

Direction Nationale de l'Arbitrage



ANNALES DES EXAMENS ARBITRES FEDERAUX

SESSION DE NOVEMBRE 2016

Directrice des Examens : Chantal Hennequin - soshin64@gmail.com
Directeur de la Formation : Dominique Dervieux - diregdna@gmail.com
Directeur du BAF : Eric Delmotte - eric@e-delmotte.com

TABLE DES MATIÈRES

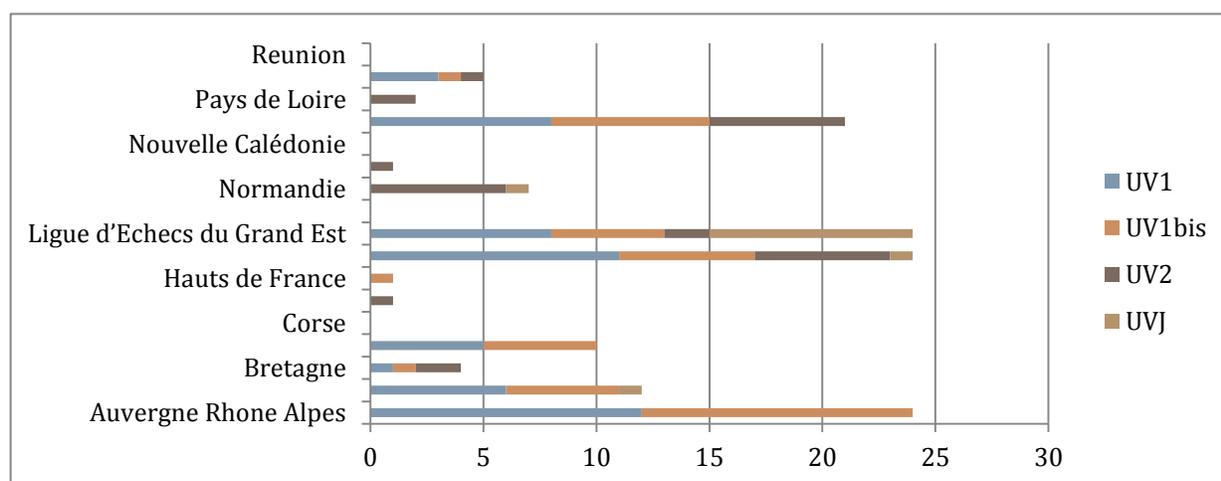
Contenu

Statistiques de la session _____	2
UV1 session de novembre 2016 _____	3
Corrigé UV1 _____	23
UV1bis session de novembre 2016 _____	24
Corrigé UV1bis _____	34
UV1 Jeunes session de novembre 2016 _____	36
Corrigé UV Jeunes _____	42
UV2 session de novembre 2016 _____	43
Corrigé UV2 _____	46
Informations de contact _____	54
Direction Nationale de l'Arbitrage _____	54

Statistiques de la session

INSCRITS PAR LIGUE

LIGUE	UV1	UV1BIS	UV2	UVJ
France (participants / réussite)	54 (66%)	43 (60%)	27 (30%)	13 (54%)
Auvergne Rhone Alpes	12	12		
Bourgogne Franche Comté	6	5		1
Bretagne	1	1	2	
Centre Val de Loire	5	5		
Corse				
Guadeloupe			1	
Hauts de France		1		
Ile de France	11	6	6	1
Ligue d'Echecs du Grand Est	8	5	2	9
Martinique				
Normandie			6	1
Nouvelle Aquitaine			1	
Nouvelle Calédonie				
Occitanie	8	7	6	
Pays de Loire			2	
Provence Alpes Cote d'Azur	3	1	1	
Reunion				



UV1 session de novembre 2016

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves le *Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre* sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en **couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.**

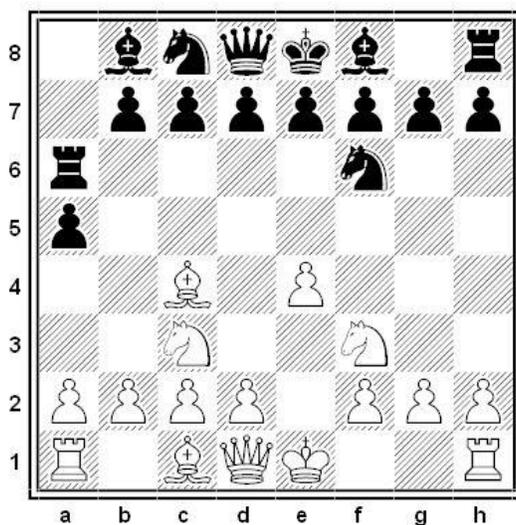
Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

Le sujet compte 30 questions et 14 pages.

VALIDATION DE L'UV: 80 % des points

Question 01

Votre attention est attirée par cette position. Trait aux blancs. Cadence 1h30mn + 30 secondes par coup :



- Vous faites reconstituer la partie car les blancs semblent avoir joué plus de coups que les noirs
- Vous faites recommencer la partie car la position n'est pas conforme à l'article 2.3.
- Vous n'intervenez pas.
- Vous faites transférer la position sur un autre échiquier car la position n'est pas conforme à l'article 2.1.

Question 02

Cadence : 40 min + 10 secondes par coup.

Quelles sont les obligations de notation ?

- Comme c'est du Fischer, la notation est obligatoire en toute circonstance.
- La cadence est inférieure à 60 minutes ; la notation n'est jamais obligatoire.
- La notation est obligatoire tant qu'au moins un des 2 joueurs à plus de 5 minutes à sa pendule.
- Chaque joueur est autorisé à ne plus noter dès que sa pendule indique moins de 5 minutes.
- Les 2 joueurs doivent noter l'offre de nulle par un symbole (=).
- Pour noter une prise de pièce il faut utiliser le signe X.

Question 03

Cadence : 50 minutes + 10 secondes par coup

Un des deux joueurs passe sous la barre des 5 minutes. Il arrête donc de noter.

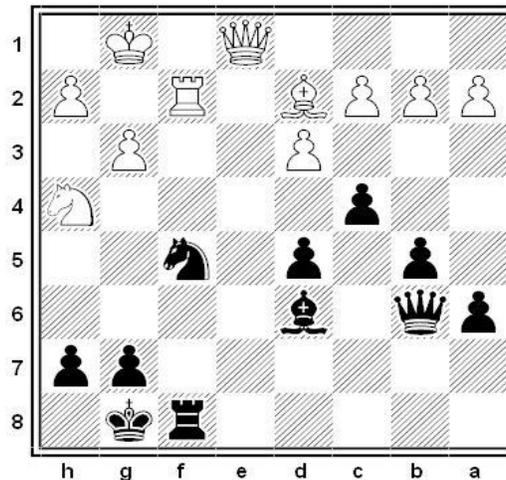
Ensuite, après une série de coups rapides, il repasse au-dessus des 5 minutes. Son adversaire lui demande de reprendre la notation.

Quelle est la règle ?

- Si le joueur a plus de 5 minutes, il doit reprendre la notation, en laissant en blanc les coups qu'il a passé.
- Si le joueur a plus de 5 minutes, il doit recopier la feuille de son adversaire sur son temps pour remplir les coups manquants.
- Le joueur doit reprendre la notation si et seulement si son adversaire a noté tous les coups depuis le début de la partie, sans s'arrêter.
- Une fois qu'un joueur a arrêté de noter, il n'est pas obligé de reprendre la notation, même si son temps repasse au-dessus de 5 minutes.
- Cette cadence correspond à la cadence standard de 60 mn, la notation n'est pas obligatoire.

Question 04

Cadence : 1h 30 pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup.



Vous voyez le conducteur des blancs, dont la pendule est enclenchée, toucher le Cavalier noir et sa Tour.

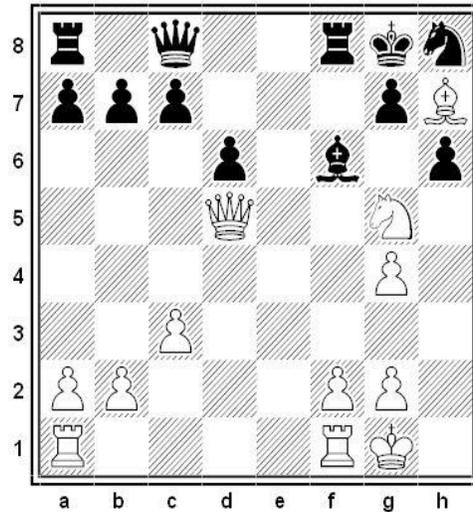
Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

- Vous n'intervenez pas, comme la tour est clouée, le joueur peut jouer ce qu'il veut.
- Vous stoppez la pendule et vous ajoutez 2 minutes à l'adversaire et vous comptez un coup illégal pour le conducteur des blancs car la tour blanche est clouée.
- Vous surveillez la partie car les blancs sont dans l'obligation de prendre le cavalier noir
- Vous déclarez la partie gagnée par les noirs

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1

Question 05

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

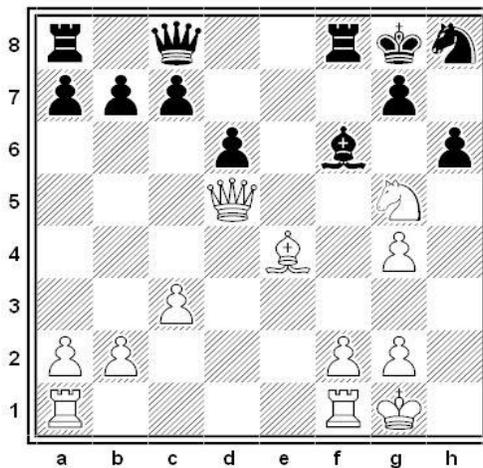


Lors de votre surveillance des parties vous observez la position suivante. Les blancs viennent de valider le coup Fh7.

