



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

B.A.F.

Sommaire

EXAMENS

FORMATION

INTERNET

NORMES

DEPARTAGES

BULLETTIN

des

ARBITRES FEDERAUX



D.N.A. – F.F.E.
B.P. 2022
34024 Montpellier cedex 1
Téléphone : 04.67.60.02.24

N°101
NOVEMBRE 2003

SOMMAIRE DU BAF N° 101

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE	page 03
<i>par Francis DELBOE</i>	
TITRES ET SANCTIONS	page 04
<i>Par Serge COLIN</i>	
EXAMENS sujets et corrigés de la session de juin 2003	page 06
<i>Par Thierry PARIS</i>	
COORDONNEES DNA-SUPERVISEURS.....	page 14
FORMATION	page 16
LES NOUVEAUTES SUR INTERNET	page 17
<i>Par Emmanuel VARINIAC</i>	
QUESTIONS / REPONSES	page 18
<i>Par Stéphane ESCAFRE</i>	
LES NORMES (MIF-MI-GMF-GM)	page 19
<i>Par Emmanuel VARINIAC</i>	
LES DEPARTAGES	page 23
<i>Par Stéphane ESCAFRE</i>	

Rédacteur du Bulletin des Arbitres Fédéraux :
Emmanuel VARINIAC – Téléphone : 06.67.30.59.32 – e-mail : emmanuel.variniac@libertysurf.fr

Le B.A.F. est édité par la Fédération Française des Echecs
Direction Nationale de l'Arbitrage - Siège : Stephen BOYD, délégué D.N.A.,
B.P. 2022, 34024 Montpellier cedex 1
Téléphone : 04.67.60.02.24 ffe.formation@online.fr

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

Par Francis DELBOE

Au sein de la F.F.E, l'arbitre constitue réellement un **rouage administratif fondamental**. Qu'est ce qu'une Administration ? Un service public chargé de satisfaire un ou plusieurs besoins de la collectivité. Noble et rigoureuse mission, s'il en est ! Certes, dans bon nombre de pays latins, dont le nôtre, la « souplesse » est une tradition. Cela a parfois du bon, notamment dans notre petit monde des joueurs d'échecs, par exemple au niveau des liens sociaux et amicaux qui se tissent grâce à la pratique de notre sport. Mais la souplesse n'implique pas le laxisme. Petite mise au point à partir de quelques anomalies constatées lors de la saison dernière...

Avant le tournoi, l'arbitre doit jouer un rôle de conseiller technique et administratif auprès de l'organisateur. Pour obtenir **l'homologation**, il convient d'utiliser le formulaire ad-hoc dans les temps requis. L'organisateur doit l'envoyer, dûment complété, à l'instance appropriée (siège fédéral ou ligue) : l'arbitre doit l'aider. Ce formulaire est vital : comme un contrat, il lie le tournoi à la Fédération.

Après le tournoi, le **rapport technique** est rédigé par l'arbitre principal. Certaines pièces doivent être envoyées au secrétariat fédéral, d'autres à Serge Colin, notre Directeur des Titres et Tournois. Dans l'ensemble, nos nouvelles recrues se conforment aux check-lists. Bravo ! En revanche, je suis navré de constater que des cadres de l'arbitrage, au plus haut niveau, s'auto dispensent de cette responsabilité. Notre Directeur des Tournois doit recevoir un rapport technique, quel que soit le niveau de l'arbitre, même s'il s'agit d'un Arbitre International. Les quelques dérapages constatés ne se renouvelleront pas, j'y veillerai, et ne furent que le fruit d'un malentendu, j'en suis persuadé. La **facture** correspondant aux droits d'homologation doit être établie par l'arbitre principal. Le chèque est nécessairement joint au rapport technique. Cela va sans dire.

Le **contrôle des licences** est une des responsabilités administratives majeures de l'arbitre. Il faut y accorder la plus grande attention. Lors des matchs, le capitaine peut vous fournir, plutôt que les licences individuelles, un listing délivré par la Fédération avec l'état-navette. Prenez le temps d'examiner ce document ! Dans les opens, ce n'est pas la « base de données » (!) qui contrôle. C'est l'arbitre. Remplir le « récapitulatif des participants » est une de vos obligations. Certains collègues me répondent qu'ils ne sollicitent pas d'attestations sur l'honneur aux joueurs qui ne présentent pas leur licence. Ce n'est pas normal. Un collègue m'a répondu : *« je ne l'ai pas fait parce que ça fait du travail en plus et ce n'est pas agréable »*. Ce type de réponse n'est pas admissible.

A l'occasion d'un match, la **feuille de match** est un document administratif qui doit être géré avec soin. L'arbitre doit être, sur les lieux du match, en possession de la dernière version du Livre de la Fédération. L'arbitre est sur place « Monsieur Règlement » ! Votre Livre de l'Arbitre n'est pas une relique. Vous devez en posséder une version récente ! J'aime dire qu'un arbitre, ça s'identifie grâce à la cravate et au cartable qu'il porte. La cravate, on peut s'en passer, parfois. La référence à nos textes officiels, jamais !

