une équipe de N3 jeunes (sauf si elle vient d'être promue) ne peut aligner plus de deux joueurs mutés.

LF, chpt de France interclubs jeunes, 3.7 e)

10) Est-ce qu'un capitaine peut dire à un des joueurs de son équipe qu'il n'a pas appuyé sur la pendule ?

Non.

Dans le cadre des Nationales jeunes, il est utile de préciser que les seules paroles qu'il peut adresser à un joueur, en présence de l'arbitre, sont « accepte la proposition de nullité », « refuse la proposition de nullité », « propose nulle ».

LF, chpt de France interclubs jeunes, 3.5

Documents autorisés : Livres de l'Arbitre et de la Fédération
Toutes vos réponses doivent être justifiées

I : Arbitrage de compétitions jeunes et pédagogie :

Question 1.1 : Vous êtes arbitre adjoint lors d'une compétition départementale jeunes. Cadence 50 min + 10 sec par coup. Vous êtes chargé de surveiller les plus petits (poussins et petits-poussins). En plus du traitement habituel des coups illégaux en cadence lente (les signaler si vous les voyez, ajouter 2 minutes à l'adversaire...), l'arbitre principal vous a demandé de noter tous les coups illégaux de chaque joueur. A votre avis, pourquoi a-t-il fait cette demande ?

Question 1.2 : Lors d'un championnat scolaire, cadence 30 min KO, deux très jeunes joueurs sont en finale : Roi + Tour contre Roi. Vous passez devant la partie de temps en temps et la situation n'évolue pas : le joueur qui a la Tour se contente de faire des échecs successifs, sans progresser. Les deux joueurs disposent chacun d'une dizaine de minutes à la pendule. Est-ce que vous intervenez ? Si oui, comment ?

II : Deux questions QCM :

Question 2.1 : C'est le 84^e coup d'une partie d'enfants (cadence 1h30 + 30 sec par coup). Un joueur vous appelle et vous indique que son adversaire vient de jouer Dxe4 et qu'avec ce coup, pour la 50^e fois **consécutivement**, son adversaire vient de le mettre en échec. L'enfant demande donc que la partie soit nulle. Quelle est votre réponse ?

Réponses proposées :

A : Il y a bien échec perpétuel, la partie est nulle.

B : Aucune règle ne dit ça : un peu de pédagogie s'impose !

C : Après reconstitution de la partie, vous acceptez la demande de nulle si elle s'avère fondée...

Question 2.2 : Cadence : 50 minutes + 10 secondes par coup. Championnat départemental poussin. Deux joueurs vous appellent pour vous faire constater un échec et mat. Vous remarquez qu'effectivement, le roi blanc est bien en échec et mat, mais le roi noir est aussi en échec. Que faites-vous ?

Réponses proposées :

A : Vous validez le mat : victoire des noirs.

B : La partie est nulle.

C : Vous reconstituer la partie à l'aide des feuilles. La partie reprendra à partir de la position précédant immédiatement le premier coup illégal après avoir réajusté les pendules.

D : Victoire des blancs.

III : Blitz de départages – La supervision du jeu est appropriée (il y a un arbitre pour chaque table puisque il s'agit de matchs de départages lors d'un championnat départemental jeunes par exemple) :

Temps : 3 min + 2 sec par coup.

Question 3.1 : Le conducteur des blancs fait un coup illégal. Après avoir joué, il appuie sur la pendule. Le conducteur des noirs arrête alors la pendule pour vous faire constater le coup illégal. Que faites-vous ?

Question 3.2 : Un des 2 joueurs « tombe » au temps. Son adversaire ne dit rien. Que faites-vous ?

VI : Feuilles de partie et notation :

Question 4.1 : Cadence 50 min + 10 sec par coup. Temps des blancs : 8 min. Temps des noirs : 3 minutes.

Aucun des deux joueurs ne note depuis plusieurs coups. Que faites-vous ?

Question 4.2 : Cadence 50 min + 10 sec par coup. Championnat départemental petit poussin. Un parent vient vous voir pour vous dire que son fils (qui a presque 8 ans, en CE1) ne sait pas noter. Peut-il jouer ? Si oui, apportez-vous des modifications ? Prévenez-vous les adversaires ?

+ Quel article du règlement peut justifier un éventuel ajustement ?

Question 4.3 : Cadence : 20 min + 30 sec par coup. Les joueurs doivent-ils noter la partie ? Peuvent-ils arrêter de noter avant la fin ? Pourquoi ?

Question 4.4 : Cadence 1h30 + 30 sec par coup. Temps des blancs : 4 min. Temps des noirs : 1 min. Le conducteur des noirs ne note plus depuis plusieurs coups. Que faites-vous ?