- Vous faites reconstituer la partie.
- Vous faites recommencer la partie.
- Vous n'intervenez pas.
- Vous déclarez la partie gagnée par les blancs

Question 06

Cadence : 15mn + 5 secondes par coup



Lors de votre surveillance des parties des 30 tables du tournoi, vous observez la position suivante. La pendule des blancs est enclenchée.

L'arbitre intervient dans les situations ci-dessous

- a. Les blancs sont au trait et réfléchissent à leur prochain coup
- b. Les blancs jouent Fh7 ,valident leur coup et annoncent mat.
- c. Les blancs jouent Ce6 et valident leur coup
- d. Les blancs jouent Dxc8 et valident leur coup
- e. Les blancs jouent Dxb7 et valident leur coup

Question 07

Cadence : 1h30 plus 30 secondes par coup.

Après 3 heures de jeu, le conducteur des blancs tombe au temps.

Il reste 2 min 05 au conducteur des noirs. Les deux joueurs ont joué 50 coups chacun.

Le conducteur des noirs réclame le gain au temps. Le conducteur des blancs s'étonne de n'avoir plus de temps après avoir joué 50 coups.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- a. Vous ajoutez 25 minutes (50 fois 30 sec.) au deux joueurs, vous effectuez la programmation correcte des pendules et la partie continue.
- b. Après vérification de la position vous donnez le gain aux noirs.
- c. Vous ajoutez juste 2 minutes à chacun des 2 joueurs pour que la partie puisse continuer (et vous mettez bien en place l'incrément cette fois).

Question 08

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Voici la fin de la feuille de partie :

43. Cxe7 Fxe7 44. Rh3 Ta6 45. Rg3 Rf5 46. Rf3 Re6 47. Re4 Fa3 48. Rd4 Fc1 49. Rc4 Tc6
50. Rb5 Re7 51. Cc7 Re8 52. Ce8 Rf8 53. Cf6 Re8 54. Ch5 Rd7 55. Cg3 a5 56. Ch1 Re6 57.
Fg8 Rd5 58. Fh7 Re5 59. Cf2 Rf5 60. Cd1 Rf6 61. Rb4 Re5 62. e6 Rf5 63. Ra5 Rf6 64.
Rb4 Rf7 65. Ce6 Rf8 66. Cd1 Fe3 67. Cc6 Ff2 68. Ca7 Fe1 69. Rc3 Fa5 70. Rc2 Th6 71.
Rc1 Th5 72. Fg8 Tf5 73. Fa2 Tf1 74. Fb1 Ta1 75. Fd3 Ta6 76. Fe2 Tb6 77. Fd1 Ta6 78. Fa4
Ta4 79. Rb2 Rg7 80. Rc2 Rf7 81. Rd2 Re7 82. Rc1 Rf8 83. Rc2 Rg8 84. Rc3 Fb6 85. Fe8
Fa7 86. Fh5 Fb8 87. Fe8 Fh2 88. Fd7 Fg1 89. Cc8 Ff2 90. Cb6 Rf1 91. Ca4 Re8 92. Cc3
Rd7 93. Ca2 Rc7 94. Cb4 Fe1 95. Rc2 Rb7 96. Rc1 Rc7 97. Rb2 Rd7 98. Rc2 b4 99. Rd2
Rd8

Les noirs viennent de jouer Rd8. Le conducteur des blancs arrête la pendule et demande la nulle en indiquant qu'il y a eu plus de 50 coups consécutifs sans prise de pièce.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- Demande de nulle acceptée.
- Demande de nulle refusée car l'arbitre ne peut pas donner de nulle sans accord mutuel en cadence Fischer.
- Demande de nulle refusée car un coup de pion a été joué.
- Demande de nulle refusée car une pièce a été prise.

Question 09

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Le conducteur des blancs vous appelle au 67^e coup pour demander la nulle pour trois fois la même position. Comme le conducteur des noirs conteste, vous commencez la reconstitution de la partie.

Au cours de la reconstitution, vous vous apercevez que les noirs étaient échec et mat au 44^e coup. Aucun des deux joueurs ne s'en était aperçu et la partie a continué.

Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

- Rien, c'est trop tard, vous continuez la reconstitution.
- Vous accordez immédiatement la demande de nulle, sans même poursuivre la reconstitution.
- Vous déclarez les blancs vainqueurs.
- Vous demandez aux blancs de changer leur coup qui a fait échec et mat sans s'en apercevoir pour que la partie puisse continuer

Question 10

Cadence : 2h pour 40 coups puis 1h.

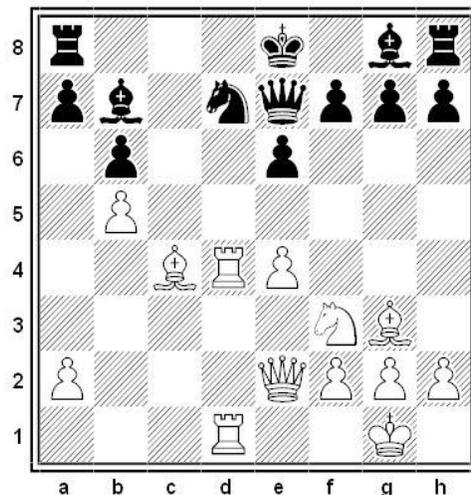
Vous arrivez à une table où les 2 joueurs sont en zeitnot mutuel à la fin de la 1^{ère} phase. Aucun des 2 joueurs ne notent depuis une bonne dizaine de coups. Le drapeau des blancs tombe.

Quelles sont les actions possibles de l'arbitre ?

- Vous ne faites rien tant que les joueurs ne disent rien.
- Vous indiquez aux joueurs que le drapeau est tombé donc ils doivent reprendre la notation.
- Vous arrêtez immédiatement la pendule afin de commencer la reconstitution qui doit déterminer si le cap des 40 coups a été franchi.
- Vous déclarez la partie gagnée par les noirs.

Question 11

Cadence : 3 min + 2 secondes par coup.



Vous êtes l'arbitre d'un tournoi comportant 30 participants.

Dans cette position avec trait aux noirs, le conducteur des blancs vous appelle pour vous signaler le mauvais placement des pièces, il y a 2 fous noirs de cases blanches. Il réclame donc le gain pour coup illégal des noirs.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- Manifestement, les noirs ont bien fait un coup illégal. Vous donnez le gain aux blancs.
- Ce n'est pas un coup illégal, mais un mauvais placement des pièces. Vous déclarez la partie nulle.

- c. Les blancs ne sont pas autorisés à faire une réclamation puisque ils ne sont pas au trait. C'est donc eux qui ont commis la dernière irrégularité. Vous donnez le gain aux noirs.
- d. Vous faites recommencer la partie.
- e. Vous laissez la partie continuer

Question 12

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30mn plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Quelles sont les obligations de notation ?

- a. Chaque joueur est autorisé à ne plus noter dès que sa pendule indique moins de 5 minutes, quelle que soit la phase de jeu.
- b. La notation est obligatoire en toute circonstance.
- c. Il faut utiliser le signe + en cas d'échec au roi.
- d. Dans le cas de la promotion d'un pion, il faut utiliser l'abréviation de la nouvelle pièce.
- e. Les 2 joueurs doivent noter l'offre de nulle par un symbole (=).
- f. Pour noter une prise de pièce il faut utiliser le signe X.

Question 13

Cadence : 60 min KO

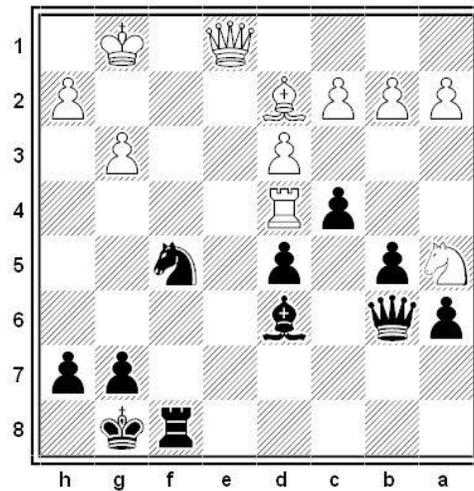
Un joueur se plaint que son adversaire répond systématiquement immédiatement à ses coups, avant de noter et qu'il note les 2 coups (noir et blanc) sur son temps, alors qu'il est pourtant obligé de noter puisque il a plus de 5 minutes.

Quelles sont les actions possibles de l'arbitre ?

- a. Vous ajoutez 2 minutes au joueur qui se plaint en rappelant la règle à l'adversaire.
- b. Si c'est la première fois que ça se produit, un simple rappel à l'adversaire suffit.
- c. Il n'y a pas de sanction à prendre, l'adversaire est en règle.

Question 14

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.



Vous avez vu les blancs toucher le pion noir c4 puis leur pion b2.

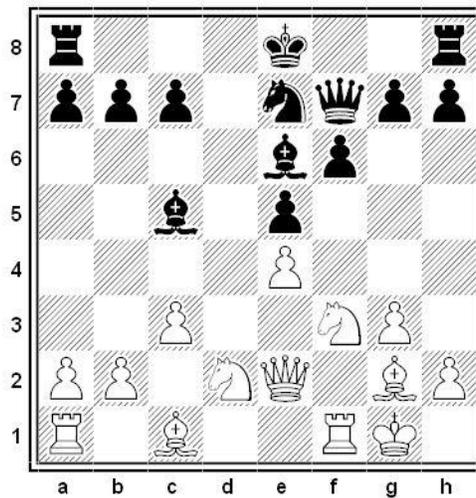
L'arbitre intervient si les blancs jouent les coups suivants et enclenchent la pendule des noirs.