Les arbitres, à qui on impose un grand nombre de contraintes, ont droit à un service de qualité. Pour les arbitres, **le secrétariat fédéral** est un interlocuteur incontournable. Je remercie donc par avance cette instance de veiller scrupuleusement à ce que les homologations soient toujours délivrées, les cédérons d'appariements envoyés à tempo dès réception de la demande, les licences d'arbitres jointes systématiquement aux états-navettes, les commandes de Livres de l'Arbitre honorées rapidement, le suivi Elo FIDE assuré rigoureusement, etc, etc ! « Montpellier » (comme on l'appelle familièrement) est la plaque tournante et centrale de l'organisation des Echecs en France. Les responsabilités qui pèsent sur le siège fédéral sont donc nombreuses et importantes. Cette organisation centralisée ainsi que la formidable croissance de la F.F.E ont leur corollaire : le souci de méticulosité et de perfection administratives de la part des permanents, employés au service de notre Association de type Loi de 1901, est indispensable. Merci à tous ! Les joueurs d'échecs valent bien tous ces efforts !

DIRECTION DES TOURNOIS ET SANCTIONS

Serge COLIN imp. De Belledonne 38290 LA VERPILLIERE
e-mail : COLIN.Serge@wanadoo.fr

JOUEURS SUSPENDUS

ARDILA Marc	J465	du 07/05/2000 au 06/05/2010
KOZLOWSKI Thierry	G903	du 01/09/2003 au 31/08/2004
HINFRAY Robert	Y935	du 05/10/2003 au 04/01/2004
THEBAULT Bernard	A10352	du 05/10/2003 au 04/01/2004
RANO David	K5831	du 05/10/2003 au 04/01/2004
SAVINE Brice	J9162	du 05/10/2003 au 04/01/2004
LIGOURE Gilles	A6742	du 05/10/2003 au 04/01/2004
BOIS Thierry	L3080	du 05/10/2003 au 04/01/2004
FAUQUET Cyrille	F7043	du 05/10/2003 au 04/01/2004
DENNIELOU Pierre-Yves	J2651	du 15/10/2003 au 14/01/2004

SUSPENSIONS PARTIELLES :

ROUAH Charles-Henri : suspension partielle de sa licence FFE pour les fonctions de dirigeant du 18/10/2003 au 17/04/2004.

PAUL Jean et POZUELO Josué : suspension partielle de leur licence FFE pour les fonctions de dirigeant, capitaine et arbitre du 01/09/2003 au 31/08/2004 : **en sursis**.

CAS A EXAMINER :

BORDEAUX Jean-Jacques, joueur actuellement non licencié ne pourra être réaffilié à la FFE qu'après examen de son dossier par la Commission Nationale de Discipline.

La Direction des Sanctions rappelle que cette liste actualisée peut-être obtenue à tout moment auprès du délégué de la DNA à la F.F.E. ou à l'adresse ci-dessus.

O/O/O/O/O/O

Serge COLIN

50 % DE REDUCTION !

VOTRE

LIVRE DE L'ARBITRE

Edition mise à jour en octobre 2003

Seulement 8 euros

(au lieu de 16 euros)

Tarif valable jusqu'au 31 décembre 2003

A commander* à l'adresse suivante :

**F.F.E, Boîte Postale 2022
34024 MONTPELLIER CEDEX 1**

* Pour être honorée, la commande doit nécessairement être accompagnée de son règlement.

Toutes vos réponses doivent être justifiées.

Documents autorisés : Livre de l'Arbitre. Livre de la Fédération.

I) Quelques questions élémentaires

- 1) Lorsqu'un échiquier est bien orienté, la case d'angle à droite est blanche. Vrai ou faux ?
- 2) En blitz : finale Roi + Tour (pour les blancs) contre Roi (pour les noirs). Le drapeau du conducteur des blancs tombe. Quel est le score ? Justifiez votre réponse.
- 3) Une pendule doit systématiquement être placée à la droite des noirs, l'arbitre n'a pas autorité pour décider d'un autre emplacement. Vrai ou faux ?
- 4) En partie cadencée « 40 coups en 2 heures », un joueur exécute un coup illégal qui met son propre roi en prise, puis il appuie sur la pendule. L'arbitre doit-il donner une pénalité ? Si oui, laquelle ?
- 5) Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre doit lui déduire une partie du temps alloué. Vrai ou faux ?

II) Une anecdote authentique...

Après presque 6 heures de jeu, alors qu'il lui reste moins de deux minutes en phase K.O, le conducteur des blancs (au trait) arrête la pendule sans même jouer un coup et appelle l'arbitre (qui se tenait d'ailleurs juste à côté). Pour cette finale qui l'oppose à son adversaire, il dispose de son roi (en f1) et d'un fou de cases blanches (en b7). Son adversaire dispose simplement de son roi en h3 et d'un pion en h2. Mais dès l'arrêt de la pendule, le conducteur des noirs réclame le gain, car il affirme : « *arrêter la pendule, c'est abandonner* ». Pour toute réponse, le conducteur des blancs répond aussitôt qu'il n'adressera jamais plus la parole à cet « énergomène » (sic !). Puis il réclame la nullité auprès de l'arbitre. Et il explique qu'il se contentera désormais de jouer Fa8-b7-a8, et il ajoute : « *c'est une nulle théorique. Puisque je reste sur cette diagonale, il ne peut pas avancer ou je vais le prendre et il n'aura plus que son roi. Il le sait très bien que c'est une nulle* ». Il demande le partage du point. Si vous aviez été l'arbitre, quelle décision auriez-vous prise ? Nulle ? Gain des noirs ? Continuer la partie ?