Cadence 4.5 : Un joueur se plaint que son jeune adversaire note ses coups avant de les jouer. Le jeune dit que c'est son entraîneur qui lui a conseillé de faire comme ça. Que faites-vous ? Quel article vous a permis de répondre ?

Question 4.6 : Un joueur vient se plaindre que son adversaire joue toujours son coup avant de noter puis il note ensuite les deux demi-coups (blanc et noir) après avoir joué sur le temps du joueur qui se plaint. Que faites-vous ?

V : Intervenir ou pas ?

Pour chacune de ces questions, indiquez si vous intervenez ou pas et indiquez l'article (numéro précis) qui vous a permis de répondre.

Question 5.1 : Lors d'un open en 20 min KO, en passant parmi les tables, vous voyez un joueur faire un coup illégal (déplacement illicite du cavalier) qui amène une magnifique fourchette. L'adversaire ne dit rien. Est-ce que vous intervenez ?

Question 5.2 : Lors d'un open en 20 min KO, en passant parmi les tables, vous voyez sur un échiquier que les 2 rois sont en prise. Les deux joueurs ne disent rien. Est-ce que vous intervenez ?

Question 5.3 : Lors d'un open en 20 min KO, il ne reste plus qu'une partie où les deux joueurs sont en crise de temps. Comme c'est la dernière partie de l'open, vous êtes à côté de la partie et vous la surveillez depuis quelques minutes lorsqu'un des deux joueurs tombe au temps. Est-ce que vous intervenez ?

Question 5.4 : Lors d'un open en 20 min KO, un joueur emmène son pion sur la 8ème rangée, il dit « Dame » puis appuie sur la pendule. Il se lève ensuite pour aller chercher une dame sur une table voisine où les joueurs ont fini de jouer. Est-ce que vous intervenez ?

Question 5.5 : Lors d'une phase de coupe 2000, cadence 50 min + 10 sec par coup, vous constatez que le temps d'un joueur est écoulé (pendule qui indique 0.00). Les deux joueurs continuent à jouer sans rien dire. Est-ce que vous intervenez ?

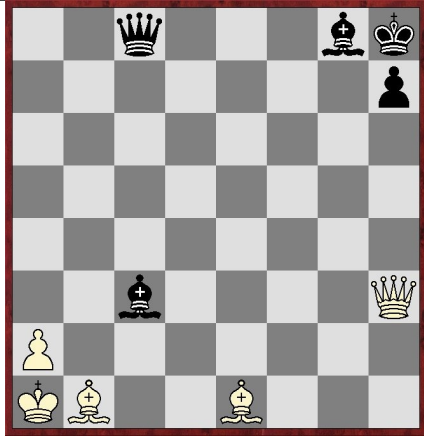
Question 5.6 : Lors d'un open partie longue FIDE (1h30 KO), à la fin de la partie, lors d'un zeitnot mutuel où aucun des 2 joueurs ne note, vous constatez un coup irrégulier (une tour qui change de ligne et de colonne lors du même déplacement). L'adversaire joue immédiatement sans rien dire. Est-ce que vous intervenez ?

VI : Changement des règles du jeu : (la réponse suffit, sans justification).

Question 6.1 : Les règles de compétitions actuelles sont entrées en application à quelle date ?

Question 6.2 : Les prochaines modifications des règles du jeu (s'il y en a) pourront entrer en application à quelle date ?

Question Bonus : Situation improbable



Question Bonus :

En cadence 40 coups en 2 heures puis 1 heure au KO, le conducteur des blancs, au trait, joue 40 Fxc3+. Son drapeau tombe au moment où il appuie sur la pendule. Remarque : la seule suite de coups légaux, qui consiste en une série d'échanges forcés en c3, conduit à un mat en faveur des blancs. Quel est le résultat de la partie ? Justifiez votre réponse.

Session de mars 2011

Corrigé de l'UV1

I : Arbitrage de compétitions jeunes et pédagogie

Question 1.1 : le 3e coup illégal d'un même joueur entraîne la perte de la partie pour ce joueur (sauf matériel insuffisant) : article 7.4b. Chez les très jeunes joueurs, cela se produit assez fréquemment. Dans le cadre de tournois de petits poussins et de poussins, quand plusieurs arbitres sont susceptibles d'intervenir sur une partie, l'arbitre principal peut considérer qu'il est utile d'avoir des traces écrites pour tenir cette comptabilité. Des équipes d'arbitres adoptent d'ailleurs aussi parfois un dispositif consistant à mettre une croix en haut de la feuille de partie de l'enfant ayant fait un coup irrégulier.

Question 1.2 : un arbitre n'a pas à intervenir dans cette situation. Il est assez fréquent chez les débutants que cela se termine par un pat.