- Pion d3 prend pion c4.
- Pion b2 prend pion c4..
- Dame en e6.
- Cavalier a5 prend c4
- Tour prend c4.

Question 15

Cadence 15mn + 5 secondes par coup

L'article A4 s'applique pendant toute la manifestation.



Vous arrivez à cette table au moment où le conducteur des blancs joue Db5 et enclenche la pendule des noirs. Vous repérez que les deux Rois sont en échec. Le conducteur des noirs répond Fc4 et enclenche la pendule des blancs.

Quelles sont les actions possibles de l'arbitre ?

- En jeu rapide, l'arbitre n'intervient pas.
- Vous essayez de revenir en arrière jusqu'au coup illégal. Si c'est impossible, la partie continuera le joueur au trait devra parer l'échec.
- Vous déclarez la partie nulle.
- Vous déclarez la partie perdue par les blancs.
- Vous déclarez la partie perdue par les noirs

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1

Question 16

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Les noirs ont fait une demande de nulle pour 3 fois la même position.

Après examen, vous avez refusé cette demande.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande :

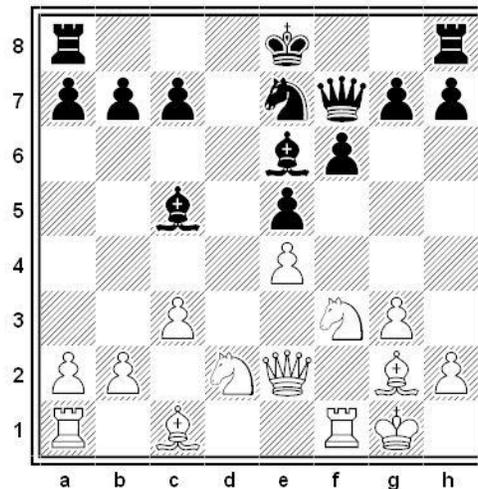
Blancs : 0 : 25 Noirs : 0 : 32

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu :

- a. Blancs : 0 : 25 Noirs : 0 : 32
- b. Blancs : 0 : 25 Noirs : 0 : 30
- c. Blancs : 0 : 27 Noirs : 0 : 32
- d. Blancs : 0 : 27 Noirs : 0 : 30

Question 17

Cadence 15mn + 5 secondes par coup. L'article A4 s'applique pendant toute la manifestation.



Vous arrivez à cette table au moment où se joue la suite de coups suivants : le conducteur des blancs joue Cb3 et enclenche la pendule des noirs.

Les joueurs s'aperçoivent que le roi blanc est en échec et se mettent d'accord pour corriger le coup.

Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

- a. En jeu rapide, dans cette situation, les joueurs peuvent se mettre d'accord sans intervention de l'arbitre.
- b. Trop tard, le conducteur des noirs perd le droit de demander le coup illégal puisque il a déjà joué.
- c. Vous ajoutez 2 minutes aux noirs puisque les blancs sont les premiers à avoir fait un coup illégal.

Question 18

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Championnat départemental poussines. Les enfants jouent avec Roi + Dame contre Roi. Les 2 joueuses ont encore plus de 10 minutes à la pendule, elles jouent leur 142ème coup de la partie.

Le père de la joueuse qui n'a que le roi vous demande de déclarer la partie nulle en vous indiquant qu'il y a eu plus de 50 coups sans prise de pièce ni mouvement de pion.

Vous regardez discrètement les feuilles de partie et vous constatez qu'effectivement, ça fait au moins 60 coups que les joueuses sont dans cette situation.

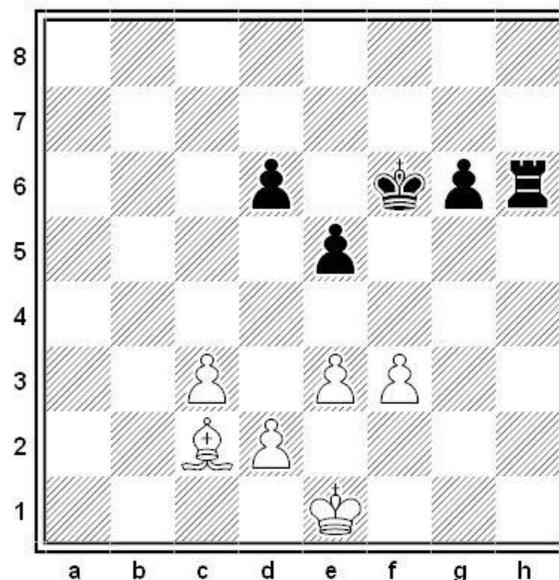
Quelle est la décision de l'arbitre ?

- a. Vous déclarez la partie nulle car il y a eu plus de 50 coups, pas de problème.
- b. La demande doit venir des joueuses. Le père n'a pas à intervenir. Vous demandez à la joueuse qui n'a que le roi de proposer nulle à son adversaire.
- c. Vous surveillez la partie pour appliquer la règle des 75 coups.

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1

Question 19

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.



Position après le coup 43 noir et position après le coup 47 noir, au moment où le conducteur des noirs appelle l'arbitre.

Voici les derniers coups de la feuille de partie : 44.Rf2 Th2 45.Re1 Th6 46.Fb3 Rf5 47.Fc2 Rf6

Le conducteur des noirs demande la nulle par répétition de coups : il vient de jouer Rf6 et indique que c'est la 3^{ème} fois que cette position apparaît (même position après le coup noir 43, 45 et 47)

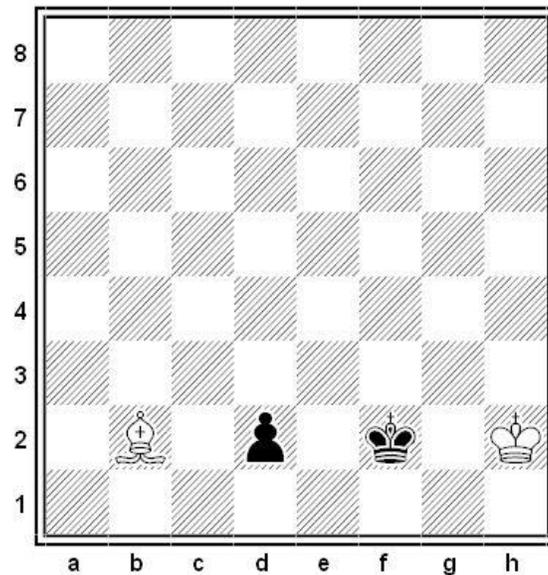
(C'est la position du diagramme)

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- Demande de nulle acceptée.
- Demande de nulle refusée car le joueur au trait a changé dans les positions indiquées comme identiques
- Demande de nulle refusée car un pion pouvait être pris en passant.
- Demande de nulle refusée pour une autre raison que celles données précédemment.

Question 20

Cadence : 1h 30 pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup.



Le drapeau du conducteur des noirs vient de tomber au 59^e coup.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- Partie nulle, les blancs n'ont pas assez de matériel pour gagner.
- Gain blanc. Avec le jeu le plus médiocre, un mat existe pour les blancs
- Gain noir, les blancs ne peuvent pas s'opposer à la promotion et au gain noir.
- Pour vérifier que les blancs peuvent mater avec le jeu le plus médiocre vous différez votre décision en ajoutant 2mn aux 2 pendules.

Question 21

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Le conducteur des noirs vous appelle pour signaler qu'il y a eu un mauvais placement des pièces au début de la partie (le Fou et le Cavalier ont été inversés sur l'aile Dame). Les blancs confirment cela.

Au moment où les noirs vous appellent, ils ont une pièce de moins.

Voici la feuille de partie :

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Fc4 Fe7 4.Cc3 Cf6 5.d3 0-0 6.Fe3 c6 7.0-0 Fc7 8.Ce2 Cg4 9.Dd2 Cxe3
10.Dxe3 Fg5 11.Dxg5 Dxg5 12.Cxg5 h6 13.Cf3 Ce7 14.Tfe1

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- a. Il y a eu plus de 10 coups joués, la partie continue
- b. il y a eu une erreur au départ donc on recommence la partie, mais comme il y a inégalité matériel au moment où on s'est aperçut de l'erreur, on doit maintenir cette inégalité. Les noirs doivent donc choisir une de leur pièce à enlever avant le début de cette deuxième partie
- c. On recommence la partie depuis le début.
- d. On replace les pièces en bonne position de départ et on reconstitue la partie. Tant que tous les coups sont possibles, on continue. Le 1^{er} coup irrégulier est le 7^{ème} coup des noirs. On sanctionne les noirs pour avoir joué un coup irrégulier.

Question 22

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Le conducteur des blancs se plaint que son adversaire note son coup avant de le jouer.

Quelles sont les actions possibles de l'arbitre

- a. Rien, ce n'est pas interdit.
- b. Vous rappelez la règle au conducteur des noirs et vous lui enlevez 2 minutes.
- c. Vous rappelez la règle au conducteur des noirs et vous ajoutez 2 minutes au conducteur des blancs.

Question 23

Cadence 15mn + 5 secondes par coup

L'article A4 s'applique pendant toute la manifestation.

Le conducteur des noirs joue un cavalier, lâche la pièce et avant d'appuyer sur la pendule, il s'aperçoit que son roi est en échec. Le cavalier ne peut pas parer l'échec. Le joueur annule alors son coup de cavalier.

