



B.A.F.

Autant que possible !
(appariements coupes)

Annonces DNA

Fiche accueil joueur
déficient visuel

Le doigt sur la pendule

Sujets et corrigés
examens novembre 2014

Un arbitre récompensé
par le CNOS



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

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETTIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

n°140
Mai 2015

SOMMAIRE DU BAF 140

Le mot du Directeur National de l'Arbitrage.....	3
Informations du Directeur des Titres, Tournois et Sanctions.....	5
Autant que possible ! (appariements coupes).....	6
La DNA vous informe.....	8
Fiche accueil joueur déficient visuel.....	9
Le doigt sur la pendule.....	10
Examens de novembre 2014	
UV 1 – sujet.....	12
UV 1 – corrigé.....	13
UV 1 bis – sujet.....	15
UV 1 bis – corrigé.....	17
UV 2 – sujet.....	20
UV 2 – corrigé.....	22
UV J – sujet.....	26
UV J – corrigé.....	30
Un arbitre récompensé par le CROS	35

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

Le bilan de l'année 2014 a été présenté à l'assemblée générale de la FFE le 28 mars 2015.

Répartition du nombre d'arbitres par titre et par année (au 31 décembre)

Titre	2009	2010	2011	2012	2013	2014
AF1	62	66	71	74	72	81
AF2	68	68	75	73	82	84
AF3	317	331	357	384	373	349
AF4	696	736	784	821	875	947
AJ	33	50	66	72	69	59
Total	1176	1251	1353	1424	1471	1520

57 stages de formation (dont 13 FC, 3 S2, 8 S3, 33 S4-SJ), ont été organisés tout au long de l'année 2014. En décembre, un séminaire de formation d'arbitres FIDE a été organisé à Eybens. Il a réuni 13 stagiaires dont 6 ont réussi l'examen final obtenant ainsi une norme FIDE.

Dix de nos arbitres ont obtenu le titre d'**arbitre FIDE**, ce qui porte à 67 (21 AI et 46 AF) le nombre d'arbitres français seuls reconnus pour arbitrer les rencontres où des normes sont possibles. La DNA a tout mis en œuvre pour favoriser l'obtention de normes d'arbitre. La FFE, de plus en plus présente dans les groupes de travail de la FIDE, a multiplié ses efforts pour une représentation française plus forte que jamais dans les commissions d'arbitrage internationales. C'est un signe de reconnaissance qui ne trompe pas et qui couronne les efforts de tous : jamais autant d'arbitres français n'ont officié dans le cadre des grands événements échiquéens mondiaux.

Depuis 2005, la DNA fait partie intégrante de l'AFCAM (Association Française du Corps Arbitral Multisports). Deux de nos collègues se verront récompensés par les Trophées de l'AFCAM pour tout le travail effectué au sein de l'arbitrage : le Trophée Elite à Vincent Bernard et le Trophée Espoir à Pierre Lapeyre. Toutes nos félicitations.

L'engouement pour l'arbitrage ne fléchit pas. **Le secteur des examens**, aussi discret qu'efficace, permet d'en prendre la mesure. Le cumul des sessions d'examens de l'année 2014 est le suivant :

- Nombre d'UV1 : 226. Nombre de lauréats : 181. Taux de réussite = **80 %**
- Nombre d'UV1 bis : 239. Nombre de lauréats : 173. Taux de réussite = **72 %**
- Nombre d'UV2 : 76. Nombre de lauréats : 43. Taux de réussite = **58 %**
- Nombre d'UVj : 28. Nombre de lauréats : 22. Taux de réussite = **78 %**

Le total des UV 3, 4 et 5 à domicile ou en centres informatisés : 105 (système suisse, classements, normes, titres). Nombre de lauréats : 60. Taux de réussite = **58 %**. Pour d'évidentes raisons de confidentialité, ce secteur composé d'arbitres expérimentés, travaille de façon très discrète.

Le travail de la Direction Nationale de l'Arbitrage, auquel il convient d'associer les efforts de tous les Directeurs Régionaux de l'Arbitrage, des superviseurs et des formateurs, a permis de faire face efficacement aux nombreux nouveaux règlements ainsi qu'aux nouvelles règles du jeu, fortement modifiées, à appliquer à compter du 1er juillet 2014. **Le Livre de l'Arbitre** a été mis à jour et enrichi de façon extrêmement pertinente. Les traductions ont été effectuées dans les temps requis. Un bulletin spécifique, publié à des fins pédagogiques, a permis à chaque arbitre de trouver des réponses aux nombreuses questions que les uns et les autres pouvaient se poser et qui étaient de nature à en désarçonner plus d'un. Face à certains de ces changements, le Comité Directeur de la FFE s'est montré particulièrement réactif en suivant les recommandations de la DNA, qui avait anticipé en préparant des aménagements spécifiques (par exemple celui portant sur la nouvelle règle sur le téléphone tout à fait inapplicable en milieu amateur).

La publication du **Bulletin des Arbitres Fédéraux**, ainsi que notre présence en page arbitrage du site fédéral sont des atouts majeurs de la communication interne et de la formation. Les arbitres sont soutenus et épaulés. Les membres de la DNA que j'ai l'honneur de présider ne sont pas avarés de leur temps pour répondre aux questions, pour contribuer à résoudre problèmes et incidents d'arbitrage, et pour apporter leur aide autant que faire se peut : **il s'agit d'un réel travail d'équipe, bénévole et de tous les instants.**

Grâce aux efforts et au sérieux de l'ensemble de nos arbitres fédéraux, la FFE peut mettre en œuvre des compétitions échiquiennes de grande valeur. Que chacun des 1520 arbitres fédéraux qui se sont dévoués au service du roi des jeux pendant l'année 2014 soit ici chaleureusement remercié. C'est un privilège de diriger ce secteur, qui fait honneur à notre devise : l'arbitrage est un art, c'est aussi une vertu.

Emmanuel VARINIAC
Arbitre international
emmanuel.variniac@laposte.net

Information du Directeur des Titres, Tournois et Sanctions (D.T.T.S)

Homologation et arbitrage de certains tournois

Dans le module du site fédéral lors de la demande d'homologation des tournois FIDE, le niveau ainsi que la licence FIDE de l'arbitre sont vérifiés. Certains organisateurs, voire arbitres, peu scrupuleux pourraient être tentés lors de cette demande d'homologation, de mettre le nom d'un arbitre possédant toutes les qualités demandées sans que celui-ci soit forcément au courant et donc présent lors de la manifestation. Évidemment cette façon d'agir contraire à l'éthique arbitrale est condamnable et sera sanctionnée à chaque fois qu'elle sera découverte.

Chaque DRA, normalement au courant de toutes les organisations dans sa Ligue, doit veiller impérativement à ce que cette pratique ne se banalise pas.

*Al Gérard Hernandez, DTTS,
2 rue du Clair Matin, 01500 Saint Denis en Bugey
Tél : 06 87 13 62 24,
Mail : hnz.gerard@wanadoo.fr*

Liste des joueurs suspendus

La Direction des Sanctions rappelle
que cette liste actualisée peut être obtenue à tout moment à l'adresse suivante :

<http://www.echecs.asso.fr/>

Rubrique Discipline

Autant que Possible !

Très bien vécu par **Stéphane Tchéfranoff** AF3
Présenté par **Gérard Hernandez** AI

Dans le règlement des Coupes Loubatière, 2000 et Parité (via la Coupe Loubatière), il est précisé qu'il convient d'éviter « **autant que possible** » les matchs opposant les joueurs d'un même club. A quel moment peut-on appliquer cette particularité ?

Ci-dessous un exemple tiré de la réalité.

Par une belle journée d'hiver ensoleillée mais froide, 6 équipes d'une même Ligue, se présentent pour disputer une phase de Coupe 2000.

3 du club A
2 du club B
1 du club C

Le règlement prévoit pour 6 équipes l'utilisation du système suisse, complété par les règles complémentaires suivantes (Art 3.2) :

- (1) Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Cet article ne s'applique pas lors de la finale.
- (2) Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club.

Équipes présentes classées par ordre ELO et d'appariement :

Équipes	ELO
A1	1900
A2	1800
B1	1700
C1	1600
A3	1500
B2	1400

Ronde 1

La couleur noire est tirée au sort pour l'équipe la plus forte.

L'appariement de la ronde 1 donne normalement :

C1	1600	-	A1	1900
A2	1800	-	A3	1500
B2	1400	-	B1	1700

Nous voyons ici que 2 équipes du club A et 2 équipes du club B doivent se rencontrer.

Pouvons-nous appliquer ici la règle complémentaire (2) ?

En changeant l'attribution de la couleur pour les équipes les plus « faibles » pour rester dans l'esprit du système suisse Fort-Faible, nous pouvons appliquer cette règle et adopter l'appariement suivant :

				Pts de match	
C1	1600	-	A1	1900	1-3
A2	1800	-	B2	1400	3-1
A3	1500	-	B1	1700	1-3

Après la ronde 1 :

	ELO	Historique couleur	Couleur demandée	
Groupe à 3 pts	A1	1900	N	b
	A2	1800	B	n
	B1	1700	N	b
Groupe à 1 pt	C1	1600	B	n
	A3	1500	B	n
	B2	1400	N	b

Ronde 2

Groupe à 3 pts

Dans ce groupe, A1 ou B1 va flotter vers le bas. Tout en respectant les couleurs fortes et pour appliquer la règle complémentaire (2) nous appariions A2 et B1 ensemble et A1 descend dans le groupe à 1 pt.