Toutefois, le préambule des règles du jeu nous apprend que l'arbitre peut parfois être amené à *résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers*. Dans le cadre de ce petit tournoi scolaire, laisser ces deux très jeunes joueurs continuer comme ça pendant de longues minutes n'a pas beaucoup de sens et peut éventuellement être considéré comme un facteur particulier. Dans cette situation, l'arbitre pourrait arrêter la pendule pour expliquer la situation aux 2 enfants, en leur faisant comprendre deux règles fondamentales : la nullité peut survenir notamment par l'application des articles 5.2e (50 coups) et 5.2 d (triple répétition d'une position), bien sûr en utilisant un vocabulaire approprié de façon compréhensible et simple. Après s'être assuré que ces deux très jeunes joueurs ont bien compris la situation, l'arbitre relance la partie en restant à proximité, si possible.

II : Deux questions QCM

Question 2.1 : réponse B. Un peu de pédagogie s'impose : il faut expliquer à ces enfants que dans l'article 5.2 e (règles fondamentales), il est question de 50 coups sans mouvement de pion ni prise de pièce, et non de 50 échecs consécutifs. Comme le dernier coup Dxe4 est une prise, le 5.2e ne s'applique évidemment pas. La partie doit donc continuer. La demande de nullité s'avérant incorrecte, l'adversaire doit bénéficier d'un bonus de trois minutes : article 9.5b (règles de compétition).

Question 2.2 : réponse C. Dans cette situation, les deux rois sont en prise. Manifestement le dernier coup joué (au moins) est un coup irrégulier. La partie doit donc être reconstituée sur un second échiquier sous le contrôle de l'arbitre en utilisant les feuilles de parties pour revenir au premier coup irrégulier : article 7.4.a. Les pendules seront réajustées : article 6.13.

III : Blitz de départages. La supervision du jeu est appropriée

Question 3.1 : les règles de compétition s'appliquent : article B2. Pour ce coup illégal, l'arbitre ajoute 2 minutes au conducteur des noirs (sauf s'il s'agit du 3ème de la part de ce joueur : partie perdue) et la partie reprend : articles 7.4a et 7.4b.

Question 3.2 : le joueur dont le drapeau vient de tomber doit être déclaré perdant par l'arbitre. Les règles de compétition s'appliquent : article B.2. L'arbitre doit donc annoncer la chute du drapeau, conformément à l'article 6.8.

VI : Feuilles de partie et notation

Question 4.1 : $50 \text{ minutes} + (60 \times 10 \text{ secondes}) = 60 \text{ minutes}$. Il ne s'agit donc pas d'une cadence rapide, telle qu'elle est définie dans l'article B1. Dans cette cadence, les joueurs doivent noter tant qu'ils disposent de 5 minutes ou plus. Le conducteur des noirs, à qui il ne reste que 3 minutes, peut donc se dispenser de noter les coups (article 8.4). Si le crédit-temps du conducteur des blancs n'est jamais descendu en dessous des 5 minutes, il est dans l'obligation de noter. En pareil cas, l'arbitre intervient et demande au conducteur des blancs d'inscrire sur son temps tous les coups qui ont été joués sans être notés. Dès que son crédit-temps sera passé sous la barre des 5 minutes, il pourra lui aussi se dispenser de la notation.

Question 4.2 : oui, il peut jouer. Si cet enfant n'est pas capable de noter les coups, il faut appliquer l'article 8.1: *si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant agréé par l'arbitre peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée de manière équitable. C'est l'arbitre qui détermine la durée du malus, il pourra éventuellement prendre en compte certains facteurs particuliers, conformément à ce qui est indiqué dans le préambule des règles du jeu.*

Question 4.3 : $20 \text{ minutes} + (60 \times 30 \text{ secondes}) = 50 \text{ minutes}$. Donc, c'est du jeu rapide : article A.1. Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups : article A.2.

Question 4.4 : avec un incrément de 30 secondes par coup, la notation est obligatoire pendant toute la partie : article 8.4. L'arbitre doit intervenir et demander au conducteur des noirs de noter sur son temps tous les coups qui ont été joués et qui n'ont pas été notés. En outre, si l'arbitre estime que le fait d'avoir enfreint cette règle a porté préjudice à son adversaire, il peut par exemple accorder à ce dernier un bonus de temps (article 13.4b).

Question 4.5 : depuis le 1er juillet 2005, il est interdit de noter ses coups avant de le jouer : article 8.1. Il faut donc demander au jeune joueur de respecter cette règle et, si possible, parler de ce problème à son entraîneur. L'arbitre peut aussi accorder un bonus de temps à l'adversaire (article 13.4b).