Le conducteur des blancs vous appelle pour demander 2 minutes de temps supplémentaires.

Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

- a. Vous accordez les 2 minutes supplémentaires aux blancs puisque les noirs ont fait un coup illégal et ils ont lâché la pièce
- b. Comme les noirs n'avaient pas encore appuyé sur la pendule, ils avaient le droit de reprendre leur coup. Vous ne faites rien .
- c. Les noirs ont fait un coup illégal et on est en jeu rapide : les blancs ont gagné la partie.

Question 24

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Le conducteur des blancs vous appelle en vous indiquant que le Roi noir est en échec depuis plusieurs coups, mais que les 2 joueurs viennent de s'en apercevoir. Nous sommes au 58ème coup.

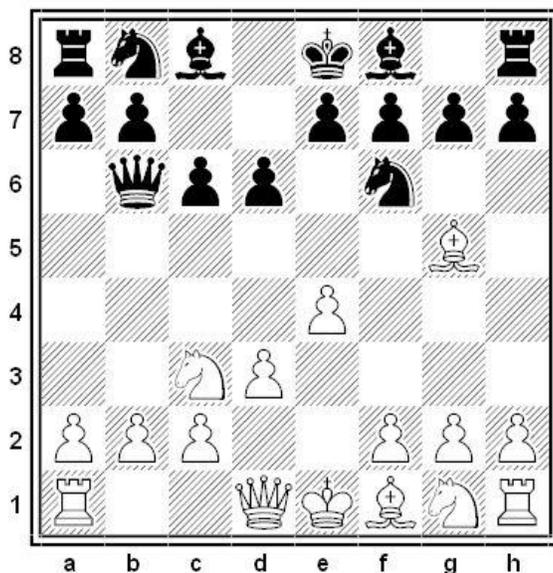
Vous essayez de remonter les derniers coups, mais les joueurs ne se rappellent pas de ce qui a été joué. Vous commencez alors à reconstituer la partie. Après avoir reconstitué 8 coups, les feuilles de parties sont illisibles et les joueurs ne se rappellent pas de ce qui a été joué : il est impossible de continuer la reconstitution.

Quelles sont les actions possibles de l'arbitre ?

- Vous déclarez la partie nulle
- Les noirs qui sont échecs depuis plusieurs coups ont perdu la partie.
- Comme les feuilles de parties sont illisibles, vous mettez un double zéro aux joueurs.
- La partie reprendra à partir du 8ème coup, tout ce qui a été joué après sera annulé.
- Au prochain coup, les noirs devront parer l'échec et la partie continuera.

Question 25

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.



Position après le coup 4 noir, position après le coup 6 noir et position après le coup 8 noir, au moment où le conducteur des blancs appelle l'arbitre.

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1

Voici la feuille de partie en entier :

1.e4 c6 2.Cc3 Cf6 3.d3 d6 4.Fg5 Db6 5.Tb1 Dd4 6.Ta1 Db6 7.Tb1 Da6 8.Ta1 Db6

Le conducteur des blancs demande la nulle par répétition de position (même position après le coup noir 4, 6 et 8) (C'est la position du diagramme)

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- a. Demande de nulle acceptée.
- b. Demande de nulle refusée car le demandeur n'a pas le trait.
- c. Demande de nulle refusée car le joueur au trait a changé dans les positions indiquées comme identiques..
- d. Demande de nulle refusée pour une autre raison que celles données précédemment.

Question 26

Cadence : 1h30 + 30 secondes par coup.

Les noirs viennent de faire un coup illégal, vu immédiatement et rétabli tout de suite.

C'est le 1^{er} coup illégal de la partie.

Voilà ce qu'indique la pendule après que les noirs ont validé leur coup illégal :

Blancs 3 : 45 Noirs 2 : 32

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu :

- a. Blancs : 3 : 45 Noirs : 2 : 32
- b. Blancs : 5 : 45 Noirs : 2 : 32
- c. Blancs : 5 : 45 Noirs : 2 : 02
- d. Blancs : 5 : 15 Noirs : 2 : 02

Question 27

Cadence 5 minutes + 3 secondes par coup.

Lors de votre surveillance des parties des 30 tables du tournoi vous constatez le fait suivant :
Le conducteur des blancs joue en laissant son Roi en échec. Le conducteur des Noirs prend le Roi blanc, valide son coup et réclame le gain.

Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

- a. Les deux joueurs ont fait une faute de jeu : la partie est nulle.
- b. Les blancs ont laissé leur Roi en prise. Après avoir vérifié la position vous déclarez les noirs vainqueurs.
- c. Il est interdit de prendre le Roi. Après avoir vérifié la position vous déclarez les blancs vainqueurs.
- d. Vous revenez avant le 1^{er} coup illégal en demandant aux blancs de jouer autre chose. Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue.

Question 28

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Les noirs viennent de faire un coup illégal, vu immédiatement et rétabli tout de suite.

C'est le 1^{er} coup illégal de la partie.

Voilà ce qu'indique la pendule après que les noirs ont validé leur 22^e coup qui est illégal :

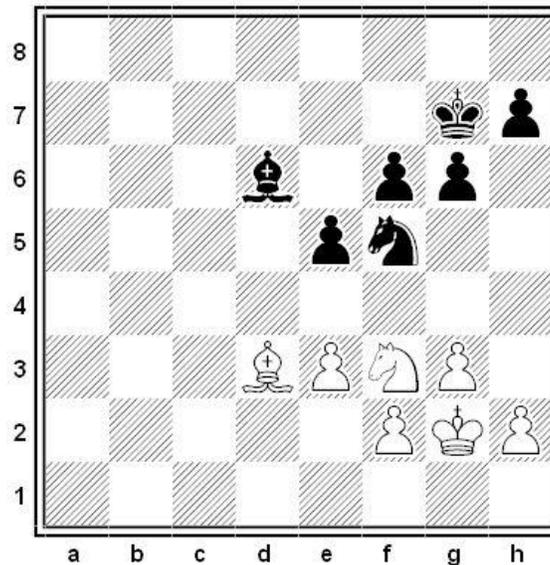
Blancs 35 : 45 et 22 coups Noirs 32: 12 et 22 coups

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu :

- a. Blancs 35 : 15 et 22 coups Noirs : 32: 12 et 22 coups
- b. Blancs 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32: 12 et 21 coups
- c. Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 31: 42 et 21 coups
- d. Blancs : 37 : 45 et 21 coups Noirs : 32: 12 et 21 coups

Question 29

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.



Position après le coup 28 blanc et le coup 33 blanc au moment où le conducteur des noirs appelle l'arbitre.

Voici la fin de la feuille de partie : 28...Fb4 29.Fa6 Fc5 30.Fd3 Fd6 31.Fe2 Rg8 32.Fc4+ Rg7 33.Fd3

Le conducteur des noirs demande la nulle par répétition de position.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- Demande de nulle acceptée.
- Demande refusée car le demandeur n'a pas le trait.
- Demande de nulle refusée car un pion pouvait être pris en passant.
- Demande de nulle refusée pour une autre raison que celles données précédemment.

Question 30

Cadence : 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

En crise de temps mutuel, vous êtes à côté de la partie, les blancs déclenchent la pendule de l'adversaire avec un pion en 8^{ème} rangée. Il remplace ce pion par une dame juste après, sur le temps de l'adversaire.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

- a. Aucune. Rien ne l'interdit et en crise de temps, ça peut se comprendre.
- b. Comme la pendule a été enclenchée avec un pion en 8^{ème} rangée, c'est à l'adversaire de choisir en quelle pièce le pion sera transformé.
- c. Le joueur qui vient de faire promotion ne pourra pas jouer sa dame dès le prochain coup, mais il devra attendre le coup suivant.
- d. Ceci est assimilé à un coup illégal.

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1 CORRIGÉ

Corrigé UV1

Q	Règle	Cadence	Réponses	Article justificatif	Complément
1	position initiale	lente	b	2.3	
2	notation	rapide	b	A2	
3	notation	lente	d	8.4	
4	pièce touchée	lente	c	4.3	
5	irrégularité	lente	a	7.5	
6	irrégularité	rapide	a, d	A4b	
7	Réglage pb incrément	lente	b	6.9	
8	cinquante coups	lente	c	9.3	coup de pion
9	répétition	lente	c	5.1a	
10	tombé	lente	c	6.4	
11	position initiale	blitz	e	B4 puis A4a(2)	
12	notation	lente	b, d, e	8.4 ; C11 ; 8.1d	
13	notation	ko	c	8.1c	
14	pièce touchée	lente	b, c, e	4.3c	
15	irrégularité	rapide	c	A4d	
16	réglage pend. irrégularité	lente	c	9.5	
17	irrégularité	rapide	a	A4b	6e ligne
18	cinquante coups	rapide	c	9.6b	
19	répétition		a	9.2	coup joué
20	tombé	lente	b	6.9	
21	position initiale	lente	c	7.2	
22	notation	lente	c	8.1a	
23	irrégularité	rapide	b	A4b	
24	irrégularité	lente	d	7.5a	
25	répétition		d	9.2b2	roque
26	réglage pend. irrégularité	lente	c	7.5b	
27	irrégularité	blitz	c	A4 b	
28	réglage pend. irrégularité	lente	c	7.5b	
29	répétition		d	9.2b	trait a changé
30	irrégularité	lente	d	7.5a	6e ligne

UV1bis session de novembre 2016

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.

Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

Le sujet compte 32 questions et 07 pages.