Groupe à 1 pt

A1 et C1 : déjà joué,

A1 et A3 : même club,

A1 et B2 : blocage couleur

Sauf à passer outre le blocage couleur, nous sommes obligés d'apparier les 2 équipes du même club (A1 et A3), C1 et B2 pouvant être appariés ensemble.

				Pts de match
B1	1700	- A2	1800	1-3
A1	1900	- A3	1500	3-1
B2	1400	- C1	1600	1-3

Après 2 rondes :

		ELO	Historique couleur	Couleur demandée
Groupe à 6 pts	A1	1900	NB	(n)
	A2	1800	BN	(b)
Groupe à 4 pts	B1	1700	NB	(n)
	C1	1600	BN	(b)
Groupe à 1 pt	A3	1500	BN	(b)
	B2	1400	NB	(n)

Ronde 3

Conformément à la règle complémentaire (1), A1 et A2 ayant remporté leur deux premiers matchs, elles ne peuvent pas se rencontrer lors de cette troisième ronde. Nous les regroupons donc dans le groupe à 4 pts.

Compte tenu des parties déjà jouées entre les équipes les critères couleurs et flotteurs sautent.

D'où :

				Pts de match
B1	1700	- A1	1900	1-3
A2	1800	- C1	1600	3-1
A3	1500	- B2	1400	3-1

Conclusion :

Tant que les critères d'appariements du système suisse ne sont pas bafoués, il est possible d'appliquer la règle complémentaire (2), à savoir :

*Il convient d'éviter « **autant que possible** » les matchs opposant les joueurs d'un même club.*

Dans cet exemple réel :

Ronde 1 : Possible

Ronde 2 : Possible pour le groupe à 3 pts, mais impossible dans le groupe hétérogène à 3 pts et 1 pt.

LA DNA VOUS INFORME

La liste des stages de formation d'arbitres est disponible [à cette page](#).

Notez les prochaines dates d'examens d'arbitrage :

samedi 20 juin 2015, samedi 12 décembre 2015, samedi 18 juin 2016.

Devenir Arbitre FIDE

Le 5^e stage de formation d'arbitres FIDE est organisé par la ligue des Pays de la Loire en partenariat avec l'Échiquier Club Le Mans.

Il aura lieu au Mans les 12 et 13 septembre 2015.

Les arbitres AF2 et AF1 intéressés par cette formation doivent contacter par mail [David Moreau](#) et se préparer en révisant les règles et règlements de la FIDE.

Après avoir suivi ce stage et réussi l'examen FIDE, les arbitres doivent compléter leur dossier de candidature qui sera validé par Stephen Boyd puis par la commission des arbitres de la FIDE.

Dernière version du Livre de l'arbitre

Elle est téléchargeable sur le site de la FFE :

Elle comprend le chapitre sur le règlement disciplinaire de la FIDE pour les arbitres et le chapitre sur l'enregistrement des joueurs dans la base de la FIDE (qui entrera en vigueur à compter de juillet prochain).

**N'oubliez pas de mettre à jour régulièrement
le livre de l'arbitre,
le livre de la FFE,
et la base de données du logiciel PAPI 3.2.**

Voici une deuxième fiche d'aide pour l'accueil des joueurs handicapés.
 Cette fiche a été réalisée par Stéphane Chéron, AF 2, et elle a été validée par la commission
 « handicap » de la FFE. D'autres fiches seront publiées dans les prochains BAF.

Fiche Accueil Déficient Visuel

A l'inscription	Pendant le tournoi	
<ul style="list-style-type: none"> • Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier : <ol style="list-style-type: none"> 1. Par l'écoute de la demande du joueur 2. Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur 3. En s'imposant en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assurer les conditions de jeu nécessaires au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant le bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au, joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.) 	
Accessibilité	Aides Matérielles	Aides Humaines
<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier l'accessibilité aux locaux • Vérifier l'accessibilité à la salle • Vérifier l'accessibilité aux sanitaires • Vérifier l'accessibilité et la taille adaptée à la table de jeu • Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et la pendule) 	<ul style="list-style-type: none"> • Saisies adaptées et efficaces. • Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) • Vérifier la possibilité de manipulation des pièces sur un échiquier annexe adapté. • Vérifier la conformité de la pendule adaptée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aide pour l'accès à sa table de jeu. • Aide éventuelle pour la prise de note • Aide éventuelle pour le déplacement des pièces • Personne choisie par l'arbitre pour le déplacement des pièces pour qu'il n'y ait pas de doute sur la demande du joueur lors des déplacements de pièces • Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule

LE DOIGT SUR LA PENDULE

Par Francis DELBOE
Arbitre international

La pendule d'échecs est un outil indispensable dès lors que l'on pratique la compétition. Il arrive parfois que des litiges apparaissent entre deux adversaires qui méconnaissent certains aspects réglementaires liés à son utilisation. Faisons le point en nous appuyant sur un incident survenu à l'occasion d'une compétition enfantine que m'a raconté l'arbitre international Charles-Henri Rouah. Merci à lui ainsi qu'à Stéphane Escafre, grâce à qui je vous propose cet article rédigé sous la forme de questions/réponses.



Soient B le conducteur des blancs, N le conducteur des noirs, A l'arbitre.

Deux poussins jouent à la cadence 50 minutes + 15 secondes par coup. N est en crise de temps avec 54 secondes à sa pendule. B possède un capital temps de 24 minutes. N joue très vite, si vite que B n'a pas le temps de relancer la pendule de N.

Dit autrement, seule la pendule de B décompte du temps, la pendule de N reste à l'arrêt.../... N joue son coup et maintient la main sur sa pendule, laquelle (à balancier, DGT), reste "levée" côté des Blancs.

N propose partie nulle. B se lève et va consulter son capitaine d'équipe, lequel se dirige vers A en invitant aussi le capitaine adverse à se rapprocher. Le capitaine « Blancs » répond alors à son joueur « il faut continuer à jouer et n'oublie pas d'appuyer sur ta pendule ».

En préambule, voici quelques précisions de vocabulaire portant sur la pendule :

L'article 6.1 des règles du jeu indique que « ...c'est une horloge munie de deux afficheurs reliés entre eux de telle manière que seul un des deux puisse fonctionner. Le terme pendule désigne l'un des deux afficheurs ».

Arrêter la pendule désigne l'action qui consiste à enclencher la pendule de l'adversaire, ce qui a pour effet d'arrêter le fonctionnement de sa propre pendule.

Arrêter les pendules signifie non pas éteindre l'appareil mais mettre à l'arrêt les deux afficheurs.

Question 1 : le capitaine a-t-il le droit de dire à son jeune joueur « n'oublie pas d'appuyer sur ta pendule » ?

Non. L'article 8 des règles générales cadre le rôle du capitaine. Au delà des devoirs administratifs qu'il doit remplir, il 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.../...

Question 2 : à qui le capitaine doit-il s'adresser s'il remarque quelque chose d'anormal ?

La réponse se trouve dans l'article 12.7 des règles du jeu : « si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre ».

Question 3 : l'arbitre a-t-il le droit d'indiquer à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule ?

Non. L'article 12.6 des règles du jeu est très clair sur ce point : « *il s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur la pendule* ».

Question 4 : le joueur N a-t-il le droit de jouer son coup sur l'échiquier avant même que B ait appuyé sur la pendule ?

Oui. Dès que B a exécuté son coup, N est au trait (voir l'article 1.1) et il peut, si tel est son souhait, exécuter le sien à tempo. Mais cela ne signifie pas que N peut contrarier l'action de B, qui doit achever son coup en appuyant sur la pendule.

Question 5 : le joueur N a-t-il le droit de maintenir le doigt sur la pendule ?

Non. Nous sommes ici au cœur du problème. Ce n'est pas parce qu'il a répondu à tempo que B peut se permettre de transgresser l'article 6.2.b : « *il est interdit de maintenir le doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser planer au dessus* ». Ajoutons que la conduite de N porte gravement préjudice à B. Ne pouvant pas appuyer sur son propre bouton, B ne bénéficie pas de son incrément de 30 secondes. L'article 6.2.a ne souffre aucune interprétation : « *un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup* ».

En résumé, la séquence doit se dérouler ainsi : un joueur exécute son coup et l'achève en appuyant sur la pendule, même si son adversaire (Lucky Luke ?) a déjà exécuté son propre coup.

Question 6 : le joueur N est-il passible d'une sanction ?