Question 4.6 : ce joueur exécute son coup et l'achève en appuyant sur la pendule, puis il note : tout est normal, c'est ainsi qu'il faut procéder. Après la réponse de son adversaire, il joue puis note ces deux coups. Tout est encore normal, puisque c'est toléré. Article 8.1 : *un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter s'il le souhaite.*

En revanche, en jouant sans être au trait, ce joueur ne respecte pas l'article 6.7b : *chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter la pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que ce coup n'est pas achevé.*

Tant que le coup de son adversaire n'est pas achevé, ce joueur n'est pas au trait, il n'est donc pas autorisé à exécuter un coup sur l'échiquier. Il ne doit pas jouer « sur le temps du joueur qui se plaint » et doit donc être rappelé à l'ordre. Article 1.1 : *« on dit qu'un joueur a le trait lorsque le coup de son adversaire a été joué, voir article 6.7 ».*

V : Intervenir ou pas ?

Question 5.1 : pas d'intervention (A.4.b et A.4.c).

Question 5.2 : intervention de l'arbitre (A.4.c)

Question 5.3 : pas d'intervention (A.4.d.i). Même s'il ne reste qu'une partie en cours, on ne considère pas que la supervision du jeu soit appropriée : c'est au début de la partie qu'on détermine si la supervision du jeu est appropriée et après, ça ne change pas en cours de partie.

Question 5.4 : intervention de l'arbitre (A4c)
Question 5.5 : intervention de l'arbitre (6.8)
Question 5.6 : intervention de l'arbitre (7.4.a)

VI : Changement des règles du jeu (la réponse suffit, sans justification)

Question 6.1 : 1er juillet 2009.

Question 6.2 : 1er juillet 2013 (règles du jeu révisables tous les 4 ans).

Question bonus : situation improbable

Le joueur exécute son 40ème coup sur l'échiquier et son drapeau tombe. Article 6.9 : « si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrit dans le temps imparti, la partie est perdue par le joueur ». Toutefois, les noirs, en raison des échanges forcés en c3, ne peuvent plus être en mesure de mater les blancs par une suite de coups légaux, donc la partie est nulle.

Documents autorisés : Livres de l'Arbitre et de la Fédération
Toutes vos réponses doivent être justifiées

1 La Coupe du club

37 joueurs sont inscrits à la Coupe du Club. Définir le nombre d'exempts du premier tour et établir le plan de cette coupe jusqu'à la finale.

2 Phase départementale de la Coupe Jean-Claude Loubatière

1. Trois équipes A, B et C participent à la phase départementale de la Coupe Jean-Claude Loubatière. Quel système d'appariement sera utilisé ?
2. Donnez l'appariement de la ronde 1.
3. Une équipe forfait pour une phase peut-elle être repêchée pour une phase ultérieure ?
4. Combien d'équipes un club peut-il engager ?
5. En phase départementale, qui désigne le responsable de la rencontre ?
6. Combien de noms au maximum peuvent figurer sur la liste ordonnée que vous remet chaque capitaine ?
7. Pour cette phase départementale, quel doit être le classement Elo maximal des joueurs ?
8. Comment se compte une partie gagnée ?
9. Comment se compte une partie nulle ?
10. Comment se compte une partie perdue ?

3 Connaître la DNA, connaître la FFE

3.1 Qu'est ce qu'une ASP ?

3.2 Qui est le Directeur des Titres, Tournois et Sanctions ?

3.3 Quelles sont les UV qu'un AF4 doit passer et obtenir pour devenir AF3 ?

3.4 Qui désigne l'arbitre officiant en Coupe de France jusqu'aux huitièmes de finale ?

3.5 En quelle année a été fondée la Fédération Française des Échecs ?

4 Vocabulaire

Définissez les termes suivants :

4.1 Pat.

4.2 Position morte.

4.3 Blitz.

4.4 Kashdan.

4.5 Système de Berlin.

5 Arbitrage d'un match de division nationale 3

1. Combien de temps avant le début de la ronde le capitaine doit-il remettre la feuille de composition d'équipe ?
2. L'arbitre constate que la composition de l'une des équipes présente une anomalie : pour deux joueurs ayant une différence de classement de plus de 103 points, le joueur le mieux classé n'est pas placé devant. Que faire ?
3. Alors que l'arbitre demande à un joueur de lui présenter sa licence FFE valable pour la saison en cours, le capitaine répond que cette nouvelle recrue n'est pas en mesure de la présenter. Le capitaine propose à la place une attestation sur l'honneur. Faut-il accepter ?
4. Un litige survient sur un échiquier. A l'issue de l'intervention de l'arbitre, alors que la partie continue selon ses directives, un capitaine souhaite interjeter appel et demande comment s'y prendre. Quelle est la réponse de l'arbitre ? Quel organe de la FFE examinera cet appel ?
5. Combien y-a-t-il d'équipes qui évoluent en division nationale 3 ?