VALIDATION DE L'UV: 80 % des points

Question 01

La règle des 100 points Elo s'applique :

- A : en Coupe de France
- B : en Coupe de la Parité
- C : en Championnat de France des clubs
- D : en Coupe 2000

Question 02

Combien de joueur obligatoire dans une équipe scolaire ?

- A : 0
- B : 1
- C : 2
- D : 4

Question 03

Combien de joueuse obligatoire dans une équipe scolaire ?

- A : 0
- B : 1
- C : 2
- D : 4

Question 04

Comment sont composés les groupes de Top12F ?

- A : à partir du classement de la saison précédente
- B : à partir de la liste des joueuses
- C : par tirage au sort

Question 05

Pour arbitrer en Nationale III Jeunes, faut-il être AF4 ?

- A : oui
- B : non

Question 06

Quand la liste des joueurs doit-elle être remise à l'arbitre en Top Jeunes ?

- A : 15mn avant
- B : 30mn avant
- C : 1h avant

Question 07

Quelle est la cadence en finale du Top12F ?

- A: 90mn+30s/coup
- B: 50mn+10s/coup
- C: (90mn/40cp+30mn) + 30s/coup

Question 08

Pour jouer en équipe, un joueur muté doit être licencié

- A : avant le 1^{er} janvier
- B : avant le 1^{er} décembre
- C : avant le 1^{er} novembre

Question 09

Le petit chinois Wui Wui, camarade de Thomas en CM1, pourra-t-il jouer en N3 Jeunes ?

- A : oui
- B : non

Question 10

Deux clubs veulent faire une entente pour une équipe en NIII Jeunes. Est-ce possible ?

- A : oui
- B : non

Question 11

Arbitrer et jouer le match de la seule équipe de NIII de son club, est-ce autorisé ?

- A : oui
- B : non

Question 12

Arbitrer l'équipe de NIII de son club et jouer le match de Nationale IV le même dimanche après-midi, est-ce autorisé ?

- A : oui
- B : non

Question 13

Une équipe de Coupe Loubatière comporte seulement 3 joueurs. Elos : 1600, 1567 et 1633. Quelle est la moyenne Elo de l'équipe ?

- A : 1200
- B : 1500
- C : 1600
- D : il manque un joueur, la moyenne ne peut pas être calculée.

Question 14

Quel est le délai pour faire appel auprès de la CAS de la décision d'un directeur de groupe ?

- A : 1 jour
- B : 3 jours
- C : 10 jours
- D : 1 mois

Question 15

La 10^{ème} équipe descend en division inférieure

- A : en Top12
- B : en N1
- C : en N2

Question 16

Quelles sont les conditions pour être AF4 ?

- A : avoir une licence B
- B : avoir 16 ans
- C : obtenir une ASP positive
- D : avoir une licence A
- E : réussir les UV1 et UV1bis
- F : avoir 18 ans
- G : avoir un classement Elo

Question 17

A qui doit-on envoyer son ASP positive pour passer AF4 ?

- A : au secrétariat FFE
- B : au Directeur National de l'Arbitrage
- C : à Gérard Hernandez
- D : au Père Noël
- E : au directeur des Titres, Tournois et Sanctions

Question 18

En compétition scolaire, quelle est la sanction après le 2^{ème} coup illégal ?

- A : la partie perdue
- B : un 2^{ème} avertissement oral
- C : 2mn de plus à l'adversaire

Question 19

Les clubs évoluant en N1 doivent engager une équipe

- A : en Coupe de France
- B : en Coupe de la Parité
- C : en championnat de France féminin par équipe
- D : en interclubs jeunes

Question 20

Combien y-a-t-il de parties disputées dans un match de N1 Jeunes ?

- A : 4
- B : 8
- C : 10
- D : 12

Question 21

Un dimanche, un joueur joue en NIII à 9h au 7ème échiquier et à 16h en Régionale 2 au 1^{er} échiquier. Quels sont les scores ?

- A : -1 sur les parties du joueur
- B : 0 sur les échiquiers suivants
- C : les scores des matchs sur les échiquiers

Question 22

Un AI étranger doit-il avoir un titre d'arbitre fédéral pour arbitrer en Interclubs ?

- A : oui
- B : non

Question 23

Quel est le rôle de directeur de groupe d'interclubs ?

- A : concevoir les appariements
- B : arbitrer à distance les matchs
- C : communiquer des conseils aux clubs
- D : faire respecter les règlements
- E- collecter et vérifier les résultats

Question 24

Albert, né le 1^{er} janvier 1967 est classé dans la catégorie

- A : sénior
- B : sénior plus
- C : vétéran

Sa jumelle Albertine, née la veille, sera

- D : sénior
- E : sénior plus
- F : vétéran

Question 25

Y-a-t-il des obligations sur la tenue vestimentaire dans les compétitions suivantes ?

- A : en Top12
- B : en Coupe 2000
- C : en Top12F
- D : en Coupe de France
- E : en Coupe de la Parité

Question 26

Quelle est l'estimation du classement rapide d'un sénior plus ?

- A : 1299
- B : 1399
- C : 1499

Question 27

Combien de rondes comporte un tournoi toutes rondes à 7 joueurs ?

- A : 6
- B : 7
- C : 8

Question 28

Quel est le montant de l'amende pour un forfait individuel en finale du Top12F ?

- A : 200 euros
- B : 300 euros
- C : 700 euros

Question 29

Quels sont les départages possibles d'un tournoi toutes rondes ?

- A : confrontation directe
- B : Sonnenborn-Berger
- C : Buchholz
- D : Koya
- E : Buchholz tronqué
- F : Cumulatif
- G : Kashdan

Question 30

Milivoje Milivojevic (SRB) réside en France depuis 6 ans en France. Est-il considéré comme un étranger ?

- A : oui
- B : non

Question 31

Nationale 2, votre club accueille 2 matchs du groupe et vous arbitrez.

a. Cadence ?

A : 90mn+30s/coup

B : (90mn/40cp+30mn)+30s/coup

C : 120mn/40cp+60mn

b. Pouvez-vous jouer ?

A : oui

B : non

c. Pouvez-vous être capitaine non joueur ?

A : oui

B : non

d. Que devez-vous faire après le match en direction du directeur du groupe ?

A : saisir les parties

B : communiquer le score du match

C : lui envoyer votre fiche d'indemnité

e. Quel est le montant de votre indemnité pour cette journée ?

A : 50 euros

B : 80 euros

C : $2 \times 50 = 100$ euros

Question 32

Coupe Loubatière, phase inter-régionale avec 12 équipes :

a. Cadence possible ?

- A : 60mnKO
- B : 61mnKO
- C : 50mn+10s/coup

b. Combien de joueurs par équipe ?

- A : 3
- B : 4
- C : 5
- D : 8

c. Remise des compositions :

- A : 5mn avant
- B : 10mn avant
- C : 15mn avant

d. Combien d'échiquiers par match ?

- A : 4
- B : 8

e. Le joueur de l'échiquier 3 a 103pts Elo de plus que l'échiquier 2. Est-ce autorisé ?

- A : oui
- B : non

f. Nombre de rondes ?

- A : 3
- B : 11
- C : 4, comme 2 puissance 4 égal à 16

g. Quel est le deuxième départage ?

A : le différentiel gains - pertes

B : le Berlin

C : la somme des points de parties « pour »

h. Combien de qualifiés ?

A : 2

B : 3

C : 4

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1BIS CORRIGÉ

Corrigé UV1bis

Q	Réponses	Article justificatif	Livre Règlement	Complément
1	b, c	3.1b CDP, 3.6 CFC	Champ Fr Clubs	
2	c	4.2 CFS	Champ Fr Scolaires	
3	c	4.2 CFS	Champ Fr Scolaires	
4	b	1.2.a CFFC	Champ Fr Feminin Clubs	
5	b	2.5 CFIJ	Champ Fr Interclubs Jeunes	
6	b	3.6 CFIJ	Champ Fr Interclubs Jeunes	
7	c	3.3 CFFC	Champ Fr Fem Clubs	
8	b	1.3 RG	Règles générales	
9	a	3.7.d CFIJ	Champ Fr Interclubs Jeunes	
10	b	1.1.1.1 RG	Règles générales	
11	a	2.5 CFC	Champ Fr Clubs	
12	b	2.5 CFC	Champ Fr Clubs	
13	c	2 RGA	Règles générales annexes	
14	c	1 RGA	Règles générales annexes	
15	a, c	1.2 CFC	Champ Fr Clubs	
16	b, c, d, e, g	13 RIDNA	Livre de l'arbitre	
17	c, e	RIDNA	Livre de l'arbitre	Compo DNA
18	c	8 CFS	Champ Fr Scolaires	
19	a, c, d	1.3 CCDF, 1.3 CFC	Champ Fr Clubs	
20	c	3.7.b CFIJ	Champ Fr Interclubs Jeunes	
21	c	3 RGA	Règles générales annexes	
22	a	12 RG	Règles Générales	
23	a, d, e	2.1.c CFC	Champ Fr Clubs	
24	b puis e	2.4 RG	Règles générales	
25	a, b, c, d, e	3.12 CFC, 7.1 C2000, 3.12 CFFC, 4.5 CDF, 5.7a CDP	Champ Fr Clubs, C2000, Champ Fr Feminin Clubs, Champ Fr, Coupe Parité	
26	b	5 RG	Règles générales	
27	b	Tables Berger LA	Livre de l'arbitre	
28	b		Champ Fr Fem Clubs	
29	a, b, c, d, e, g	Départages LA	Livre de l'arbitre	
30	b	2.1.5 RG	Règles générales	

ANNALES DE NOVEMBRE 2016 – UV1BIS CORRIGÉ

Q	Réponses	Article justificatif	Livre Règlement	Complément
31a	b	3.3 CFC	Champ Fr Clubs	
31b	b	2.5 CFC	Champ Fr Clubs	
31c	b	8 RG	Règles générales	
31d	b	3.11 CFC	Champ Fr Clubs	
31e	a	RIDNA	Livre de l'arbitre	
32a	a, c	3.3 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32b	c	3.6 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32c	a	3.3 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32d	a	3.7 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32e	a	3.7 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32f	a	3.2 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32g	c	4.4 CJCL	Coupe JC Loubatière	
32h	a	1.2 CJCL	Coupe JC Loubatière	

UV1 Jeunes session de novembre 2016

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Pour les questions 1 à 16, entourez la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passez la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en **couleur BLEU** pour ceux qui répondent en version informatique.