Oui. Mais il s'agit ici très vraisemblablement d'une faute...par ignorance. Le fautif, qui est très jeune, ne sait probablement pas qu'il transgresse l'article 6.2. Il a sans doute vu des adultes se comporter ainsi, et il les imite. Il ne serait pas opportun de sanctionner cet enfant. Un simple avertissement oral, prononcé cordialement sous forme de conseil suffit. Il faut dire à ce joueur comment il doit s'y prendre, et lui préciser qu'il ne faut pas recommencer.

Question 7 : B a-t-il le droit d'arrêter la pendule pour poser une question à l'arbitre ?

Oui. Peut-être que la conduite de N le perturbe. Il n'identifie pas exactement l'anomalie et n'est pas armé pour faire face au problème. Il méconnaît l'article 6.2, bien évidemment. Après avoir arrêté la pendule, pour une question de cette nature il faut donc qu'il s'adresse à l'arbitre. Surtout pas à son capitaine. Article 6.12 : « *un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre* ».

Ajoutons que N, tout comme B, peut lui aussi demander des explications. Article 11.9 : « *un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des règles du jeu* ».

Question 8 : en pareille situation, A peut-il prendre l'initiative d'intervenir ?

Oui. L'arbitre peut intervenir. Je dirais même plus : il doit intervenir. Non pas pour signaler à B qu'il omet d'appuyer sur le bouton de la pendule, mais pour signaler à N qu'il n'a pas à agir ainsi. Il faut rappeler, avec le sourire mais fermement, quel est le déroulement de la séquence définie plus haut.

Conclusion : chacun constate que l'arbitre est désormais de plus en plus interventionniste, quelle que soit la cadence. Tel est l'esprit des nouvelles règles adoptées au Congrès de Tallinn. Ceci étant dit, c'est plus facile à dire qu'à faire ! Avec un arbitre pour 100 joueurs (soit un total de 50 échiquiers dans un tournoi), avec des matchs qui regroupent plusieurs équipes et des cadences différentes, ce n'est pas facile, et même tout à fait impossible de tout voir, chacun le sait. Il y a environ 25 ans, alors que j'étais arbitre fédéral, Charles-Henri Rouah, m'a dit ceci : « *vous verrez, Francis, il est plus difficile d'arbitrer un tournoi de jeunes qu'un tournoi de maîtres* ». J'ai pu à maintes reprises constater à quel point ceci est vrai. Cette anecdote en est une illustration.

Justifiez toutes vos réponses à l'aide des documents autorisés : livre de la fédération et livre de l'arbitre (version papier et/ou numérique).

- 1) Les cadences
 - 1.1 Qu'est-ce qu'un blitz ?
 - 1.2 Donnez 2 exemples de cadence en blitz (avec une fin au KO et avec un incrément).
 - 1.3 Qu'est-ce qu'une partie de jeu rapide ?
 - 1.4 Donnez 2 exemples de cadence rapide (avec une fin au KO et avec un incrément).
 - 1.5 Qu'est-ce qu'une cadence lente ?
 - 1.6 Donnez les 2 cadences des championnats de France 2015 (à Pau et à Saint Quentin).

- 2) Les coups illégaux
 - 2.1 Quelle est la conséquence d'un premier coup illégal achevé :
En blitz ? En rapide ? En cadence lente ?
 - 2.2 Quelle est la conséquence d'un second coup illégal achevé par le même joueur en cadence lente ?
 - 2.3 Si un parent voit le coup illégal de l'adversaire de son enfant, peut-il intervenir dans la partie ?
 - 2.4 En jeu rapide, que doit faire l'arbitre s'il observe les 2 rois en échec sur un échiquier ?
 - 2.5 L'arbitre a-t-il le droit d'intervenir lorsqu'il assiste à un coup illégal en jeu rapide ?

- 3) La promotion
Citez et détaillez **tous** les articles qui expliquent la promotion en cadence lente.

- 4) Les chiffres et les nombres
 - 4.1 Expliquez la règle des 75 coups.
 - 4.2 Expliquez la règle des 50 coups.
 - 4.3 Expliquez la répétition des 5 positions
 - 4.4 Expliquez la règle des 10 coups
 - 4.5 Quand doit-on ajouter une minute ?

- 5) La feuille de partie
 - 5.1 Comment se note une proposition de nullité ?
 - 5.2 A qui appartient la feuille de partie ?
 - 5.3 A-t-on le droit d'écrire les temps des pendules sur la feuille de partie ?
 - 5.4 A-t-on le droit d'écrire des variantes, des annotations et des évaluations de position ?

Corrigé UV 1 novembre 2014

Les références des articles proviennent principalement du chapitre sur les règles du jeu dans le livre de l'arbitre (pages 45 à 80).

1) Les cadences

1.1 (art. B1) **Un blitz** est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.

1.2 Deux exemples de cadence en blitz :

- . 5 minutes avec une fin au KO
- . 3 minutes plus 2 secondes par coup pour toute la partie

1.3 (art. A1) **Une partie de jeu rapide** est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

1.4 Deux exemples de cadence rapide :

- . 15 minutes avec une fin au K.O.
- . 15 minutes plus 5 secondes par coup pour toute la partie

1.5 **Les cadences lentes** commencent à partir de 60 minutes de réflexion pour chaque joueur (avec ou sans incrément). Elles peuvent être homologuées par la FFE et sous certaines conditions par la FIDE.

1.6 Les 3 cadences lentes des championnats de France individuels sont expliquées dans le Livre de la Fédération :

- 40 coups en 1h30 puis 30 minutes avec 30 secondes par coup pendant toute la partie
- 1h30 plus 30 secondes par coup pour toute la partie
- 50 minutes plus 10 secondes par coup pour toute la partie

2) Les coups illégaux

2.1 La conséquence d'un premier coup illégal achevé :

- En blitz : partie perdue (B4 et A4b)
- En rapide : partie perdue (A4b)
- En cadence lente : la partie continuera avec 2 minutes supplémentaires pour l'adversaire (art. 7.5 a et b)

2.2 La conséquence d'un second coup illégal achevé par le même joueur en cadence lente : partie perdue (art. 7.5.b).

2.3 Si un parent voit le coup illégal de l'adversaire de son enfant, il ne peut pas intervenir dans la partie (art. 12.7).

2.4 En jeu rapide, si l'arbitre observe les 2 rois en échec sur un échiquier (art. A4d), il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

2.5 L'arbitre a le droit d'intervenir lorsqu'il assiste à un coup illégal en jeu rapide (A4b).

3) La promotion

Les 6 articles qui expliquent la promotion en cadence lente sont :
3.7e, 4.4d, 4.6, 4.7c, 7.5a, C11.

4) Les chiffres et les nombres

4.1 **La règle des 75 coups** est expliquée dans l'article 9.6b.

La partie est nulle après toute suite de 75 coups consécutifs achevés par chacun des 2 joueurs sans déplacement de pion ou prise. L'arbitre intervient.

4.2 **La règle des 50 coups** est expliquée dans l'article 9.3.

La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

a) il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise,

b) ou les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise.

4.3 **La répétition des 5 positions** est expliquée dans l'article 9.6a.

La partie est nulle si la même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite. L'arbitre intervient.

4.4 **La règle des 10 coups** est expliquée dans l'annexe A4a du jeu rapide.

4.5 **L'ajout d'une minute** est expliqué dans l'annexe B2 du blitz.

5) La feuille de partie

5.1 Une proposition de nullité se note (=) sur les 2 feuilles de partie (art. 8.1d ou C12).

5.2 La feuille de partie appartient à l'organisateur (art. 8.3).

5.3 Oui on a le droit d'écrire les temps des pendules sur la feuille de partie (art. 8.1b)

5.4 On n'a pas le droit d'écrire des variantes, des annotations et des évaluations de position (art. 8.1b).

Documents autorisés : Livres de l'arbitre et de la Fédération (version papier ou numérique)

Vous devez expliquer vos réponses en citant le livre et l'article utilisés dans chaque cas.

I – LA COUPE 2000

Vous devez arbitrer en tant qu'adjoint une phase ligue de la Coupe 2000.

- 1) La veille de la compétition, il y avait 7 équipes inscrites. Quel système d'appariements l'arbitre principal utilisera-t-il selon vous ?
- 2) Le jour J, seules 6 équipes sont présentes. L'arbitre principal décide d'apparier les équipes au système suisse. Sur quel article s'appuie-t-il pour prendre cette décision ?
- 3) A quelle cadence les parties vont-elles se jouer ?
- 4) Le capitaine d'une équipe vient vous remettre sa composition d'équipe avant le début de la ronde 1. Il vous demande s'il pourra changer l'ordre des joueurs à la ronde 2. Que lui répondez-vous ?
- 5) Juste avant de lancer la ronde 1, un joueur vous demande combien d'équipes seront qualifiées pour le tour suivant. Que lui répondez-vous ?
- 6) A l'issue de la ronde 2, deux équipes sont en tête de la compétition. Seront-elles appariées l'une contre l'autre à la troisième ronde ?
- 7) A l'issue de la journée, un capitaine vient vous demander des explications sur les départages utilisés pour établir le classement final. Que lui répondez-vous ?