UV1 bis session du 26 mars 2011

Corrigé

1 La Coupe du club

Le nombre d'inscrits est 37

Le nombre d'exempts au 1^{er} tour est donc = $64 - 37 = 27$

Le plan de la Coupe est le suivant :

	Nombre de participants	Nombre de qualifiés pour le tour suivant
1 ^{er} tour	$37 - 27 = 10$	5
1/16	$5 + 27 = 32$	16
1/8	16	8
1/4	8	4
1/2	4	2

La finale oppose les deux finalistes et donne le vainqueur de la coupe.

2 Phase départementale de la Coupe Jean-Claude Loubatière

Le règlement de la Coupe Jean-Claude Loubatière figure dans le Livre de la Fédération (LF), pages 231 à 237.

2.1 Le nombre d'équipes est de 3, il faut donc mettre en œuvre un système Molter, article 3.2, LF page 232.

2.2 Article 4.4c, LF page 235 : la lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes. Ronde 1 = A1-B1, A2-C1, B2-C2, C3-B3, C4-A3, B4-A4.

2.3 Une équipe forfait ne pourra pas être repêchée pour la phase suivante, sauf cas de force majeure dûment reconnu par le directeur de la coupe. Article 4.3, LF page 235.

2.4 Chaque club peut engager autant d'équipes qu'il le souhaite, LF page 231, article 1.1.

2.5 La phase départementale est organisée sous le contrôle du comité départemental, ou à défaut de la ligue, qui fixe un lieu et une date antérieure au 31 décembre. LF page 231, article 2.1.

2.6 Il s'agit d'une liste de 5 joueurs maximum. LF page 233, article 3.6.

2.7 Elo estimé ou réel de chaque joueur inférieur ou égal à 1700. LF page 233, article 3.7b.

2.8 au système Molter, la partie gagnée est comptée 1 point .LF page 234 article 4.1.

2.9 au système Molter, la partie nulle est comptée 0,5 point. LF page 234 article 4.1.

2.10 au système Molter, la partie perdue est comptée 0. LF page 234 article 4.1.

3 Connaître la DNA, connaître la FFE.

3.1 ASP signifie attestation de stage pratique. Elle est délivrée par un AF3 ou plus, qui vérifie à l'aide du formulaire fourni par la DNA que le candidat est apte à arbitrer. Livre de l'Arbitre, RIDNA article 10, page 20.

3.2 Le DTS est M. Dominique Dervieux, Livre de l'Arbitre page 248.

3.3 UV2 et UV3. Livre de l'Arbitre page 21, RIDNA article 14.

3.4 Coupe de France : jusqu'en 1/8 de finale, le club prévu pour recevoir désigne l'arbitre et en assure le défraiement. Livre de la Fédération page 222, article 2.5 du règlement de la Coupe de France.

3.5 La FFE a été fondée le 19 mars 1921. Statuts, article 1. Livre de la Fédération, page 113.

4 Vocabulaire

4.1 Pat : position où le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors que son roi n'est pas en échec. Partie nulle. Règles du jeu, article 5.2a.

4.2 Position morte : aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. Partie nulle. Règles du jeu, article 5.2b.

4.3 Blitz : partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes pour chaque joueur, ou bien partie où le temps alloué auquel on ajoute 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes pour chaque joueur. Règles du jeu, appendice B, article 1.

4.4 Kashdan : c'est un système de départage. Victoire = 4 points. Nulle = 2 points. Défaite = 1 point. Livre de l'Arbitre page 117.

4.5 Berlin : c'est aussi un système de départage, mais qui est appliqué en matchs par équipes. On multiplie le score du premier échiquier par le nombre d'échiquiers, et ainsi de suite. Livre de la Fédération page 116.

5 Arbitrage d'un match de division nationale 3

5.1 Le capitaine doit vous remettre la feuille de composition de l'équipe au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la ronde. Livre de la Fédération page 214, règlement du championnat de France des clubs, article 3.6.

5.2 Différence de classement de plus de 103 points : le joueur le mieux classé devait être placé devant le joueur moins bien classé. Forfait administratif pour le joueur ayant le plus fort classement Elo.

5.3 Il faut accepter. Article 2.1 des règles générales de la FFE : « *si un joueur est dans l'incapacité de présenter sa licence, le capitaine rédige une attestation sur l'honneur* ». Livre de la Fédération page 201.

5.4 Il est normal que la partie continue selon les directives de l'arbitre. Toutefois, l'arbitre doit répondre que le capitaine de cette équipe qui évolue en division nationale 3 est bien entendu autorisé à interjeter appel, conformément au dispositif décrit dans l'article 3.9 du règlement du championnat de France, Livre de la Fédération page 216.