Pour les questions 17 à 24, écrivez vos réponses et la référence de l'article.

Question 01

Quand deviendrez-vous « arbitre jeune » ?

- A : quand vous aurez réussi l'UV jeune
- B : quand vous aurez effectué votre stage pratique et obtenu une ASP
- C : à partir de 14 ans

Question 02

Quelle licence devez-vous posséder pour être « arbitre-jeune » ?

- A : la licence B
- B : la licence A
- C : aucune licence

Question 03

Faut-il posséder un classement ELO pour être « arbitre-jeune » ?

- A : oui, un classement FFE, ou un classement FIDE ou un classement rapide
- B : non, une attestation qui montre qu'on sait jouer suffit
- C : non
- D : oui, un classement de parties lentes au moins

Les questions 4 à 10 concernent l'arbitrage d'un tournoi scolaire à la cadence de 20 minutes par partie et par joueur.

Question 04

Un joueur vous appelle parce que sa partie a commencée avec le roi et la dame inversés. Trois coups ont déjà été joués.

- A : Vous lui dites de continuer la partie avec le roi et la dame inversés
- B : Vous faites recommencer la partie
- C : Vous remettez le roi et la dame à leur place initiale

Question 05

Un joueur touche un pion de l'adversaire puis prend sa dame. Il joue sa dame sans prendre le pion. Son adversaire vous appelle.

- A : Il peut jouer la dame sans prendre le pion puisqu'il n'a pas lâché la dame
- B : Il doit prendre le pion avec sa dame
- C : Vous déclarez la partie perdue parce qu'il a fait un coup illégal

Question 06

Vous voyez qu'un joueur n'a plus de temps à sa pendule qui affiche 00:00.

- A : C'est à l'adversaire de s'en apercevoir, vous ne dites rien
- B : Vous déclarez la partie perdue pour le joueur qui n'a plus de temps
- C : Vous pensez que la pendule ne marche pas et vous lui rajoutez du temps

Question 07

Un joueur perd au temps avec roi et dame alors qu'il reste juste le roi à son adversaire.

- A : Il a perdu au temps et il a donc perdu la partie
- B : Il allait bientôt mater le roi adverse donc vous le déclarez gagnant
- C : Vous déclarez la partie nulle parce que l'adversaire ne peut pas gagner.

Question 08

Les copains d'un joueur sont autour de sa table et commente la partie en train de se jouer.

- A : Vous déclarez la partie perdue pour le joueur, ses copains ne doivent pas parler d'une partie en cours
- B : Vous demandez aux copains de quitter l'espace de jeu et de ne plus parler d'une partie en cours
- C : Vous pénalisez les copains en leur mettant « zéro » pour leur dernière partie jouée

Question 09

A une table la pendule affiche 00:00 pour les deux joueurs.

- A : Vous demandez aux spectateurs s'ils ont vu lequel est « tombé » le premier
- B : Vous déclarez la partie nulle
- C : Vous regardez la position pour décider de donner le gain au joueur qui a la meilleure position

Question 10

Un joueur joue un coup illégal. C'est la première fois dans cette partie.

- A : c'est le premier coup illégal et il perd la partie
- B : comme c'est un tournoi scolaire il perd seulement au 3^e coup illégal donc la partie continue
- C : vous rajoutez 2 minutes à l'adversaire

Les questions 11 à 16 concernent l'arbitrage d'un match de Nationale 2 jeune comme adjoint d'un AF 4.

Question 11

Est-ce que vous auriez le droit d'arbitrer seul ce match ?

- A : Oui s'il n'y a pas d'arbitre adulte disponible
- B : Oui si je m'en sens capable
- C : Non un arbitre jeune doit toujours être sous la responsabilité d'un tuteur

Question 12

Combien d'échiquiers devez-vous installer ?

- A : 6
- B : 10
- C : 8
- D : 4

Question 13

Quelle est la cadence des parties pour les pupilles et plus âgés ?

- A : 1 heure et 30 secondes par coup
- B : 1 h 30 et 30 secondes par coup
- C : 50 minutes et 10 secondes par coup
- D : 1 heure et 30 minutes sans incrément

Question 14

Combien de minimex peuvent jouer dans l'équipe ?

- A : Trois s'il y a un seul benjamin
- B : Deux
- C : Trois si l'équipe vient d'accéder cette saison à la N2

Question 15

Comment comptez-vous les points de parties sur les échiquiers des moins de 10 ans?

- A : 1 point par partie gagnée, 0 point par partie perdue, ½ point par partie nulle
- B : 2 points par partie gagnée, 0 point par partie perdue, 1 point par partie nulle
- C : 1 point par partie gagnée, 0 point par partie perdue les nulles ne comptent pas

Question 16

Qu'est ce qu'un forfait sportif ?

- A : Le forfait d'un joueur qui n'est pas venu
- B : Le forfait d'un joueur qui n'a pas de licence A
- C : Le forfait d'un joueur qui est arrivé avec plus d'une heure de retard après l'heure de début du match

Pour les questions suivantes il n'y a pas de réponses proposées, vous devez écrire vos réponses et citer l'article que vous utilisez.

Les questions 17 à 20 concernent l'arbitrage d'un tournoi jeune joué à la cadence de 50 minutes + 10 secondes par coup.

Question 17

Un joueur vous demande comment proposer nulle à son adversaire. Que lui répondez-vous ?

Question 18

Un joueur qui a les noirs veut changer la pendule de place. Il vous dit que ce sont les noirs qui choisissent la place de la pendule. Que lui répondez-vous ?

Question 19

Un joueur vous demande d'après quel article on doit écrire son coup seulement après l'avoir joué.

Question 20

Un joueur vous demande si son adversaire peut se lever de sa chaise alors que c'est à lui de jouer.

Questions diverses

Question 21

Quel est le classement ELO estimé d'un benjamin ? Et son classement rapide estimé ?

Question 22

Un joueur né en 2005 entre dans quelle catégorie d'âge ?

Question 23

Combien de parties compatibles doit jouer un non-classé pour obtenir son premier classement ELO (de parties lentes) ?

Question 24

Quand est publié le classement ELO national (de parties lentes) ?

Corrigé UV Jeunes

Q	Réponses
1	a, b
2	b
3	a
4	b
5	b
6	b
7	c
8	b
9	b
10	b, c
11	c
12	c
13	a
14	b
15	c
16	a,c
17	Le joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. LA, art. 9.1.b
18	Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs. LA, art. 6.5
19	Il est interdit d'inscrire ses coups en avance. LA art. 8.1
20	Il peut se lever de sa chaise mais ne peut pas quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre. LA, art. 11.2
21	1199 pour le Elo estimé et 999 pour le classement rapide estimé. (FFE, R01, Règles générales, art. 5)
22	Il est pupille. Pupilles : 10 et 11 ans avant le 1er janvier de la saison en cours. (FFE, R01, Règles générales, art. 2.4)
23	Huit parties sur une ou plusieurs saisons. (FFE, E01, Le classement Elo, art. 1.2)
24	Début septembre, début janvier et début mai. (FFE, E01, Le classement Elo, art. 1.1)

UV2 session de novembre 2016

Durée : 2 heures – Candidat :

Documents autorisés : Livre de la fédération et livre de l'Arbitre (supports papier et numérique)

- 1- Quelles sont les démarches et les délais pour homologuer un tournoi ?
- 2- Comment calcule-t-on les droits d'homologation d'un tournoi ?
- 3- Vous allez devenir AF3 quelles seront les démarches à faire pour obtenir la licence FIDE donnant le droit d'arbitrer des tournois comptant pour le classement international ?
- 4- Comment obtient-on un premier classement FIDE ?
- 5- Dans un tournoi fermé comment éviter que des joueurs d'une même nationalité « n'arrangent » leur partie à la dernière ronde ?
- 6- La liste des prix au classement général d'un tournoi est : 1^{er} : 1000€ ; 2^{ème} 800€ ; 3^{ème} 600€ ; 4^{ème} 500€ et 5^{ème} 400€. Quatre joueurs terminent ex aequo à la première place comment calculerez-vous le prix revenant à chacun s'ils étaient partagés ? Puis s'ils étaient répartis au système Hort ?
- 7- Quelles sont les conditions pour qu'une partie soit comptabilisée pour le Elo FIDE ?
- 8- Quel est le coefficient K d'un joueur FIDE de moins de 18 ans ayant un Elo de 2262 ?
- 9- Vous arbitrer la phase départementale de la Coupe Loubatière, parmi les équipes engagées une est composée de 3 joueurs et une autre de 5 joueurs. Avant le premier appariement au système suisse, vous devez calculer la moyenne de chaque équipe. Comment procédez-vous ?
- 10- Vous êtes le Directeur d'un Groupe de régionale. Une des équipes que vous gérez a parmi ces membres un joueur handicapé moteur. Quelle est la conduite à tenir ?