III) Intervenir ou ne pas intervenir ?

Dans les cas suivants, expliquez pourquoi et comment l'arbitre intervient de son propre chef (sans être sollicité par l'adversaire du joueur)...ou pourquoi il n'intervient pas.

- 1) En blitz, l'arbitre assiste à la chute du drapeau du conducteur des noirs mais l'adversaire ne l'a pas vu. Blancs et Noirs continuent à jouer à un rythme endiablé !
- 2) L'arbitre constate qu'un joueur ne note plus ses coups alors qu'il s'agit d'une cadence Fischer avec incrémentation de 30 secondes par coup.
- 3) Un joueur inscrit ses coups en notation descriptive.
- 4) En cadence « 40 coups en 2 heures », un joueur appuie sur la pendule de la main gauche et joue les pièces de la main droite.
- 5) En jeu rapide, un joueur touche sa dame, dit ensuite « j'adoube » et joue finalement un coup de fou.

IV) L'arbitre pédagogue

Un joueur vous demande comment il faut s'y prendre pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position ». Expliquez.

V) L'art du zeitnot

Vous êtes l'arbitre de cet open, joué à la cadence 40 coups en 2 heures,

- 1) Table 2, alors que vous notez un zeitnot, le conducteur des blancs vous demande quel est le nombre de coups joués. Lui donnez-vous cette indication ?
- 2) Table 17, aucune des 2 feuilles n'est complète. Le drapeau des noirs tombe. Les joueurs vous appellent, mais vous êtes occupé table 2. Que ferez-vous dès votre arrivée table 17 ?
- 3) Table 40, le drapeau des conducteurs des blancs tombe alors que seulement 39 coups ont été joués. Louis, qui a les noirs, est un vénérable vétéran dont le fair-play est légendaire. Il ne veut pas gagner ainsi et vous demande d'autoriser les 2 protagonistes à continuer à jouer. Quelle est votre décision ?
- 4) Table 10, le drapeau des noirs tombe à l'instant même où il appuie sur la pendule. Il s'agissait précisément du 40^{ème} coup. Les noirs ont-ils perdu cette partie ?
- 5) Table 24, un joueur à qui il reste un crédit-temps de 8 minutes arrête de noter, sous prétexte que son adversaire (à qui il ne reste que 30 secondes) ne note pas non plus. Que faire ?

CORRIGE DE L'U.V.1 – SESSION D'EXAMEN : JUIN 2003

Des questions vraiment très simples !

Cette case est blanche. Article 2.1

Partie nulle. L'adversaire, avec son roi dépouillé, ne pourra jamais mater par aucune suite de coups légaux, évidemment !

Faux. C'est l'arbitre qui décide de l'endroit où la pendule est placée. Article 6 alinéa 4.

2 minutes de bonus à l'adversaire. Application de l'article 7.4 b. Si ce coup est le troisième du genre, perte de la partie pour le fautif !

Vrai. Article 8.1.

L'anecdote

Le joueur qui conduit les noirs a le droit d'arrêter la pendule pour solliciter l'assistance de l'arbitre. Voir l'article 6.13b. La demande de gain pour « abandon » n'est pas fondée. Les noirs détiennent clairement un plan pour forcer la nullité. En vertu de l'article 10.2, l'arbitre peut d'ores et déjà accorder le demi-point. Il peut également surseoir, relancer la partie tout en assistant à la poursuite du jeu et accorder la nullité après la chute du drapeau.

Intervenir ou non ?

L'arbitre n'intervient pas ! Si le second drapeau tombe, la partie sera nulle. Appendice C1, et appendice B : articles 6 et 8.

L'arbitre intervient immédiatement et donne l'ordre au fautif de noter tous les coups, « move after move » ! Avec un incrément de 30 secondes ou plus, on note tout le temps ! Article 8.4.

L'arbitre intervient et demande au joueur de se conformer à l'appendice E, premier paragraphe.

L'arbitre intervient et demande au joueur de respecter l'article 6.8b : un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a effectué le coup.

L'arbitre n'intervient surtout pas de son propre chef ! Il violerait l'article 5 a de l'appendice B ! Grave faute d'arbitrage !

Le pédagogue

Le processus figure dans l'article 9.2. Le joueur doit être au trait. Par conséquent, pour une position qui va se répéter (pas forcément consécutivement), il ne doit surtout pas perdre le trait ! Il ne joue donc pas, inscrit le coup prévu, arrête la pendule et appelle l'arbitre. S'il s'agit d'un coup de l'adversaire (donc d'un cliché qui apparaît pour la troisième fois), tout est simple puisque le demandeur dispose du trait. Il arrête la pendule et appelle l'arbitre. Ce dernier vérifiera qu'il y a bien identité dynamique et identité statique.

Le zeitnot

Table 2. Il ne faut pas donner cette indication. Très grave erreur d'arbitrage que de transgresser l'article 13.6 !

Table 17. Il conviendra de reconstituer la partie sur un second échiquier bien sûr. Article 8.5 c.

Table 40. La partie est perdue pour les blancs. Il ne faut pas tenir compte des souhaits des joueurs, hélas. L'arbitre est sur place pour appliquer et faire appliquer les règles.