L'arbitre demande au capitaine plaignant de rédiger sa réclamation par écrit. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigeront eux aussi leur version des faits, et tous ces documents seront transmis avec le PV du match au directeur du groupe.

Il peut être fait appel des décisions de l'arbitre, d'un directeur de groupe, du directeur de la compétition. C'est la CAS (Commission d'Appels Sportifs) qui a autorité pour examiner les appels sportifs : article 4.5, livre de la Fédération page 218.

5.5 Il y a 180 équipes en division nationale 3 = 18 groupes de 10 équipes. Livre de la Fédération page 211.

Documents autorisés : Livres de l'Arbitre et de la Fédération
Toutes vos réponses doivent être justifiées

I - LES DROITS D'HOMOLOGATION

Calculer le montant des droits d'homologation du tournoi suivant :

Open en 6 rondes au système suisse intégral (cadence : 1h30 + 30 spc) : 95 participants

Sept joueurs titrés sont invités par l'organisateur. Les inscriptions (enregistrées la veille de la 1^{re} ronde) se décomposent en 36 seniors au tarif unitaire de 40 euros et 32 jeunes à 20 euros. De plus 20 joueurs se sont inscrits sur place : 12 adultes au tarif unitaire de 50 euros et 8 enfants à 25 euros.

II – LA LISTE DES PRIX

En utilisant la grille de la page suivante, calculez les 3 répartitions possibles des prix au classement général.
1^{er} : 1000 euros, 2^e : 600 euros, 3^e : 400 euros, 4^e : 200 euros, 5^e : 150 euros, 6^e : 90 euros.

III – L'INDEMNITÉ D'ARBITRAGE

1. L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise entre 2 valeurs. Lesquelles ?
2. Calculez l'indemnité des deux arbitres (l'arbitre principal est un AF3, l'arbitre adjoint est un AF4) pour le tournoi rapide suivant : 9 rondes au système suisse (cadence : 15 min. + 5 spc de 10h00 à 18h00 le samedi 26 mars 2011), 125 joueurs dont 10 titrés, 1500 euros de prix.

IV - LE CLASSEMENT ELO FIDE

1. Quel est le classement FIDE minimum au 1^{er} janvier 2011 ?
2. Combien de joueurs classés FIDE doit rencontrer un classé FFE pour réaliser une performance FIDE dans une compétition par équipe ?
3. Calculez les 2 performances FIDE de ce joueur : (cf = classé FIDE, G : gain, D : défaite, N : nulle).
 - a) Pierre, vétéran. Elo FFE = 1860. Son parcours lors d'un open en décembre 2010 :
G1350, G2081cf, D2342cf, N1975cf, G1499, N1999cf, N2024cf
 - b) Pierre, vétéran. Elo FFE = 1900. Son parcours lors d'une saison 2009-2010 de Nationale 2 :
N2011cf, D2045cf, G1724cf, N1897cf, D1986cf, N2045cf, G1499, D2180cf
4. En utilisant les données de la question précédente, calculez le premier ELO FIDE de Pierre.

V – LES CLASSEMENTS EN FRANCE

1. Les joueurs non-classés : donnez les classements ELO FFE et ELO rapide estimés pour toutes les catégories d'âge. Vous présenterez votre réponse sous forme d'un tableau.

2. Présentez les caractéristiques du ELO BLITZ.

3. Calculez les variations ELO rapide de Brett SINCLAIR et Dany WILDE.

VI - LES DÉPARTAGES

Sachant que les départages prévus par le règlement intérieur sont dans l'ordre : le Kashdan, le cumulatif et la performance, calculez les départages des joueurs qui ont 5 points et 4,5 points.