- 11- Les départages utilisés dans un open sont : Le nombre de victoire, le cumulatif et la performance. Pour chacun des joueurs suivants quel serait le classement final ?
(G signifie gain, D : défaite, N : nulle, cf : classé FIDE)
André (1700) : G(1560), G(1863cf), D(2242cf), N(1756cf) et D(2144cf)
Bertrand (1556) : N(1606cf), N(1450), N(1897cf), N(1900) et N(2041cf)
Charlie (1852) : D(2254cf), N(2088cf), G(1300), N(1650) et N(1971cf)
- 12- En fonction du ELO, les cadences utilisées sont différentes pour que le résultat d'une partie soit comptabilisé par la FIDE. Veuillez énumérer ces différentes cadences.
- 13- Que signifient les abréviations IA, FA, f, ff, m, mf, g, gf ?
- 14- Expliquez la notion de score ajusté,
- 15- Calculez le nouveau classement ELO-rapide de ces deux joueurs (G signifie gain, D : défaite, N : nulle)
Exemple : G1500 : gain contre un joueur classé 1500 points.
- 1) Lucien est vétéran. Er = 950. Son parcours : G1150, D1990, D1260, N1480, D1410, D1360.
- 2) Théo est minime. Er = 1850. Son parcours : G1650, G1900, G2130, N2180, D2320, G2080, G1750, D2140, D2040.
- 16- Dans quels cas un organisateur est-il obligé d'inscrire gratuitement un joueur dans un tournoi ?
- 17- Expliquez l'utilisation de l'annexe G,
- 18- Faire le plan de la coupe du club (formule à élimination directe) avec les caractéristiques suivantes :
- e. 30 joueurs inscrits, dont le tenant du titre qui entre directement en quart de finale et 4 joueurs à plus de 2000 qui entrent directement en huitième de finale,
 - f. Parmi les 25 joueurs susceptibles de jouer le premier tour, on choisira les plus faibles ELO en nombre nécessaire pour jouer le tour préliminaire. Votre réponse doit clairement indiquer combien de joueurs participent à chacun des tours.

- 19- Si rien n'est prévu dans le règlement intérieur de votre open de parties longues, à partir de combien de temps un joueur sera-t-il forfait ? L'arbitre peut-il autoriser un retard plus important ?
- 20- Quelles sont les sanctions prévues contre les arbitres.
- 21- A qui doivent être envoyés les chèques des droits d'homologation pour un tournoi en 20 min KO ?
- 22- En nationale 2, une équipe arrive avec 50 minutes de retard sur l'horaire prévu. Le capitaine de l'équipe rend sa composition à l'arbitre à ce moment-là. Au lancement de la ronde, quel temps les pendules de cette équipe doivent-elle indiquer ?
- 23- Dans un tournoi au système Suisse, dans quel cas 2 joueurs peuvent être appariés une deuxième fois l'un contre l'autre et avec les mêmes couleurs ?
- 24- Juste avant la 1re ronde l'organisateur vous demande de rajouter dans le règlement du tournoi un article pour empêcher les nulles « de salon ». Que faites-vous ?
- 25- Après le début de la ronde, le téléphone portable d'un joueur sonne alors que son adversaire n'est pas encore arrivé. Que décidez-vous ?
- 26- Quels sont les tournois individuels où un Arbitre Fédéral 3 peut officier en tant qu'arbitre principal ?
- 27- Expliquer les départages Buchholz, Buchholz tronqué et Buchholz médian pour un tournoi rapide au système suisse en 9 rondes.
- 28- Un joueur de nationalité allemande veut s'inscrire dans un open international que vous arbitrez. Il n'a jamais joué de tournoi homologué et n'a jamais été licencié dans son pays. Que devez-vous lui expliquer avant qu'il s'inscrive ?

Corrigé UV2

Durée : 2 heures – Candidat :

Documents autorisés : Livre de la fédération et livre de l'Arbitre (supports papier et numérique)

- 1- Quelles sont les démarches et les délais pour homologuer un tournoi ?
Se connecter sur le site FFE avec l'onglet « Mon compte »
<http://www.echecs.asso.fr/Connect.aspx> .
Cliquer sur « Demander l'homologation d'un tournoi »
<http://www.echecs.asso.fr/Homologation.aspx>
Remplir le bulletin en ligne proposé. Pour un rapide demander l'homologation à la Ligue ou va se dérouler le tournoi, à la FFE et pour un tournoi comptant pour le Elo national ou FIDE.
- 2- Comment calcule-t-on les droits d'homologation d'un tournoi ?
Utiliser le formulaire T3 page 33 du Livre de l'arbitre.
A condition de bien saisir les données, le logiciel Papi le fait très bien.
La facture apparaît également sur le site d'administration du tournoi.
- 3- Vous allez devenir AF3 quelles seront les démarches à faire pour obtenir la licence FIDE donnant le droit d'arbitrer des tournois comptant pour le classement international ?
Il faut s'acquitter de la somme de 20 €.
<http://www.echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=6582>
- 4- Comment obtient-on un premier classement FIDE ?
Lors d'un tournoi homologué FIDE (cadence, nombre de rondes/jour...), les joueurs non classés FIDE recevront un premier classement s'ils remplissent les conditions du chapitre 6.1 « Classement de la FIDE » du Livre de l'Arbitre.
- 5- Dans un tournoi fermé comment éviter que des joueurs d'une même nationalité « n'arrangent » leur partie à la dernière ronde ?
Protocole de Varma (page 153 du LA)

- 6- La liste des prix au classement général d'un tournoi est : 1^{er} : 1000€ ; 2^{ème} 800€ ; 3^{ème} 600€ ; 4^{ème} 500€ et 5^{ème} 400€. Quatre joueurs terminent ex aequo à la première place comment calculerez-vous le prix revenant à chacun s'ils étaient partagés ? Puis s'ils étaient répartis au système Hort ?

Partagés : $1000 + 800 + 600 + 500 / 4 = 725€$

Hort : 1^{er} $1000/2 + 725/2 = 862,5$

2^{ème} $800/2 + 725/2 = 762,5$

3^{ème} $600/2 + 725/2 = 662,5$

4^{ème} $500/2 + 725/2 = 612,5$

- 7- Quelles sont les conditions pour qu'une partie soit comptabilisée pour le Elo FIDE ?
Que la cadence utilisée soit compatible, que l'adversaire ait un classement FIDE, que l'arbitre de la rencontre ait sa licence FIDE. (Sauf pour les interclubs !)

- 8- Quel est le coefficient K d'un joueur FIDE de moins de 18 ans ayant un Elo de 2262 ?
40

- 9- Vous arbitrer la phase départementale de la Coupe Loubatière, parmi les équipes engagées une est composée de 3 joueurs et une autre de 5 joueurs. Avant le premier appariement au système suisse, vous devez calculer la moyenne de chaque équipe. Comment procédez-vous ?

Pour l'équipe à 3 joueurs se reporter à l'article 2 de l'annexe des règles générales

Pour l'équipe de 5 joueurs se reporter à l'article 5 du règlement de la Coupe Loubatière qui dit : «

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines et qui joueront lors de la première ronde.

- 10- Vous êtes le Directeur d'un Groupe de régionale. Une des équipes que vous gérez a parmi ces membres un joueur handicapé moteur. Quelle est la conduite à tenir ?

Se référer au texte sur les joueurs à mobilité réduite.

http://www.echecs.asso.fr/Reglements/Reglements2015/H02-Joueurs_a_mobilite_reduite.pdf

11- Les départages utilisés dans un open sont : Le nombre de victoire, le cumulatif et la performance. Pour chacun des joueurs suivants quel serait le classement final ?

(G signifie gain, D : défaite, N : nulle, cf : classé FIDE)

André (1700) : G(1560), G(1863cf), D(2242cf), N(1756cf) et D(2144cf)

Bertrand (1556) : N(1606cf), N(1450), N(1897cf), N(1900) et N(2041cf)

Charlie (1852) : D(2254cf), N(2088cf), G(1300), N(1650) et N(1971cf)

Calculs des 3 départages :

André

Nombre de victoires : 2

Cumulatif : $1 + 2 + 2 + 2,5 + 2,5 = 10$

Performance = Moyenne Elo des adversaires + Quantité. $P = M + Q$

$M = (1560 + 1863 + 2100 (+ de 400 points d'écart 2242) + 1756 + 2100 (+ de 400 points d'écart) 2144) / 5 = 1875$ et $Q = 0$ (car 2,5 sur 5) donc $P = 1875$

Bertrand

Nombre de victoires : 0

Cumulatif : $0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 = 7,5$

Performance : Moyenne $(1606 + 1450 + 1897 + 1900 + 1956 (+ de 400 points d'écart 2041) / 5 = 1761$ et $Q=0$ donc $P=1761$

Charlie

Nombre de victoires : 1

Cumulatif : $0 + 0,5 + 1,5 + 2 + 2,5 = 6,5$

Performance : Moyenne $(2252 (+ de 400 points d'écart 2254) + 2088 + 1452 (+ de 400 points d'écart 1300) + 1650 + 1971) / 5 = 1882$ $Q=0$ donc $P=1882$

Classement final :

1 André 2,5 ; 2 ; 10 ; 1875

2 Charlie 2,5 ; 1 ; 6,5 ; 1882

3 Bertrand 2,5 ; 0 ; 7,5 ; 1761

12- En fonction du ELO, les cadences utilisées sont différentes pour que le résultat d'une partie soit comptabilisé par la FIDE. Veuillez énumérer ces différentes cadences.