Table 10. Les noirs ont perdu cette partie. Article 6.10. Le 40^{ème} coup a été exécuté mais n'a pas été achevé.

Table 5. Ce joueur n'est pas dispensé de noter puisqu'il lui reste plus de 5 minutes.

Documents autorisés : livres de l'Arbitre et de la Fédération

I) Donnez les définitions suivantes :

- 1) Système de Scheveningen.
- 2) Sonneborn-Berger.
- 3) Système de Molter.
- 4) Tables de Varma.
- 5) Système de Berlin.

II) Connaissance de la F.F.E

- 1) Qui peut diligenter un contrôle antidopage ?
- 2) Qui préside la Commission Médicale ?
- 3) Avec une licence B, peut-on participer à un tournoi homologué de type A ?
- 4) Quels sont les clubs qui doivent obligatoirement participer à la Coupe de France ?
- 5) Combien y a-t-il de licenciés à la F.F.E ?

III) L'incrémentation

Votre club vient d'acheter des pendules Fischer. Le tournoi interne va désormais non plus se jouer en cadence classique B, mais en cadence incrémentée équivalente. Expliquez aux néophytes, à l'aide d'un exposé concis mais pertinent, quelles en sont les principales caractéristiques.

IV) Les arbitres

- 1) Un arbitre fédéral 4 suit un stage F3. Quelles seront les conditions qu'il devra remplir pour recevoir son titre d'AF3 ?
- 2) Peut-on solliciter une double-correction en cas d'échec à l'examen ?
- 3) Qui est le Directeur des Examens ?
- 4) Par qui est nommé le Directeur Régional d'Arbitrage ?
- 5) Quel est le rôle d'un superviseur d'arbitrage ? Qui le nomme à ce poste ?

V) Vous arbitrez un match de Division Nationale 3...

- 1) Qui doit fournir le matériel ?
- 2) Qui, au sein des équipes, a autorité pour déposer une réclamation ?
- 3) Un joueur à qui il reste moins de 2 minutes à la pendule vous appelle et sollicite la nullité. Il vous démontre qu'il dispose d'un plan pour forcer la nullité. Vous décidez alors de partager le point. Votre décision peut-elle faire l'objet d'un appel ? Si oui, expliquez.
- 4) Un joueur vient de changer de club en cours de saison. Est-il considéré comme muté ?
- 5) Vous constatez que dans une équipe, seulement 3 joueurs sont de nationalité française. Quel point du règlement allez-vous appliquer ?

CORRECTION DE L'U.V.1 bis - SESSION D'EXAMEN : JUIN 2003

I. Définitions

Scheveningen : pour les joueurs, il s'agit d'une variante de la Défense Sicilienne ! Mais pour nous les arbitres, c'est tout simplement une forme de match, au cours duquel tous les joueurs d'une équipe A joueront successivement contre tous les joueurs de l'équipe B.

Sonneborn-Berger : méthode employée pour départager les ex-æquo dans un toutes-roudes. Le S.B. est égal à la somme des points des adversaires que l'on a battus + la demi-somme des points des adversaires contre qui on a fait partie nulle. Du nom de l'Anglais William Sonneborn et de l'Autrichien Johann Berger.

Système Molter. Système inventé par le Lorrain Charles Molter. Système de tables d'appariements très original permettant d'organiser des rencontres entre de très nombreuses équipes en peu de rondes.

Tables de Varma. Méthode FIDE pour diriger les appariements d'un tournoi fermé. L'objectif est que les rencontres opposant des joueurs d'une même Fédération (ou d'un même club) se déroulent en début de tournoi.

Système de Berlin. Système utilisé pour départager les équipes, très simple et très efficace. Si un match oppose n joueurs par équipe, le premier échiquier vaut n points, le second échiquier vaut « n-1 », le troisième vaut « n-3 » points, etc...

II. Connaissance de la FFE

Contrôle antidopage : voir le Livre de la Fédération, Règlement Intérieur de la FFE, article 40.4. Au niveau national, le Bureau Fédéral peut diligenter un contrôle. Au niveau régional, c'est le Bureau de la Ligue. C'est tout. Mais en plus de ces 2 instances sportives, le Ministère (et ses émanations régionales et départementales) ont bien entendu toute l'autorité nécessaire pour demander des contrôles.

La Commission Médicale est présidée par le Docteur BARBIER, par ailleurs membre du Comité Directeur Fédéral.

Les tournois de type A sont définis dans le Livre de la Fédération édition 2002/2003, page 431, article 2.1. Il faut être titulaire d'une licence A pour y participer.

Coupe : Livre de la Fédération édition 2002/2003, page 221, article 1.2 : clubs de N1, N2 et N3.

L'effectif : la FFE compte un peu plus de 50000 licenciés.

III. L'incrémentation

Une question facile, où chacun a l'occasion d'être intarissable ! Au delà des multiples recommandations et précisions à caractère technique, toujours utiles, l'arbitre ne manquera pas d'apporter un éclairage « réglementaire » concernant par exemple les particularités de la notation (dès lors que l'incrémentation est d'au moins 30 secondes par coup) ou encore la non-application de l'article 10.2. En cas de coup irrégulier, faire preuve de discernement pour retrouver les temps dépensés est un peu plus délicat qu'en cadence classique ! Mais on peut utiliser un logiciel approprié mis au point par un arbitre formateur ! L'équivalence des cadences figure dans le Livre de la Fédération, pages 203 (article 8 des règles générales).