Tournoi rapide d'Esséries du samedi 26 mars 2011

Grille finale après 7 rondes de 20 min. KO

Pl	Nom	Rapide	Cat.	Rd1	Rd2	Rd3	Rd4	Rd5	Rd6	Rd7	Pts
1	ADDISON David	1940	Sen	+17B	+10N	+7B	+6N	-2B	+8N	+3B	6
2	SINCLAIR Brett	1780	Sen	=5N	+23B	+4N	+20B	+1N	-3B	+9N	5,5
3	WEST James	1810	Sen	+26B	-20N	+5N	+9B	+10B	+2N	-1N	5
4	JACKSON Daniel	1610	Sen	+22B	-6N	-2B	+21N	+18B	+7N	+13B	5
5	GREEN Rachel	1390	Sen	=2B	+17N	-3B	+12N	+13B	+6N	=8B	5
6	CHANG Mike	1900	Sen	+15N	+4B	=8N	-1B	+20N	-5B	+14N	4,5
7	SCOTT Matthew	1650	Jun	+19N	+14B	-1N	+15B	=8N	-4B	+20N	4,5
8	WILDE Dany	1660	Sen	+18B	+12N	=6B	+13N	=7B	-1B	=5N	4,5
9	STEED John	1580	Vet	+21B	-13N	+18B	-3N	+16B	+10N	-2B	4
10	COLUMBO Franck	1540	Vet	+11N	-1B	+24N	+14B	-3N	-9B	+16N	4
11	BERRY Rachel	1240	Sen	-10B	-18N	-17B	+24B	+22N	+19N	+21B	4
12	SCHUESTER Will	1320	Sen	+23N	-8B	=14N	-5B	+24N	=20B	+15N	4
13	CARTER Samantha	1760	Sen	+24N	+9B	=20N	-8B	-5N	+15B	-4N	3,5
14	PEEL Emma	1450	Sen	+25B	-7N	=12B	-10N	+23B	+17N	-6B	3,5
15	AUSTIN Steve	1380	Sen	-6B	+21N	+16B	-7N	+17B	-13N	-12B	3
16	O'NEILL Jack	1310	Sen	-20B	EXE	-15N	+23B	-9N	+18N	-10B	3
17	GELLER Monica	1420	Sen	-1N	-5B	+11N	+22B	-15N	-14B	+25N	3
18	TRIBBIANI Joey	1300	Sen	-8N	+11B	-9N	+19B	-4N	-16B	EXE	3
19	ARMSTRONG Chloe	1290	Jun	-7B	+22N	-21B	-18N	EXE	-11B	+23N	3
20	TEMPLAR Simon	1470	Sen	+16N	+3B	=13B	-2N	-6B	=12N	-7B	3
21	BAUER Jack	1260	Sen	-9N	-15B	+19N	-4B	+25N	=24B	-11N	2,5
22	BRADSHAW Carrie	1290	Sen	-4N	-19B	EXE	-17N	-11B	+25B	=24N	2,5
23	SCULLY Dana	1390	Sen	-12B	-2N	+25B	-16N	-14N	EXE	-19B	2
24	MC BEAL Ally	1360	Sen	-13B	+25N	-10B	-11N	-12B	=21N	=22B	2
25	MC CLANE John	1200	Sen	-14N	-24B	-23N	EXE	-21B	-22N	-17B	1
26	THOMAS Billy	1580	Sen	-3N							0

Corrigé de l'UV2 - session de mars 2011

Avant-propos du correcteur : plusieurs AF4 ne mettent pas à jour leur livre de l'arbitre et/ou leur livre de la fédération avant de passer cet examen UV2. Ils utilisent encore d'anciennes valeurs (comme 5 % ou 15, 42 et 78 euros) qui ont été modifiées depuis plus d'un an. Mettre à jour ses documents est l'une des compétences indispensable et essentielle pour devenir AF3.

I - LES DROITS D'HOMOLOGATION (livre de l'arbitre et mise à jour dans le BAF)

C'est un tournoi open au système suisse en cadence lente, donc les droits d'homologation s'élèvent à 7% du total des inscriptions.

Le montant total des inscriptions est de 2880 euros (36x40 + 32x20 + 7x0 + 12x50 + 8x25). Les droits d'homologation : $2880 \times 0,07 = 201,60$ euros (chèque à l'ordre de la FFE et formulaire à remplir par l'arbitre).

II – LA LISTE DES PRIX (livre de l'arbitre)

	Place réelle	Partage équitable	Système Hort
1. ADDISON 6 points	1000	1000	1000
2. SINCLAIR 5,5 points	600	600	600
3. WEST 5 points	400	250	325
4. JACKSON 5 points	200	250	225
5. GREEN 5 points	150	250	200
6. CHANG 4,5 points	90	30	60
7. SCOTT 4,5 points	0	30	15
8. WILDE 4,5 points	0	30	15
Total des prix à vérifier	2440	2440	2440

III – L'INDEMNITE D'ARBITRAGE (livre de l'arbitre et mise à jour dans le BAF)

1. L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise **entre 50 euros et 85 euros**.

2. Indemnité des deux arbitres lors d'un tournoi rapide :

$$(KxRxP) + (DxP) = (0,6 \times 9 \times 17) + (1 \times 17) = 91,80 + 17 = 108,80 \text{ euros.}$$

L'indemnité de l'arbitre principal sera ramenée à 85 euros.

Et l'arbitre adjoint perçoit une demi-indemnité (42,50 augmenté à la valeur mini), c'est à dire 50 euros.