Article du texte relatif au classement de la FIDE.

Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.

Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.

Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

Les parties jouées avec tous les coups a une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.

Quand un certain nombre de coups est spécifique pour le premier contrôle de temps, il sera de 40 coups.

13- Que signifient les abréviations IA, FA, f, ff, m, mf, g, gf ?

IA : Arbitre International, FA : Arbitre FIDE, f : Maitre FIDE, (MF) ff : Maitre FIDE Féminin (MFF), m : Maitre International (MI), mf : Maitre International Féminin (MIF), g : Grand Maitre (GM) gf : Grand Maitre Féminin (GMF)

14- Expliquez la notion de score ajusté,

Tout point marqué par forfait ou exemption n'est compté que 0.5 pour le calcul du score ajusté d'un joueur. On favorise toujours les points réellement gagnés sur l'échiquier.

15- Calculez le nouveau classement ELO-rapide de ces deux joueurs (G signifie gain, D : défaite, N : nulle)

Exemple : G1500 : gain contre un joueur classé 1500 points.

1) Lucien est vétéran. Er = 950. Son parcours : G1150, D1990, D1260, N1480, D1410, D1360.

2) Théo est minime. Er = 1850. Son parcours : G1650, G1900, G2130, N2180, D2320, G2080, G1750, D2140, D2040.

1) Lucien. Er = 950. Son parcours : G1150, D1990, D1260, N1480, D1410, D1360.

Pour le ELO rapide de la FFE, l'intervalle de compatibilité est de plus ou moins 320 points.

$950 + 320 = 1270$ donc Lucien a 3 parties compatibles : G1150, D1260 et N1480.

Moyenne ELO de ces 3 adversaires : $E_a = (1150+1260+1480) / 3 = 1296,6$

Score : $1,5/3 = 50\%$ donc la performance est $P_j = 1297$ supérieure au classement initial.

$P_j > I_a$ et $N_j < 7$ donc le nouvel ELO rapide sera $I_j = [(1296,6 \times 3) + (950 \times 4)] / 7 = 1098,6$ arrondi à 1100.

2) Théo. Er = 1850.

Son parcours : G1650, G1900, G2130, N2180, D2320, G2080, G1750, D2140, D2040.

Intervalle de compatibilité : 1530 ; 2170

Moyenne : $E_a = (1650+1900+2130+2180+2080+1750+2140+2040) / 8 = 1983,75$

Score : $5,5 / 8 = 0,6875$ donc $dp = 139$.

Performance : $P_j = 2123$

$P_j > I_a$ et $N_j > 6$, donc on arrondit P_j à la dizaine la plus proche 2120.

Nouvel ELO rapide : 2120 (on peut aussi arrondir les calculs à 1984, 0,69, 141, 2125 et 2130)

16- Dans quels cas un organisateur est-il obligé d'inscrire gratuitement un joueur dans un tournoi ?

Se référer à l'article 2.3 du règlement des tournois homologués.

17- Expliquez l'utilisation de l'annexe G,

Avant le tournoi l'arbitre décide de l'application ou non de cette annexe. Il est conseillé de l'écrire dans le RI du tournoi,

- 1- Si pas d'application, les parties, sauf si gain ou nulle avant, vont jusqu'au tombé,
- 2- Si application l'arbitre applique s'il le souhaite (temps, matériel...) G4, sinon c'est G5 qui doit s'appliquer.

- 18- Faire le plan de la coupe du club (formule à élimination directe) avec les caractéristiques suivantes :
- g. 30 joueurs inscrits, dont le tenant du titre qui entre directement en quart de finale et 4 joueurs à plus de 2000 qui entrent directement en huitième de finale,
 - h. Parmi les 25 joueurs susceptibles de jouer le premier tour, on choisira les plus faibles ELO en nombre nécessaire pour jouer le tour préliminaire. Votre réponse doit clairement indiquer combien de joueurs participent à chacun des tours.

Une façon de faire :

Partons de la fin de la coupe :

–Finale 2 joueurs qualifiés en gagnant les demi-finales.

–Demi-Finale : 4 joueurs qualifiés en gagnant les quarts de finale.

–Quart de Finale : 8 joueurs. 7 joueurs qualifiés et le tenant du titre qui est qualifié d'office pour ce tour-là.

–Huitième de Finale. Seulement 14 joueurs peuvent jouer (7 x 2 puisque on a seulement 7 places pour les qualifiés en quart de finale). Parmi ces 14 joueurs, il y a les 4 joueurs à plus de 2000 qui sont qualifiés directement en huitième de finale. Il reste donc 10 places pour les qualifiés.

–Seizième de Finale : 20 places disponibles (puisque'il y a 10 places de disponible pour les qualifiés au tour suivant). Hors nous avons 25 joueurs à faire entrer. Il faut donc faire un tour préliminaire pour éliminer 5 joueurs. Pour éliminer 5 joueurs on va en faire jouer 10 (5 x 2) au tour préliminaire.

–Tour Préliminaire : 10 joueurs.

Si on reprend la coupe dans l'autre sens :

Tour Préliminaire : **10 joueurs** (les plus faibles)

1/16^e de Finale : **15 joueurs** + 5 qualifiés.

1/8^e de Finale : **4 joueurs** (plus de 2000) + 10 qualifiés.

1/4 de Finale : **1 joueur** (tenant du titre) + 7 qualifiés.

1/2 Finale : 4 qualifiés.

Finale : 2 qualifiés.

19- Si rien n'est prévu dans le règlement intérieur de votre open de parties longues, à partir de combien de temps un joueur sera-t-il forfait ? L'arbitre peut-il autoriser un retard plus important ?

Le Comité Directeur de la FFE a décidé d'appliquer en France les délais suivants :

1- Pour ce qui concerne les compétitions par équipe le délai pour arriver devant l'échiquier est de une heure,

2- Pour les compétitions individuelles ce délai est ramené à une demi-heure, sauf si le règlement du tournoi stipule autre chose.

Ce qui veut dire que par défaut et si rien n'est précisé dans le RI de la compétition, ce sont ces délais-là qui s'appliqueront dans notre fédération.

Rien ne prévoit que l'arbitre peut en décider autrement, mais rien ne l'interdit non plus strictement. Une certaine souplesse est donc possible en cas de force majeure.

20- Quelles sont les sanctions prévues contre les arbitres.

Article 34.3 du RI DNA

21- A qui doivent être envoyés les chèques des droits d'homologation pour un tournoi en 20 min KO ?

Il n'y a pas d'homologation pour les tournois rapides.

22- En nationale 2, une équipe arrive avec 50 minutes de retard sur l'horaire prévu. Le capitaine de l'équipe rend sa composition à l'arbitre à ce moment-là. Au lancement de la ronde, quel temps les pendules de cette équipe doivent-elle indiquer ?

25:30

23- Dans un tournoi au système Suisse, dans quel cas 2 joueurs peuvent être appariés une deuxième fois l'un contre l'autre et avec les mêmes couleurs ?

Lorsque l'un ou l'autre a été forfait lors de leur premier appariement.

24- Juste avant la 1re ronde l'organisateur vous demande de rajouter dans le règlement du tournoi un article pour empêcher les nulles « de salon ». Que faites-vous ?

On ne change pas un règlement qui a été accepté de facto par les joueurs lors de leur inscription.

25- Après le début de la ronde, le téléphone portable d'un joueur sonne alors que son adversaire n'est pas encore arrivé. Que décidez-vous ?

Perte de la partie, son adversaire la gagnera sauf s'il arrive plus de 30 min (ou plus ou moins si prévu par le règlement du tournoi) après le début de la partie auquel cas les deux joueurs seront déclarés perdants.

26- Quels sont les tournois individuels où un Arbitre Fédéral 3 peut officier en tant qu'arbitre principal ?

Article 28 du RI DNA

Tous les types d'événements échiqués homologués par la F.F.E. a cadence lente, rapide et blitz. A condition d'être agréée FIDE, les événements échiqués homologués par la F.I.D.E (7 rondes maximum).

Tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division, sauf le Top 12 et top 12F.

27- Expliquer les départages Buchholz, Buchholz tronqué et Buchholz médian pour un tournoi rapide au système suisse en 9 rondes.

Buchholz, Buchholz tronqué et Buchholz médian dans un tournoi en 9 rondes :

- le Buchholz est la somme des scores ajustés des 9 adversaires d'un joueur.

- le Buchholz tronqué, c'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

- le Buchholz médian, c'est le Buchholz tronqué diminué des deux meilleurs scores ajustés.

28- Un joueur de nationalité allemande veut s'inscrire dans un open international que vous arbitrez. Il n'a jamais joué de tournoi homologué et n'a jamais été licencié dans son pays. Que devez-vous lui expliquer avant qu'il s'inscrive ?

Article du BAF 135.

Il devra prendre une licence française. Il sera automatiquement enregistré à la FIDE sous le code FRA. S'il souhaite un jour passer sous le code de son pays il devra s'acquitter d'un paiement vis-à-vis de la FIDE.

Informations de contact



CHANTAL HENNEQUIN
DIR. DES EXAMENS

Email : soshin64@gmail.com



DOMINIQUE DERVIEUX
DIR. DE LA FORMATION

Email : diregdna@gmail.com

Direction Nationale de l'Arbitrage

Fédération Française des Echecs
1 rue Ernest Hemingway, 78370 PLAISIR
Tél 01 39 44 65 80
Télécopie 01 30 69 93 15
<http://echecs.asso.fr>