IV. Les arbitres

AF3 : Règlement Intérieur de la DNA , article 13. Deux attestations d'arbitrage, dont une avec rapport technique (système suisse, au moins 5 rondes).

Double correction : ce dispositif est effectivement prévu dans le RIDNA, article 26.8.

Le Directeur des Examens est Thierry PARIS, membre de la DNA.

Un DRA est nommé par le Comité Directeur de sa Ligue. RIDNA article 5.2.

Le rôle du superviseur est défini par l'article 4 alinéa 1 du RIDNA. Les superviseurs sont nommés par le Directeur National de l'Arbitrage : article 3.2 du RIDNA, 7^{ème} alinéa.

V. Le match de Division Nationale 3

Voir le règlement du championnat de France des clubs, article 2.5 page 212 du LF : **les clubs qui reçoivent** doivent fournir le matériel.

Article 6 des règles générales, page 202 du LF : « **le capitaine** est seul apte à formuler et déposer une réclamation ».

Article 10.2 des règles du jeu. **Décision sans appel**. Attention : très grave erreur que d'affirmer le contraire ! Ce joueur est considéré comme **muté**. Article 2.2b, LF page 201.

Article 3.1 c ; LF page 213 : « **la moitié au moins des joueurs** doit être de nationalité française ». Pour déterminer la conséquence, c'est très important de ne pas improviser et d'aller un peu plus loin dans la lecture de votre Livre de la Fédération : **page 215, article 3.4 b** : forfait administratif sur l'échiquier concerné et sur tous les suivants.

Documents autorisés : livres de l'Arbitre et de la Fédération

I) La Coupe

113 clubs sont inscrits à la Coupe du Comité Départemental de la Creuse, saison 2026/2027. Etablissez le plan de cette Coupe.

II) Exercice de la discipline

Expliquez quelle est la différence entre « pénalités sportives » et « sanctions disciplinaires ». Des exemples précis illustreront vos propos.

III) Parlons finances...

Soit un open de 11 rondes « cadence 61 minutes » en 4 jours. 120 joueurs, dont 53 jeunes. Total des prix : 1500 €. Droits d'inscription : 40 €(adultes), 20 €(jeunes). Chez les adultes, il y a 2 GMI et 5 MI invités. Déterminez le montant des droits d'homologation ainsi que l'indemnité d'arbitrage que l'organisateur devra payer.

IV) Que signifie « ajuster un score » ?**V) Quelle est l'instance qui homologue :**

- Un grand open international au système suisse, cadence lente ?
- Un tournoi rapide ?
- Un tournoi en 61 minutes n'accueillant que des joueurs d'une seule et même Ligue ?
- Un grand tournoi fermé à normes ?

VI) le règlement intérieur.

Votre club organise pour la première fois un open au système suisse. Le Président du club vous demande de l'aider à compléter et à améliorer son projet de règlement intérieur (ci-dessous), en lui signalant, par exemple, les éventuelles omissions. A vous de jouer !

REGLEMENT INTERIEUR

Article 1 : le club d'échecs de Honfê-les-Opaines organise son 1^{er} tournoi .

Article 2 : ce tournoi est homologué par la Fédération Française des Echecs. Système suisse intégral FIDE C04. Appariements informatisés : programme Masters de René Minarro.

Article 3 : la cadence est de 61 minutes au K.O.

Article 4 : les parties se joueront sous la responsabilité d'un arbitre fédéral. Un jury d'appel, dont la composition est affichée dans la salle de jeu, est constitué dès la première ronde.

Article 5 : les droits d'inscription sont à payer avant la première ronde.

Article 6 : le classement final est établi suivant le nombre de points de parties. Le départage des ex-æquo sont, dans l'ordre, le cumulatif puis la performance. Les prix, d'un montant total de 1000 euros sont garantis et sont non cumulables.

Article 7 : il est interdit de fumer dans la salle de tournoi. Les forfaits non justifiés seront signalés à la D.N.A. Les téléphones portables doivent être éteints dans la salle de jeu.

Article 8 : l'inscription à l'open implique l'acceptation du présent règlement intérieur.

CORRECTION DE L'U.V. 2 - SESSION D'EXAMEN : JUIN 2003

La Coupe

Détermination du nombre d'exempts (par tirage au sort) : $128 - 113 = 15$.

Le nombre de joueurs qui participent au 1^{er} tour est donc égal à $113 - 15 = 98$.

A l'issue du premier tour, il reste $98 / 2 = 49$ participants. Il faut ajouter les 15 exempts.

$49 + 15 = 64$. Il s'agit des 1/32^{èmes} de finale.

Les 16 vainqueurs s'affrontent à l'occasion des 1/8^{èmes} de finale.

Les 8 vainqueurs s'affrontent à l'occasion des quarts de finale.

Les 4 vainqueurs s'affrontent à l'occasion des demi-finales.

Les 2 vainqueurs s'affrontent à l'occasion de la finale.