II – REGLES GENERALES POUR LES COMPETITIONS SENIORS

- 1) Quelle est la cadence "Fischer" équivalente à la cadence de 60 min. KO ?
- 2) Durant une partie, quel type de conseil le capitaine est-il en droit de donner à ses joueurs ?
- 3) Quel est le ELO estimé d'un joueur cadet ?
- 4) Quel est le ELO rapide estimé d'un joueur benjamin ?
- 5) Qu'est-ce qu'un forfait sportif ?
- 6) Qu'est-ce qu'un forfait administratif ?
- 7) Quelle est la catégorie d'âge d'un joueur né le 29 novembre 1999 ?
- 8) Peut-on jouer une compétition à la cadence de 50 min. + 10s par coup avec une licence B ?

III – VRAI OU FAUX ?

Vous devez justifier vos réponses.

- 1) Pour être arbitre fédéral 4, l'âge minimum est de 18 ans.
- 2) Pour être arbitre fédéral 2, il faut avoir obtenu les UV 4 et 5.
- 3) Un tournoi toutes rondes à 7 joueurs se déroule en 6 rondes.
- 4) Le système de départage KOYA s'utilise pour des tournois dont l'appariement se fait au système suisse.
- 5) Voici le parcours d'un joueur lors d'un open en 7 rondes:
R1: 0
R2: 1
R3: 1
R4: 0.5
R5: 0
R6: 0.5
R7: 1
Son cumulatif pour ce tournoi est: 10,5.

IV – QUESTIONS DIVERSES

- 1) Que signifient les sigles ASP, DNA et BAF ?
- 2) Donnez le nom de deux systèmes d'appariement autres que le système suisse.
- 3) Donnez tous les appariements toutes rondes d'un tournoi à 9 joueurs.

Corrigé UV 1bis novembre 2014

(RC : remarque du correcteur)

I – LA COUPE 2000

- 1) Livre de la Fédération, C02.1, Article 3.2
Avec 7 équipes inscrites, l'arbitre principal utilisera un système Molter.
- 2) Livre de la Fédération, C02.1, Article 3.2
Selon cet article, avec 6 équipes présentes effectivement le jour de la compétition, l'arbitre utilisera un système suisse.
RC : il est très fréquent que le nombre d'équipes initialement prévu change sur place. L'arbitre prévoyant aura donc pris soin de préparer des documents pouvant convenir à tous les types d'appariements.
- 3) Livre de la Fédération, C02.1, Article 3.3
La cadence sera obligatoirement de 50 minutes + 10s par coup pour toutes les phases.
RC : beaucoup de candidats n'ont pas leurs documents à jour. La cadence de 60 minutes K.O. n'est plus prévue par le règlement.
- 4) Livre de la Fédération, C02.1, Article 3.6
Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, le capitaine choisit 4 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre.
Je lui réponds donc qu'il ne pourra pas changer l'ordre de ses joueurs à la ronde 2.
- 5) Livre de la Fédération, C02.1, Article 1.2
Il y a 2 équipes qualifiées pour 5 à 8 équipes participantes.
Je lui réponds donc que deux équipes seront qualifiées à l'issue de cette phase.
- 6) Livre de la Fédération, C02.1, Article 3.2
En cas d'utilisation du système suisse, les règles complémentaires suivantes sont appliquées :
 1. 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 qui joueront lors de la première ronde. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.
 2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Cet article ne s'applique pas lors de la finale.
 3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club. Les deux équipes ne seront donc pas appariées l'une contre l'autre à la 3ème ronde.*RC : certains candidats, à juste titre ont fait remarquer qu'être en tête ne signifiait pas forcément avoir remporté ses deux premiers matchs. Les deux réponses ont donc été acceptées sous réserve d'avoir été justifiées.*
- 7) Livre de la Fédération, C02.1, Article 4.4b (système suisse)
Le classement est fait aux points de matchs, avec départage par la somme des différentiels (gains - pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.
RC : il était inutile ici de détailler les départages pour tous les systèmes. Dans le cas de figure proposé, c'était le système suisse qui était utilisé c'est donc celui là qu'il fallait détailler.

II – REGLES GENERALES POUR LES COMPETITIONS SENIORS

- 1) Livre de la Fédération, R01.1, Article 10
La cadence "Fischer" équivalente à 60 min K.O. est 50 min + 10 s par coup.
- 2) Livre de la Fédération, R01.1, Article 8
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.
- 3) Livre de la Fédération, R01.1, Article 5
Le ELO estimé d'un joueur cadet est 1299.
- 4) Livre de la Fédération, R01.1, Article 5
Le ELO rapide estimé d'un joueur benjamin est 999.
- 5) Livre de la Fédération, R01.1, Article 3.1.1 forfait sportif
 - déclaré par un club avant la rencontre ou
 - constaté 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 officielle du début de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.
- 6) Livre de la Fédération, R01.1, Article 3.1.2 forfait administratif
 - forfait non sportif, découlant d'une sanction.
- 7) Livre de la Fédération, R01.1, Article 2.4
Un joueur né le 29 novembre 1999 a moins de 16 ans au 1er janvier de la saison en cours, il est donc minime.
- 8) Livre de la Fédération, R01.1, Article 1.4
Pour toute compétition se jouant à une cadence supérieure ou égale à 60 min (ou équivalent en cadence Fischer), les joueurs doivent être titulaires d'une licence A valable pour la saison en cours.
La cadence 50 min + 10 s par coup est la cadence "Fischer" équivalente à 60 min KO donc on ne peut pas jouer une compétition à cette cadence avec une licence B.

III – VRAI OU FAUX

- 1) Livre de l'arbitre, RI de la DNA, Titre III, Article 7.1 :
Faux : Pour être arbitre fédéral 4, l'âge minimum est de 16 ans.
- 2) Livre de l'arbitre, RI de la DNA, Titre III, Article 15 :
Vrai : un arbitre fédéral 2 est un arbitre fédéral 3 qui a obtenu les UV 4 et 5.
RC : certains ont répondu faux, justifiant du fait que c'est une condition nécessaire mais pas suffisante. Cette réponse a été acceptée.
- 3) Livre de l'arbitre, Chapitre 3.1, Tables de Berger :
Faux : un tournoi toutes rondes à 7 joueurs se déroule en 7 rondes.
- 4) Livre de l'arbitre, Chapitre 5.1, 2.1.3 :
Faux : le système de départage KOYA s'utilise pour les tournois Toutes Rondes.
- 5) Livre de l'arbitre, Chapitre 5.1, 2.1.1 :
Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire.

La somme de ces scores provisoires donne le total du Cumulatif.
Faux : son cumulatif est $0 + 1 + 2 + 2.5 + 2.5 + 3 + 4 = 15$ points

IV – QUESTIONS DIVERSES

1) Livre de l'arbitre, RI de la DNA, Titre III, Article 10
Attestation de Stage Pratique

Livre de l'arbitre, Page de garde
Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'arbitre, RI de la DNA, Titre II, Article 3.6
Bulletin des Arbitres Fédéraux

RC : il s'agit d'un exemple de référence pour chaque sigle. D'autres références peuvent être trouvées.

2) Livre de l'arbitre, Chapitre 3

Le système Rutsch et le système Molter sont deux exemples, d'autres pouvaient être également proposés.

3) Livre de l'arbitre, Chapitre 3.1, Table de Berger pour 9 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

Il faut remplacer le (10) par exempt avec 9 joueurs.

UV2 session de novembre 2014

Durée : 2 heures

Documents autorisés : livre de la Fédération et livre de l'arbitre

Le sujet compte 20 questions (2 pages). Toutes les réponses doivent être justifiées.

I – Organisation d'un open rapide (questions 1 à 15) :

A : Avant le tournoi :

Un dirigeant, peu expérimenté en organisation, vous contacte pour l'organisation d'un premier tournoi rapide, sur une journée à la cadence de 20 min KO. Il vous pose les questions suivantes, à vous d'apporter les réponses.

- 1) A qui la demande d'homologation du tournoi doit-elle être faite ? Comment se fait cette demande ?
- 2) L'organisateur vous propose les horaires suivants : Ronde 1 à 10h, puis une ronde par heure : R2 à 11h jusqu'à ronde 7 à 16h. Remise des prix à 17h. Pas de pause à midi vu qu'il y a une buvette sur place qu'il est bien de faire fonctionner. Que pensez-vous de ces horaires ?
- 3) Il vous propose les tarifs suivants : Moins de 18 ans : 8 € et plus de 18 ans : 14 €. Qu'est ce que vous en pensez ?
- 4) Il souhaite inviter un minimum de joueurs (aucun si possible). Quelles sont ses obligations en matière de gratuité pour les titrés MI et GM en fonction de la date de leur inscription ?
- 5) Il s'interroge sur l'opportunité de faire une commission d'appel pour son tournoi. Quelle est votre réponse ?
- 6) Il ne dispose pas de site Internet et il souhaite diffuser l'affiche du tournoi sur le site de la FFE. Est-ce possible ? Si oui, comment ?
- 7) Il pense annoncer 1000 € de prix pour son tournoi, mais comme c'est la première édition, et pour limiter le risque en cas d'échec, il pense préciser que les prix seront garantis s'il y a plus de 80 joueurs. Que pensez-vous de cette proposition ?
- 8) Autre question : avec les règles de juillet 2014 qu'est-il maintenant obligatoire de préciser dans le règlement intérieur de ce type de tournoi alors que ça ne l'était pas avant ?