IV - LE CLASSEMENT ELO FIDE (livre de l'arbitre)

1. Le classement FIDE minimum au 1^{er} janvier 2011 est de **1201**.

2. Un classé FFE doit jouer contre **au moins 3 classés FIDE** pour réaliser une performance FIDE dans une compétition (individuelle ou par équipe).

3. Calcul des **performances FIDE** :

a) Pierre a joué 5 parties contre des classés fide lors d'un open :

G2081cf, D2342cf, N1975cf, N1999cf, N2024cf

La moyenne ELO des 5 adversaires est de 2084 (= Ra).

Comme Pierre a réalisé un score de 50 % (2,5 sur 5), sa performance FIDE est de 2084 (= Ru).

b) Pierre a joué 7 parties contre des classés fide en Nationale 2 :

N2011cf, D2045cf, G1724cf, N1897cf, D1986cf, N2045cf, D2180cf

La moyenne ELO des 7 adversaires est : Ra = 1984.

Il a un score de 2,5 sur 7 c'est à dire 35,7 % que l'on peut arrondir à 36 % lors de cette UV.

Dp(36%) = - 102, donc la performance FIDE est : Ru = 1984 - 102 = 1882.

4. Calcul du **premier ELO FIDE** :

Comme Pierre a joué au moins 9 parties, il va obtenir un premier ELO FIDE qui sera calculé comme s'il avait joué un seul tournoi en 12 parties.

La moyenne ELO des 12 adversaires est de 2026.

Il a un score de 5 sur 12 c'est à dire 41,67 % que l'on va arrondir à 42 % pour notre exercice.

Dp(42 %) = - 57, donc le premier ELO FIDE sera : Ru = 2026 - 57 = 1969.

NB : cette valeur n'est pas exacte, notamment à cause des arrondis (moyenne, pourcentage, dp).

Mais elle est très proche de la réalité (l'ordinateur de la FIDE).

V – LES CLASSEMENTS EN FRANCE (livre de la FFE)

1. Les classements estimés : ELO FFE et ELO rapide (page 2.0.3)

	ELO FFE	ELO rapide
Senior et vétéran	1499	1399
Junior	1399	1399
Cadet	1299	1199
Minime	1199	1199
Benjamin	1199	999
Pupille	1099	999
Poussin	1009	799
Petit-poussin	1009	799

2. Le **ELO BLITZ** est expliqué à la page 4.2.2 du livre de la Fédération (version 2010-2011).

9 parties compatibles en une saison pour y entrer (sans archivage des années précédentes), plage de compatibilité de 400 points, pas de prise en compte de l'âge (un seul mode de calcul), règle des 15 parties...

3. Variations ELO rapide :

Brett Sinclair a un ELO rapide de 1780 (= Ia) et un intervalle de compatibilité de 1460 à 2100.

Il a joué 6 parties compatibles : N1390, G1610, G1470, G1940, D1810, G1580

Moyenne ELO des 6 adversaires : 1633

Score : 4,5 sur 6 = 0,75 ce qui donne dp = 193 et une performance de 1633 + 193 = 1826 = Pj

Comme Pj > Ia et Nj < 7, on a : Ij = [(1826x6) +(1780x1)]/7 = 1819

Le prochain classement sera arrondi à 1820.

Dany WILDE a un ELO rapide de 1660 (= Ia) et un intervalle de compatibilité de 1340 à 1980.

Il a joué 5 parties compatibles : N1900, G1760, N1650, D1940, N1390

Moyenne ELO des 5 adversaires : 1728

Score : 2,5 sur 5 = 0,5 ce qui donne dp = 0 et une performance de 1728 = Pj

Comme $P_j > I_a$ et $N_j < 7$, on a : $I_j = [(1728 \times 5) + (1660 \times 2)] / 7 = 1709$
Le prochain classement sera arrondi à 1710.

VI - LES DÉPARTAGES (livre de l'arbitre)

	Points	Kashdan	Cumulatif	Performance
WEST	5	22	21	
JACKSON	5	22	17	
GREEN	5	21		
CHANG	4,5	20	19,5	1740
SCOTT	4,5	20	19,5	1655
WILDE	4,5	19		

L'équipe d'arbitrage du championnat de France des jeunes

à Montluçon du 17 au 24 avril 2011



Anémone KULCZAK (AI), Patrick LAUFERON (AF2), Gérard HERNANDEZ (AF), Philippe PIERROT (AF2), Emmanuel VARINIAC (AI), Pierre CARTERON (AF3), Chantal BAUDSON (AF), Jean-Baka DOMELEVO-ENTFELLNER (AF2), Georges BELLET (AF2), David GRENIER (AF3), Aurélie LHOTE (AF3), John LEWIS (AF2), Liliane BERMOND (AF3), Olivier MINAUD (AF2), Gordana MARTINOVIC (AF3)