La discipline

Les pénalités sportives sont données par l'arbitre dans l'exercice de ses fonctions, conformément à **l'article 13 alinéa 4 des règles du jeu**. Cela peut aller du simple avertissement à l'exclusion du tournoi. Exemple de pénalité sportive : un joueur ne se conforme pas au dispositif prévu par l'article 9 alinéa 1a pour proposer la nullité à son adversaire. L'arbitre peut donner un avertissement s'il estime que cela fut un acte de nature à déranger l'adversaire : voir article 12 alinéa 5. Autre exemple : un joueur transgresse l'article 4 alinéa 1 (il joue des deux mains !) : l'arbitre peut, par exemple, lui diminuer son crédit-temps tout en lui intimant l'ordre de ne pas récidiver. Autre exemple : en partie cadencée, un joueur transgresse l'article 7.4b (il joue un coup irrégulier) : la pénalité sera alors automatique (2 minutes de temps supplémentaire pour l'adversaire). A noter que si un joueur reçoit deux avertissements écrits, il peut, conformément au dispositif défini par le Règlement Intérieur de la DNA (article 33.2) être automatiquement suspendu pour 4 ou 8 mois.

Les sanctions disciplinaires ne relèvent pas de l'autorité de l'arbitre ! Ce n'est pas un article des règles du jeu qui s'applique mais **le titre 5 du Règlement Intérieur de la F.F.E !** Toute la différence est là ! Les sanctions disciplinaires ne peuvent être données que par la Commission de Discipline Fédérale, dont la saisine s'effectue en écrivant à l'Instructeur Fédéral (Bernard PAPET). Après instruction, le licencié concerné est convoqué devant la Commission (sauf si l'Instructeur Fédéral décide de ne pas donner suite à l'affaire, auquel cas le plaignant peut adresser un recours). Lors de sa comparution, le licencié peut se faire assister par un défenseur et demander la convocation de témoins. La décision parvient par lettre recommandée. Le plaignant comme l'accusé peuvent ensuite déposer éventuellement un appel auprès de la C.A.E.F (Commission d'Appels et d'Ethique Fédérale). Exemple de procédure disciplinaire : un joueur insulte un arbitre, violant de ce fait l'article 23.1 du règlement intérieur de la FFE. L'arbitre dépose une plainte : il saisit l'instructeur Fédéral.

Finances du tournoi

Calcul de l'indemnité d'arbitrage

A = 11

B = $120 / 20 = 6$

C = $5 / 10 = 0,5$ soit 1 (entier supérieur)

D = $1500 / 1500 = 1$.

X = $11 + 6 + 1 + 1 = 19$.

Par décision fédérale, P = 15 €

Donc I = $19 \times 15 \text{ €} = 285$. Mais conformément au barème d'indemnisation (barème, paragraphe 1 « principes généraux ») voté par le Comité Directeur Fédéral le 15 juin 2002, le plafond quotidien est de 70 €. **Par conséquent I = 280 € (soit 4 x 70 €) et non 285 €**

A noter que l'organisateur bénéficiera de la franchise URSSAF (4 manifestations dans le mois dont le tarif quotidien est inférieur au plafond URSSAF). Rappelons aussi que la somme perçue devra figurer sur la déclaration d'impôts de l'arbitre (voir BAF 100 page 30).

Calcul des droits d'homologation

L'arbitre utilise le formulaire DNA / T3.

Il y 120 joueur : 53 jeunes et 67 adultes (dont 7 gratuits)

Seniors tarif normal : $67 - 7 = 60 \times 40 \text{ €} = 2400 \text{ €}$

Jeunes : $53 \times 20 \text{ €} = 1060 \text{ €}$

DH = $2400 + 1060 = 3460 \text{ €} \times 5 \% = 173 \text{ €}$

L'ajustement

La procédure d'ajustement est définie en le Livre de l'Arbitre, chapitre 2.5. Ce dispositif concerne le **départage** des ex-æquo. Ce n'est pas exactement la somme des points des adversaires rencontrés qu'on utilise de nos jours (nos anciens disaient « SPA ») mais la somme des scores ajustés. La nuance est discrète mais réelle : dès lors qu'il y a des parties non jouées, un retard de plus d'une heure par exemple ! **Pour toute partie non jouée, on attribue un demi-point au titre du départage : c'est l'ajustement du score.** Et seulement au titre du départage ! La partie gagnée par forfait se compte naturellement 1-0.

L'homologation

Le grand open : le siège fédéral. Utilisation du formulaire **DNA / H1.**

Le tournoi rapide : la ligue du territoire sur lequel se joue ce rapide. Utilisation du formulaire **DNA / H3.**

Le 61 minutes dont les joueurs sont tous de la même ligue : ladite Ligue. Utilisation du formulaire **DNA / H 4.**

Le grand tournoi fermé à normes : le siège fédéral. Utilisation du formulaire **DNA / H5.**

Le règlement intérieur

La rédaction d'un bon R.I doit tout d'abord répondre à la règle anglo-saxonne des 4 W : « Who ? What ? When ? Where ? »

Le R.I doit donc clairement définir quelle est l'instance organisatrice, donner les dates et heures des rondes, de la cérémonie de remise des prix...mais aussi l'heure limite d'inscription et de pointage. Le lieu doit être mentionné (l'adresse de la salle !). Le nombre de rondes est naturellement une donnée indispensable ! Le nom de l'arbitre aussi ! Le montant des droits d'inscription (avec demi-tarif pour les jeunes, conformément à l'article 2.3 du LF page 431) doit figurer sur le R.I. Un règlement intérieur bien pensé prévoit de quelle manière seront distribués les prix (Hort ? à la place réelle ? au partage équitable ?) sans négliger les cas particuliers : par exemple les non-classés.