B : Le jour du tournoi :

- 9) Qui est responsable de la vérification des licences des joueurs ? Que faire si des joueurs se présentent sans licence ? Que faire si un joueur n'apparaît pas comme licencié, affirme qu'il a déjà payé sa licence à son club ?
- 10) A la fin du tournoi, Paul est à la fois 2^e de moins de 1800 (le prix étant de 15 €) et 1^{er} vétérans (le prix étant une coupe). Les prix ne sont pas cumulables. L'organisateur vous indique que la coupe vaut environ 12 €. Évidemment, selon le prix attribué à Paul, l'autre prix (celui qui ne sera pas attribué à Paul) n'ira pas au même joueur. Comment faites vous pour choisir le prix attribué à Paul ?
- 11) A partir de l'extrait de la liste des prix ci-dessous page suivante et du début du classement, établir la somme attribuée à chacun des 7 premiers du classement général.
- 12) Finalement, il n'y a eu que 72 participants alors que l'organisateur garantissait les prix à partir de 80 participants. Recalculer les prix des 7 premiers en tenant compte de cette participation.

C: Après le tournoi

13) Durant la journée, un joueur a quitté le tournoi sans vous avertir. Vous voulez lui envoyer une demande d'explication pour son forfait, mais vous n'avez pas l'adresse de ce joueur. Comment procéder dans ce cas là ?

14) A qui doit être adressé le chèque des droits d'homologation du tournoi ?

15) Comment est-il possible de vérifier que le tournoi qu'on a arbitré va bien être pris en compte pour le prochain classement ELO rapide ?

<p><u>Liste des prix :</u> (extrait) Au classement général : Répartition au système Hort 1^{er} : 300 € 2^e : 200 € 3^e : 120 €</p> <p>Prix par catégorie Elo : Attribué à la place après départage des éventuels ex-æquo (sans Hort) Moins de 2000 : 1^{er} : 30 € - 2^e : 15 €.</p> <p>Tous les prix sont non cumulables.</p>	<p><u>Début du classement :</u> 1^{er} : Antoine : 7 pts – 2200 ELO 2^e : Benoît : 6 pts – 2150 ELO 3^e : Julien : 5 pts – 1980 ELO 4^e : Xavier : 5 pts – 2040 ELO 5^e : Franck : 5 pts – 1920 ELO 6^e : Bastien : 5 pts – 1950 ELO 7^e : Fahd : 4,5 pts – 2010 ELO</p> <p>Les 7 premiers joueurs sont seniors et ne peuvent avoir d'autres prix que ceux indiqués dans la colonne de gauche.</p>
--	---

II – Vérification, explication et calculs de départages :

UV2

Grille américaine après la ronde 5

Pl	Nom	Elo	Cat.	Fede	Ligue	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Pts	Bu.	Cu.	Perf	
1	f BOYD Stephen	2260	F	SenM	FRA	LAN	+ 10B	+ 3N	= 2N	+ 5B	= 4N	4	13	2148	2148
2	MOURET Erick	2100	N	SenM	FRA	LAN	> 8N	+ 5N	= 1B	+ 6B	= 3N	4	13	2135	2135
3	WLASSEWITCH Sylvain	1806	F	SenM	FRA	LYO	+ 4N	- 1B	= 6N	+ 9B	= 2B	3	9	2024	2024
4	DELBOE Francis	1660	N	SenM	FRA	NPC	- 3B	= 8N	EXE	+ 7N	= 1B	3	7½	1822	1822
5	HERNANDEZ Gerard	1649	F	VetM	FRA	LYO	+ 9N	- 2B	+ 7B	- 1N	= 6N	2½	8½	1919	1919
6	FREYD Laurent	2002	F	SenM	FRA	LYO	= 7B	+ 10N	= 3B	- 2N	= 5B	2½	8½	1807	1807
7	DESMOULIERES Serge	1700	N	VetM	FRA	CVL	= 6N	= 9B	- 5N	- 4B	EXE	2	5½	1583	1583
8	VARINIAC Emmanuel	1720	N	SenM	FRA	PIC	< 2B	= 4B	= 9N	EXE		2	5½	1726	1726
9	ESCAFRE Stephane	1793	F	SenM	FRA	PRO	- 5B	= 7N	= 8B	- 3N	- 10B	1	3½	1491	1491
10	DERVIEUX Dominique	1781	F	SenM	FRA	IDF	- 1N	- 6B		+ 9N	1	1	1872	1872	

Voici la grille américaine d'un petit tournoi.

Les départages sont, dans l'ordre : Buchholz, Cumulatif et Performance.

16) Calculez le buchholz de tous les participants.

17) Expliquez les différences entre le buchholz tronqué et médian.

18) Établissez le classement final.

III – Questions diverses :

19) Comment peut-on utiliser la base de ELO blitz avec PAPI ?

(Remarque : dans l'onglet « CLASSEMENT UTILISE », le logiciel ne propose que « ELO » ou « RAPIDE »).

20) Un arbitre AF3 agréé FIDE (qui a payé sa cotisation pour avoir la licence d'arbitre FIDE) a-t-il besoin de demander une autorisation pour arbitrer un open homologué FIDE en 9 rondes ? Si oui, à qui ?

Correction de l'UV2 de novembre 2014

1) La demande d'homologation doit se faire auprès du responsable des homologations de la ligue qui accueillera le tournoi rapide.

Chaque ligue définit une procédure, mais la demande peut se faire en ligne via le site de la FFE (en choisissant de demander l'homologation à la ligue concernée).

La demande d'homologation doit se faire au moins 3 semaines avant la date du tournoi.

2) Ces horaires sont possibles.

On peut aussi prévoir une pause un peu plus longue à midi (ne pas dépasser 1h30 ronde comprise) ou un peu moins de temps entre les rondes de l'après-midi (l'expérience montre qu'il est très difficile de plus serrer les rondes du matin, la première ronde ayant souvent quelques minutes de retard).

3) Ces tarifs ne sont pas conformes aux règlements fédéraux sur 2 points (article 2.3 des règles des compétitions homologuées).

– Le tarif « jeunes » doit s'appliquer jusqu'à 20 ans (jusqu'aux juniors inclus).

– Le tarif jeunes doit être au maximum de 50 % du tarif des droits d'inscription normaux.

Il faut donc les modifier pour les rendre conformes.

4) Dans un tournoi rapide (tournoi de catégorie C), il n'y a aucune obligation en matière d'invitation des joueurs titrés.

5) La commission d'appel pour ce type de tournoi n'est pas obligatoire.

Cependant, il est conseillé d'en faire une : voir le mot du DNA, BAF 126 (octobre 2010) :

« Depuis quelques années il n'est plus obligatoire de former une commission d'appel dans nos compétitions. Toutefois je conseille de prendre l'habitude d'en faire une. Cela peut régler très vite des conflits mineurs sur place et éviter d'encombrer la CAS (Commission d'Appel Sportif) de demandes qui ne méritent pas une procédure trop lourde ».

6) Oui. En plus d'être une obligation administrative, l'homologation d'un tournoi permet l'ouverture d'un espace pour ce tournoi sur le site FFE. Le demandeur de l'homologation aura un code d'accès qui lui permettra de diffuser sur le site internet de la FFE des informations sur son tournoi avec notamment la possibilité de joindre un document PDF qui peut donc être l'affiche du tournoi.

7) Cette précision est bien évidemment une sage précaution ! Pour que cette précaution soit valable, il faut bien veiller à ce qu'elle soit présente sur tous les documents annonçant ce tournoi (et notamment sur l'affiche et dans la demande d'homologation).

Garantir les prix à partir de 80 joueurs semble un seuil raisonnable (il ne serait pas raisonnable de placer un seuil trop haut qu'on serait certain de ne pas atteindre).

Remarque : si 95 % du seuil annoncé est effectivement présent, l'organisateur devra verser au minimum 95 % des prix annoncés.

8) Il est obligatoire de préciser lequel des articles G4 ou G5, de l'annexe G s'appliquent. Il ne faut pas oublier de l'annoncer avant le début du tournoi.

Il est aussi sage de préciser si A3 ou A4 s'applique pour l'ensemble de la compétition.

9) Le responsable de la vérification des licences est l'arbitre du tournoi.

Si un joueur se présente sans licence, il faut lui proposer de prendre une licence sur place (pour un tournoi rapide, la licence B suffit).

Si un joueur affirme qu'il a déjà payé sa licence et qu'il n'apparaît pas dans la base, il faut lui faire signer une attestation sur l'honneur (formulaire T8 du livre de l'arbitre).

10) Dans un open rapide, les joueurs ne sont souvent pas loin. Le plus simple est donc de demander à Paul le prix qu'il préfère : certains joueurs préféreront la coupe et d'autres préféreront prendre un peu d'argent. En demandant au joueur concerné, on est certain qu'il ne sera pas déçu lors de la remise des prix (et ça résout aussi la question pour les prix des suivants).