Somme toute, il convenait de rédiger un nouveau règlement intérieur, de A à Z, en s'inspirant par exemple du modèle figurant dans le **Livre de l'Arbitre, chapitre 5, pages 3 et 4.**

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Directeur National de l'Arbitrage

DELBOE Francis	06.62.36.88.02 fdelboe@online.fr	24 rue des Sorbiers 59134 HERLIES
----------------	--	--------------------------------------

Directeurs

BERNARD Christian	Directeur de la formation	04.90.34.97.97 chris.a.bernard@wanadoo.fr	85 avenue Frédéric Mistral 84100 ORANGE
COLIN Serge	Directeur des titres, tournois et sanctions	04.74.94.14.89 colin.serge@wanadoo.fr	Impasse de Belledonne 38290 LA VERPILLIERE
CORRIGAN Francis	Directeur des traductions	01.43.87.69.96	7 rue des Batignolles 75017 PARIS
DESMOULIERES Serge	Directeur des règlements	02.38.66.58.75 serge.desmoulieres@wanadoo.fr	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN
PARIS Thierry	Directeur des examens	04.37.69.09.36 thierry.paris@free.fr	18 rue Gabillot 69003 LYON
VARINIAC Emmanuel	Directeur de publication (Bulletin des Arbitres Fédéraux)	06.67.30.59.32 emmanuel.variniac@libertysurf.fr	37 rue Léon Blum 62940 HAILLICOURT

Conseillers techniques

BASAILLE Jean-Christophe	03.80.30.25.51 jean-christophe.basaille@u-bourgogne.fr	15 rue Vannerie 21000 DIJON
PAPET Bernard	04.74.21.81.18 bpapet@libertysurf.fr	59 rue Delestraint 01100 BOURG EN BRESSE

Délégué D.N.A au siège fédéral

BOYD Stephen	04.67.60.02.24 ffe.formation@online.fr	FFE BP 2022 34024 MONTPELLIER cedex 1
--------------	--	--

SUPERVISEURS

BERNARD Vincent	04.42.56.94.60	Boaou Trouva 25 rue Centaurée 13800 ISTRES	VNJABERNARD@aol.com	Liges de : Provence Côte d'Azur Languedoc
BOUNZOU Nadir	01.48.61.41.38	62 Bd de Bordeaux 93290 TREMBLAY EN FRANCE	Nadir.bounzou@netcourrier.com	Liges de : Ile de France Champagne Ardenes
COLIN Serge	04.74.94.14.89	Impasse de Belledonne 38290 LAVERPILLERE	Colin.serge@wanadoo.fr	Liges de : Franche-Comté Dauphiné-Savoie
DESMOULIERES Serge	02.38.66.58.75	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN	Serge.desmoulieres@wanadoo.fr	Liges de : Centre Limousin, Poitou-Charentes
DERVIEUX Dominique	01.48.43.74.94	9rue de la Convention 93260 LES LILAS	Ddtm.dervieux@laposte.net	Liges de : Midi-Pyrénées Aquitaine
ESCAFRE Stéphane	06.23.69.10.91	Bas Village 20225 CATERI	escafrestephane@aol.com	Ligue de : Corse
LECUYER Pierre	02.97.47.05.42 02.98.56.39.44	8 bd de la Paix 56000 VANNES	pierickl@club-internet.fr	Liges de : Bretagne Pays de Loire
MAILLARD Jacques	02.31.37.65.88	2 rue le Mont Notre Dame 14530 LUC SUR MER	Jacquelisa.maillard@wanadoo.fr	Liges de : Haute Normandie Basse Normandie
PARIS Thierry	06.86.99.08.80	8 bis rue David 69003 LYON	Thierry.paris@free.fr	Liges de : Lyonnais Bourgogne Auvergne
RISACHER Louis	03.89.55.20.67	199 rue d'Ensisheim 68310 WITTELSHEIM	Louis.risacher@stepaneurope.com	Liges de : Alsace Lorraine
VARINIAC Emmanuel	06.67.30.59.32	37 rue Léon Blum 62940 HAILLICOURT	Emmanuel.variniac@libertysurf.fr	Liges de : Nord / PDC Picardie

Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez aussi appeler Stephen BOYD (arbitre international) au siège fédéral 04.67.60.02.24 (hb), ou à 04.67.02.00.29 (dom.)

FORMATION

1. Si vous souhaitez organiser un stage de formation d'arbitre (AF4, AF3 ou AF2), contactez le directeur de la Formation :

Christian BERNARD

85, avenue Frédéric MISTRAL 84100 ORANGE

Tél / Fax : 04.90.34.97.97 - Chris.a.bernard@wanadoo.fr

Stages annoncés :

Stage AF2 à Orange (84) du 22 au 23 novembre 2003

Formateur : Vincent Bernard

Organisateur : DRA Provence

Lieu: Echiquier Orangeois (à côté de la gare SNCF) - 85 av. Frédéric Mistral

Renseignements/Inscription : Christian Bernard - 04 90 34 97 97 - chris.a.bernard@wanadoo.fr