11) Prix des 7 premiers :

Joueur	Prix	Motif
1 ^{er} : Antoine	300,00 €	1 ^{er} seul
2 ^e : Benoît	200,00 €	2 ^e seul
3 ^e : Julien	80,00 €	3 ^e - Hort
4 ^e : Xavier	20,00 €	3 ^e - Hort
5 ^e : Franck	30,00 €	Moins de 2000
6 ^e : Bastien	20,00 €	3 ^e - Hort
7 ^e : Fahd.	0,00 €	

Remarque : Julien, Franck et Bastien auraient droit au prix « moins de 2000 ». Le prix au général de Julien donne un meilleur prix donc on lui laisse celui là. Ce n'est pas le cas pour Franck donc on lui donne le 1^{er} prix « moins de 2000 » (et évidemment, on l'enlève du partage du Hort de la 3^e place du coup). Le prix au général donne plus que le 2^e prix moins de 2000 pour Bastien donc on lui laisse ce prix et le 2^e prix « moins de 2000 » sera donné plus loin dans le classement.

12) Il y a 72 joueurs donc 90 % de participation par rapport aux 80 joueurs qui garantissaient les prix annoncés. Tous les prix peuvent donc être baissé de 10 %.

En reprenant le tableau de la question 11 et en baissant tous les prix de 10 %, on arrive à la liste des prix suivante (on multiplie tous les prix calculés par 0,9).

Joueur	Prix	Motif
1 ^{er} : Antoine	270,00 €	1 ^{er} seul
2 ^e : Benoît	180,00 €	2 ^e seul
3 ^e : Julien	72,00 €	3 ^e - Hort
4 ^e : Xavier	18,00 €	3 ^e - Hort
5 ^e : Franck	27,00 €	Moins de 2000
6 ^e : Bastien	18,00 €	3 ^e - Hort
7 ^e : Fahd.	0,00 €	

13) Le directeur des titres et sanctions à la DNA (Gérard HERNANDEZ actuellement) a accès à la base des adresses des licenciés de la FFE, on peut donc lui demander ce renseignement.

14) Il n'y a pas de droit d'homologation dans un tournoi rapide, donc pas de chèque à envoyer.

15) Quand un tournoi est homologué, il apparaît sur le site FFE dans la liste des tournois. Quand les résultats ont été envoyés, une première croix apparaît à côté de ce tournoi dans la liste. Quand les résultats sont exportés pour le classement ELO, une deuxième croix apparaît à côté de ce tournoi (l'arbitre n'a pas à s'occuper de cette exportation : une fois que l'arbitre a mis le tournoi en ligne et envoyé son rapport technique, il a fini, l'exportation sera faite par les responsables de la gestion du classement).

16) Avant de calculer le Buchholz, il faut calculer les scores ajustés pour chaque joueur :

Tableau des scores ajustés de chaque joueur :

1. Stephen : 4	4. Francis : 2,5	7. Serge : 1,5	10. Dominique : 2
2. Erick : 3,5	5. Gérard : 2,5	8. Emmanuel : 2,5	
3. Sylvain : 3	6. Laurent : 2,5	9. Stéphane : 1	

Buchholz de chacun des joueurs :

1.Stephen : $2 + 3 + 3,5 + 2,5 + 2,5 = 13,5$

2.Erick : $2 + 2,5 + 4 + 2,5 + 3 = 14$

3.Sylvain : $2,5 + 4 + 2,5 + 1 + 3,5 = 13,5$

4.Francis : $3 + 2,5 + 1,5 + 1,5 + 4 = 12,5$

5.Gérard : $1 + 3,5 + 1,5 + 4 + 2,5 = 12,5$

6.Laurent : $1,5 + 2 + 3 + 3,5 + 2,5 = 12,5$

7.Serge : $2,5 + 1 + 2,5 + 2,5 + 1 = 9,5$

8.Emmanuel : $3 + 2,5 + 1 + 1,5 + 3 = 11$

9.Stéphane : $2,5 + 1,5 + 2,5 + 3 + 2 = 11,5$

10.Dominique : $4 + 2,5 + 2 + 1,5 + 1 = 11$

Remarque : Pour un adversaire virtuel (donc pour les parties non jouées) :

$$\mathbf{San = SJR + (1 - SfJR) + 0.5 * (n - R)}$$

17) Buchholz tronqué : par rapport au buchholz intégral, on enlève le score ajusté le plus faible (ou les 2 scores ajustés les plus faibles pour le buchholz tronqué 2).

Buchholz médian : par rapport au buchholz tronqué, on enlève aussi le score ajusté le plus fort (ou les 2 scores ajustés les plus fort pour le buchholz médian 2).

18) Le calcul du Buchholz (question 16) donne le classement sauf pour Gérard et Laurent où il faut calculer les autres départages :

	Points	Buchholz	Cumulatif	Perf
Gérard	2,5	12,5	8,5	1919
Laurent	2,5	12,5	8,5	1807

Donc le classement final est le suivant :

- 1.Erick
- 2.Stephen
- 3.Sylvain
- 4.Francis
- 5.Gérard
- 6.Laurent
- 7.Emmanuel
- 8.Serge
- 9.Stéphane
- 10.Dominique

19) Il faut télécharger la base BLITZ sur le site de le FFE.

Ensuite, dans le logiciel PAPI, dans la rubrique « accès à la base », il faut pointer vers la base blitz que l'on a téléchargée et il faut utiliser le classement appelé « rapide » dans l'édition du tournoi.

20) Oui, cet arbitre AF3 doit demander une autorisation à son DRA.

Un AF3 agréé FIDE peut sans autorisation arbitrer un open de 7 rondes maximum (article 28 du RI de la DNA).

Même avec l'autorisation du DRA, un AF3 ne pourra pas arbitrer un open pouvant donner lieu à l'obtention de normes.

UVJ session de novembre 2014

Durée : 2 heures

Documents autorisés : livre de la Fédération et livre de l'arbitre

Mettre une croix devant la bonne réponse

- 1- Quelle proposition est vraie ?
 - Le RI-DNA a vu le jour lors d'une réunion entre arbitres tenue à Lyon les 4 et 5 mars 1989,
 - Le DNA est choisi parmi les arbitres internationaux les plus âgés et les plus expérimentés,
 - DNA veut dire « Direction Nationale Arbitrale et est composée de 11 membres »,

- 2- Que signifie BAF ?
 - Bulletin des Arbitres Français,
 - Bulletin des Arbitres Fédéraux,
 - Bêtisier des Arbitres Fédéraux.

- 3- Parmi les conditions ci-dessous lesquelles sont correctes pour obtenir le titre d'Arbitre Jeune ?
 - Avoir minimum 12 ans et maximum 18 ans, être titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.
 - Avoir minimum 12 ans et maximum 16 ans, être titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.
 - Avoir au minimum 12 ans et maximum 16 ans, être titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par le DRA de sa Ligue.

- 4- Doit-on avoir une licence en cours de validité pour avoir celle d'arbitre ?
 - Non,
 - Oui, la licence A ou B,
 - Oui, obligatoirement la licence A.

- 5- Quel est le classement estimé d'un pupille non-classée en partie longue et en partie rapide ?
 - 1299 et 999,
 - 1199 et 1199,
 - 1099 et 999.

- 6- Seule la version anglaise des Règles du jeu est officielle ?
 - Vrai,
 - Non, les traductions dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont également officielles.

- 7- Quelle est la cadence d'une partie dite rapide ?
 - Moins de 10 minutes par personne,
 - Plus de 10 minutes par personne mais moins de 60 minutes,
 - Égale ou supérieure à 60 minutes par personne.

- 8- A la condition qu'il en exprime d'abord l'intention, le joueur au trait - et lui seul - peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective.
 - Faux,
 - Vrai.

- 9- Le choix de la pièce de promotion est définitif quand :
 - Celle-ci touche la case de promotion,
 - Dès que le joueur a la nouvelle pièce dans la main,
 - Dès l'appui sur la pendule.

- 10- Un joueur ayant les noirs, déclare abandonner. Puis voyant le mat en deux coups se rétracte. Que faites-vous ?
 - Rien, la partie continue,
 - Le fait de déclarer abandonner met immédiatement fin à la partie. Donc gain des blancs ou nulle si ceux-ci n'ont pas assez de matériel pour gagner,
 - Vous déclarez la partie nulle.

- 11- Vous voyez le joueur ayant les blancs « adouber » une pièce sur le temps de son adversaire. Quelle est votre réaction ?
- Vous l'ignorez,
 - Vous déclarez les noirs vainqueurs,
 - Vous l'avertissez que cela est interdit et qu'il peut être sanctionné.
- 12- Nous sommes en partie longue dans une période de jeu autre que la dernière. Vous constatez que les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier. Que se passe-t-il ?
- Vous déclarez la partie nulle,
 - La partie continue,
 - Dans le doute vous déclarez les noirs gagnant.
- 13- A la fin de la partie, les deux joueurs signent les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement. Vrai ou Faux ?
- Vrai,
 - Faux
- 14- Open en cadence longue vous constatez qu'une position vient de se répéter pour la cinquième fois sur un échiquier. Que faites-vous ?
- Rien la partie continue,
 - Vous prévenez les deux joueurs que l'un ou l'autre peut réclamer la nulle,
 - Vous déclarez la partie nulle.
- 15- Le joueur conduisant les blancs vient vous voir pour vous signaler que son adversaire répond à ses coups avant de les noter. Que faites-vous ?
- Vous avertissez le joueur des noirs qu'il doit noter les coups de son adversaire avant de jouer les siens,
 - Vous lui précisez qu'il a parfaitement le droit de le faire,
 - Vous ajoutez 2 minutes aux blancs, tout en avertissant le joueur noir qu'il doit noter les coups de son adversaire avant de jouer les siens,
- 16- L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau :
- En partie longue seulement,
 - Dans toutes les cadences de jeu,
 - Seulement en parties longues et rapides.
- 17- Vous demandez à un joueur de montrer le contenu de son sac. Celui-ci refuse. Quelle décision prenez-vous ?
- Vous devez sanctionner le joueur en application de l'article 12.9,
 - Il a le droit de refuser cette fouille,
 - Vous le laissez continuer sa partie tranquillement.
- 18- À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie.
- Faux,
 - Vrai.
- 19- À une cadence de jeu supérieure à 10 minutes, les joueurs sont obligés de noter.
- Non car la notation n'est obligatoire qu'au-delà d'une cadence supérieure ou égale à 60 minutes,
 - Oui, cela permet d'analyser la partie,
 - Non car on ne note qu'en parties de plus de 30 minutes par joueurs.
- 20- On appelle « Blitz » une partie qui se joue à une cadence :
- Entre 10 et 60 minutes,
 - Égale ou au dessous de 10 minutes,
 - Égale ou au dessous de 15 minutes.

- 21- A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.
- Vrai,
 - Faux en vertu de l'article 11.3,
- 22- En partie rapide 15 minutes ko, non supervisée, le conducteur des blancs fait un faux coup et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?
- Vous déclarez immédiatement gain pour les noirs,
 - Vous ajoutez 2 min au temps de réflexion des noirs et la partie continue,
 - Vous attendez que les noirs réclament le gain.
- 23- En blitz 3min + 2s, non supervisé, le conducteur des noirs fait un faux coup et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?
- Vous déclarez immédiatement gain pour les blancs,
 - Vous ajoutez 2 min au temps de réflexion des blancs et la partie continue,
 - Vous attendez que les blancs réclament le gain.
- 24- En partie rapide, non supervisée, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.
- Faux,
 - Vrai,
- 25- En notation algébrique, que veut dire : exd6 e.p ?
- Rien du tout,
 - Le pion e prend le pion d en passant,
 - Le pion d prend le pion e en passant.
- 26- Peut-on faire appel à des assistants pour surveiller des parties ?
- Non absolument pas car seul l'arbitre peut officier dans son tournoi,
 - Évidemment,
 - Bien sûr à condition que les assistants soient eux-mêmes arbitres internationaux.
- 27- Un joueur a-t-il le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs ?
- Non car l'arbitre n'a pas que ça à faire,
 - Bien sûr ! L'arbitre doit se montrer pédagogue,
 - Non, les joueurs qui s'engagent dans une compétition doivent connaître les règles du jeu.
- 28- Le droit de roquer est définitivement perdu :
- Le droit de roquer n'est jamais perdu,
 - Lorsque le roi ou la tour ont été préalablement déplacés,
 - Si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.
- 29- Quelque soit la cadence tous les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main.
- Faux,
 - Vrai,
- 30- Lors de la promotion, quelle affirmation est juste ?
- Le pion doit être posé sur la case d'arrivée et ensuite remplacé par la pièce choisie pour la promotion,
 - Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre,
 - Une tour renversée peut faire office de Dame.

- 31- Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.
- Vrai,
 - Faux,
- 32- Quelle affirmation est vraie ?
- Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs,
 - La pendule d'échecs est toujours à la droite des noirs,
 - La pendule d'échecs est toujours à la droite des blancs.
- 33- En cadence ou la notation est obligatoire, la feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
- Vrai,
 - Faux,
- 34- Quelle est la bonne définition de la salle de jeu ?
- Le lieu où se déroulent les parties,
 - Elle comprend seulement la zone de jeu, la buvette et le coin fumeur. L'arbitre peut désigner d'autres emplacements,
 - Elle est définie comme étant la zone de jeu, les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.
- 35- Tous les joueurs ayant terminé leurs parties doivent quitter la zone de jeu.
- Vrai, ils ne sont plus considérés comme joueur et il est plus facile à l'arbitre de compter les tables ou se déroule encore une partie,
 - Faux ! Ils seront considérés comme spectateurs,
 - Faux ! Ils peuvent rester à leur table pour analyser leur partie.
- 36- En cadence lente, on considère le coup achevé lorsque :
- Celui-ci est joué sur l'échiquier,
 - Celui-ci est joué sur l'échiquier et la pendule de l'adversaire mise en route,
 - Le coup est joué sur l'échiquier et noté sur la feuille de partie.
- 37- On dit que le joueur est « pat » lorsque celui-ci :
- Est au trait et n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec,
 - Lorsqu'il ne lui reste plus que le roi,
 - Lorsqu'il n'a plus beaucoup de temps à sa disposition.
- 38- Vous supervisez un blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs :
- Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue,
 - Vous déclarez la partie perdue pour les blancs,
 - Vous ajoutez 1 minute aux noirs et la partie continue.
- 39- Parties en rapide, vous êtes appelé à une table car après 5 coups joués de part et d'autre, les joueurs se rendent compte de la mauvaise position d'un cavalier et d'un fou. Que faites-vous ?
- Vous faites reprendre la partie depuis le début,
 - Tant pis pour eux ils continuent ainsi car plus de 3 coups ont été joués,
 - Vous mettez le cavalier et le fou sur leur bonne case et la partie continue.
- 40- Parties en cadence lente, vous constatez que les joueurs ont répétés 5 fois la même position sans s'en rendre compte. Que faites-vous ?
- Vous n'intervenez surtout pas car c'est aux joueurs de se rendre compte de ces répétitions,
 - Vous déclarez la partie nulle,
 - Vous attendez qu'ils jouent 50 coups pour déclarer la partie nulle.

Corrigé de l'UVJ session de novembre 2014

Durée : 2 heures

Documents autorisés : livre de la Fédération et livre de l'arbitre

Mettre une croix devant la bonne réponse

1. Quelle proposition est vraie ? (81% de bonnes réponses)

- Le RI-DNA a vu le jour lors d'une réunion entre arbitres tenue à Lyon les 4 et 5 mars 1989,
- Le DNA est choisi parmi les arbitres internationaux les plus âgés et les plus expérimentés,
- DNA veut dire « Direction Nationale Arbitrale et est composée de 11 membres »,

2. Que signifie BAF ? (100% de bonnes réponses)

- Bulletin des Arbitres Français,
- Bulletin des Arbitres Fédéraux,
- Bêtisier des Arbitres Fédéraux.

3. Parmi les conditions ci-dessous lesquelles sont correctes pour obtenir le titre d'Arbitre Jeune ?

(94% de bonnes réponses)

- Avoir minimum 12 ans et maximum 18 ans, être titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.
- Avoir minimum 12 ans et maximum 16 ans, être titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.
- Avoir au minimum 12 ans et maximum 16 ans, être titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par le DRA de sa Ligue.

4. Doit-on avoir une licence en cours de validité pour avoir celle d'arbitre ? (63% de bonnes réponses)

- Non,
- Oui, la licence A ou B,
- Oui, obligatoirement la licence A.

5. Quel est le classement estimé d'un pupille non-classée en partie longue et en partie rapide ?

(94% de bonnes réponses)

- 1299 et 999,
- 1199 et 1199
- 1099 et 999.

6. Seule la version anglaise des Règles du jeu est officielle ? (44% de bonnes réponses)

- Vrai,
- Non, les traductions dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont également officielles.

7. Quelle est la cadence d'une partie dite rapide ? (100% de bonnes réponses)

- Moins de 10 minutes par personne,
- Plus de 10 minutes par personne mais moins de 60 minutes,
- Égale ou supérieure à 60 minutes par personne.

8. A la condition qu'il en exprime d'abord l'intention, le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective. (88% de bonnes réponses)

- Faux,
- Vrai.

9. Le choix de la pièce de promotion est définitif quand : (81% de bonnes réponses)
- Celle-ci touche la case de promotion,
 - Dès que le joueur a la nouvelle pièce dans la main,
 - Dès l'appui sur la pendule.
10. Un joueur ayant les noirs, déclare abandonner. Puis voyant le mat en deux coups se rétracte. Que faites-vous ? (100% de bonnes réponses)
- Rien, la partie continue,
 - Le fait de déclarer abandonner met immédiatement fin à la partie. Donc gain des blancs ou nulle si ceux-ci n'ont pas assez de matériel pour gagner,
 - Vous déclarez la partie nulle.
11. Vous voyez le joueur ayant les blancs « adouber » une pièce sur le temps de son adversaire. Quelle est votre réaction ? (75% de bonnes réponses)
- Vous l'ignorez,
 - Vous déclarez les noirs vainqueurs,
 - Vous l'avertissez que cela est interdit et qu'il peut être sanctionné.
12. Nous sommes en partie longue dans une période de jeu autre que la dernière. Vous constatez que les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier. Que se passe-t-il ? (50% de bonnes réponses)
- Vous déclarez la partie nulle,
 - La partie continue,
 - Dans le doute vous déclarez les noirs gagnant.
13. A la fin de la partie, les deux joueurs signent les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement. Vrai ou Faux ? (94% de bonnes réponses)
- Vrai,
 - Faux
14. Open en cadence longue vous constatez qu'une position vient de se répéter pour la cinquième fois sur un échiquier. Que faites-vous ? (75% de bonnes réponses)
- Rien la partie continue,
 - Vous prévenez les deux joueurs que l'un ou l'autre peut réclamer la nulle,
 - Vous déclarez la partie nulle.
15. Le joueur conduisant les blancs vient vous voir pour vous signaler que son adversaire répond à ses coups avant de les noter. Que faites-vous ? (69% de bonnes réponses)
- Vous avertissez le joueur des noirs qu'il doit noter les coups de son adversaire avant de jouer les siens,
 - Vous lui précisez qu'il a parfaitement le droit de le faire,
 - Vous ajoutez 2 minutes aux blancs, tout en avertissant le joueur noir qu'il doit noter les coups de son adversaire avant de jouer les siens,
16. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau : (38% de bonnes réponses)
- En parties longue seulement,,
 - Dans toutes les cadences de jeu,
 - Seulement en parties longues et rapides.

17. Vous demandez à un joueur de montrer le contenu de son sac. Celui-ci refuse. Quelle décision prenez-vous ? (69% de bonnes réponses)
- Vous devez sanctionner le joueur en application de l'article 12.9,
 - Il a le droit de refuser cette fouille,
 - Vous le laissez continuer sa partie tranquillement.
18. A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie. (56% de bonnes réponses)
- Faux,
 - Vrai.
19. A une cadence de jeu supérieure à 10 minutes, les joueurs sont obligés de noter. (88% de bonnes réponses)
- Non car la notation n'est obligatoire qu'au-delà d'une cadence supérieure ou égale à 60 minutes,
 - Oui, cela permet d'analyser la partie,
 - Non car on ne note qu'en parties de plus de 30 minutes par joueurs.
20. On appelle « Blitz » une partie qui se joue à une cadence : (94% de bonnes réponses)
- Entre 10 et 60 minutes,
 - Égale ou au dessous de 10 minutes,
 - Égale ou au dessous de 15 minutes.
21. A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre. (94% de bonnes réponses)
- Vrai,
 - Faux en vertu de l'article 11.3,
22. En partie rapide 15 minutes ko, non supervisé, le conducteur des blancs fait un faux coup et appuie sur la pendule. Que faites-vous ? (56% de bonnes réponses)
- Vous déclarer immédiatement gain pour les noirs,
 - Vous ajouter 2 min au temps de réflexion des noirs et la partie continue,
 - Vous attendez que les noirs réclame le gain.
23. En blitz 3min + 2s, non supervisé, le conducteur des noirs fait un faux coup et appuie sur la pendule. Que faites-vous ? (44% de bonnes réponses)
- Vous déclarer immédiatement gain pour les blancs,
 - Vous ajouter 2 min au temps de réflexion des blancs et la partie continue,
 - Vous attendez que les blancs réclame le gain.
24. En partie rapide, non supervisée, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle. (44% de bonnes réponses)
- Faux,
 - Vrai,
25. En notation algébrique, que veut dire : exd6 e.p ? (100% de bonnes réponses)
- Rien du tout,
 - Le pion e prend le pion d en passant,
 - Le pion d prend le pion e en passant.
26. Peut-on faire appel à des assistants pour surveiller des parties ? (50% de bonnes réponses)

- Non absolument pas car seul l'arbitre peut officier dans son tournoi,
 Évidemment,
- Bien sûr à condition que les assistants soient eux-mêmes arbitres internationaux.

27. Un joueur a-t-il le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs ?
(100% de bonnes réponses)

- Non car l'arbitre n'a pas que ça à faire,
 Bien sûr ! L'arbitre doit se montrer pédagogue,
- Non, les joueurs qui s'engagent dans une compétition, doivent connaître les règles du jeu.

28. Le droit de roquer est définitivement perdu : (94% de bonnes réponses)

- Le droit de roquer n'est jamais perdu,
 Lorsque le roi ou la tour ont été préalablement déplacés,
- Si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

29. Quelque soit la cadence tous les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main.
(100% de bonnes réponses)

- Faux,
 Vrai,

30. Lors de la promotion, quelle affirmation est juste ? (75% de bonnes réponses)

- Le pion doit être posé sur la case d'arrivée et ensuite remplacé par la pièce choisie pour la promotion,
 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre,
- Une tour renversée peut faire office de Dame.

31. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces. (81% de bonnes réponses)

- Vrai,
- Faux,

32. Quelle affirmation est vraie ? (81% de bonnes réponses)

- Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs,
- La pendule d'échecs est toujours à la droite des noirs,
- La pendule d'échecs est toujours à la droite des blancs.

33. En cadence ou la notation est obligatoire, la feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
(100% de bonnes réponses)

- Vrai,
- Faux,

34. Quelle est la bonne définition de la salle de jeu ? (75% de bonnes réponses)

- Le lieu où se déroule les parties,
- Elle comprends seulement la zone de jeu, la buvette et le coin fumeur. L'arbitre peut désigner d'autres emplacements,
 Elle est définie comme étant la zone de jeu, les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

35. Tous les joueurs ayant terminé leur parties doivent quitter la zone de jeu. (81% de bonnes réponses)

- Vrai, ils ne sont plus considérés comme joueur et il est plus facile à l'arbitre de compter les tables où se déroule encore une partie,
 Faux ! Ils seront considérés comme spectateurs,

- Faux ! Ils peuvent rester à leur table pour analyser leur partie.

36. En cadence lente, on considère le coup achevé lorsque : (81% de bonnes réponses)

- Celui-ci est joué sur l'échiquier,
 Celui-ci est joué sur l'échiquier et la pendule de l'adversaire mise en route,
- Le coup est joué sur l'échiquier et noté sur la feuille de partie.

37. On dit que le joueur est « pat » lorsque celui-ci :(100% de bonnes réponses)

- Est au trait et n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec,
- Lorsque il ne lui reste plus que le roi,
- Lorsqu'il n'a plus beaucoup de temps à sa disposition.

38. Vous supervisez un blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs :
(6% de bonnes réponses)

- Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue,
- Vous déclarez la partie perdue pour les blancs,
 Vous ajoutez 1 minute aux noirs et la partie continue.

39. Parties en rapide, vous êtes appelez à une table car après 5 coups joués de part et d'autre, les joueurs se rendent compte de la mauvaise position d'un cavalier et d'un fou. Que faites-vous ?
(50% de bonnes réponses)

- Vous faites reprendre la partie depuis le début,
- Tant pis pour eux ils continuent ainsi car plus de 3 coups ont été joués,
- Vous mettez le cavalier et le fou sur leur bonne case et la partie continue.

40. Parties en cadence lente, vous constatez que les joueurs ont répété 5 fois la même position sans s'en rendre compte. Que faites-vous ? (69% de bonnes réponses)

- Vous n'intervenez surtout pas car c'est aux joueurs de se rendre compte de ces répétitions,
 Vous déclarez la partie nulle,
- Vous attendez qu'ils jouent 50 coups pour déclarer la partie nulle.

UN ARBITRE RÉCOMPENSÉ PAR LE CROS



A l'occasion de sa cérémonie des vœux, qui s'est déroulée le 16 janvier 2015, le Comité Régional Olympique et Sportif (CROS) du Centre a récompensé 25 lauréats (sportifs, arbitres, dirigeants, bénévoles), sélectionnés parmi les 76 fédérations affiliées. Parmi eux, Serge Desmoulières, récompensé comme **l'arbitre méritant de l'année 2014**.

Toutes nos félicitations à Serge !

Voici le cursus lui ayant valu cette récompense :

- Arbitre fédéral depuis 1989 ;
- Arbitrage des compétitions départementales, régionales et nationales ;
- Arbitrage des championnats de France Jeunes et seniors ;
- Arbitre international depuis 2000 ;
- Arbitrage de l'Open d'Avoine : open d'été organisé depuis 1985 ; cet open est devenu le plus grand open d'été de France avec 394 participants lors de sa 29ème édition en juillet 2014 ;
- Arbitrage du trophée Karpov ; en 2012 et 2013 ;
- Membre de la Direction Nationale d'Arbitrage ;
- Directeur régional de l'arbitrage