Stage AF4 à Briouze (61) du 29 au 30 novembre 2003

Organisateur: Ligue Basse Normandie

Formateur: Jacques Maillard

Lieu: Foyer Municipal - rue de la Ferté Macé

Renseignements/Inscriptions : 02 33 66 16 03 - pascal.lefournier@wanadoo.fr

Stage AF4 à Wattignies (59) du 10 au 11 janvier 2004

Formateur: Nadir Bounzou

Organisateur: Ligue NPC

Lieu: Centre Social du Blanc Riez - rue du Petit Bois - 59139 Wattignies

Renseignements/Inscription : Emmanuel Variniac - 06 67 30 59 32 - emmanuel.variniac@libertysurf.fr

Stage AF4 à Fontainebleau (77) du 7 au 8 février 2004

Organisateur: Ligue IDF

Formateur: Nadir Bounzou

Renseignements/Inscriptions : Nadir-Bounzou@netcourrier.com

2. Si vous souhaitez organiser un stage de formation continue, contactez le Directeur National de l'Arbitrage :

Francis DELBOË

24 rue des Sorbiers 59134 HERLIES

Tél. : 06.62.36.88.02 - fdelboe@online.fr

Stage annoncé :

Stage FC à Lyon du 8 au 9 mai 2004

Renseignements/Inscriptions : Bernard MAS 04.78.51.06.63

Nouveautés sur les sites internet

Par Emmanuel VARINIAC

En français :

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

Sur le site de la FFE, dans la rubrique arbitrage, il y a une mise à jour régulière des bases de données des licenciés (Masters et PAPI), des stages de formation, de la liste des arbitres (par Serge COLIN), des questions-réponses (par Stéphane ESCAFRE)...

<http://www.chessmile.com/home.php>

L'Arbitre International Jean-Claude TEMPLEUR a écrit plusieurs articles sur les nouveaux textes de la FIDE : le classement FIDE (première performance FIDE et variation d'ELO FIDE) et les titres de Maître FIDE et de Candidat Maître.

<http://papinet.free.fr/>

La version 3.0 du logiciel P.A.P.I. (Programme d'Appariements pour Internet) réalisé par Erick MOURET est disponible en téléchargement. Elle nécessite un ordinateur possédant au moins 128 Ko de RAM. Quelques nouvelles fonctions : tournois en double ronde, performance FIDE à partir de 3 joueurs, recherche de norme améliorée...

<http://www.viruschess.com/>

Nouvelle rubrique en bas de la page Arbitrage : des documents (au format Acrobat Reader ou Word) à télécharger pour les arbitres.

<http://www.fvde.ch/>

En Suisse, la fédération Vaudoise des Echecs a un site avec une rubrique arbitrage (des cours, des tests et des liens intéressants).

<http://www.chess-links.net/>

Sur ce site qui contient plus de 1000 liens échiqués, il y a une rubrique arbitrage avec 7 sites référencés.

En anglais :

<http://www.fide.com/>

Sur le site de la FIDE, vous pouvez suivre la prise en compte des tournois que vous avez arbitré pour le classement FIDE de janvier 2004 (Ratings/Tournament) et vous pouvez lire le forum international (Chess Ratings and Chess Rules).

<http://www.chesscafe.com/>

Il y a 2 rubriques très intéressantes sur ce site :

- la chronique mensuelle de Geurt GIJSSEN (Arbitre International hollandais) intitulée "An Arbiter's Notebook". Dans sa dernière chronique (novembre 2003), il parle notamment du congrès de la FIDE et du changement des règles en 2004.

<http://www.chesscafe.com/geurt/geurt.htm>

- toutes les archives disponibles depuis le mois d'avril 1998 !!

<http://www.chesscafe.com/archives/archives.htm>

Si vous connaissez un site intéressant sur l'arbitrage, n'hésitez pas à m'envoyer le lien.

Questions / Réponses

Par Stéphane ESCAFRE

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

Quelques extraits :

Ø Papi fait de la résistance aux non-classés :

Questions : Modeste AF3, je viens de découvrir Papi et je me pose les questions suivantes : pourquoi un joueur non classé n'apparaît pas dans les classements par catégories ELO ? Pourquoi au bout de 7 rondes reste-t-il des joueurs sans performances ? François Constantin (Franche Comté)

Réponses : PAPI (Programme d'Appariement Pour Internet) permet, tout comme "Master", d'aider à calculer les Prix. Quid des **non-classés** ? Soit ils ont un prix spécial, soit ils sont dans les prix par catégorie Elo, soit ils n'ont droit à aucun prix (sauf classement général). Le non-classé est une espèce étrange, qui regroupe une foule de personnes allant du Petit-Poussin-local et sa maman au Bulgare-fort-amateur-n'ayant-pas-de-classement-international-mais-qui-joue-à-plus-de-2300. Tous ça pour dire que c'est un choix de l'organisateur (sur les conseils de l'arbitre) d'inclure ou pas les non-classés dans le calcul des prix (décision qui dépendra de la structure du tournoi). Petit rappel : c'est l'arbitre, au moment d'apparier un Système Suisse qui fixe l'estimation du non-classé. Vous n'êtes pas obligé de donner 1499 à un Maître National Russe. Pour revenir à Papi et les Prix, l'aide pour attribuer les prix n'est qu'une aide, c'est à l'arbitre de faire toutes les vérifications. Le concepteur n'a pas souhaité inclure les non-classés (dans PAPI version 2, ce point a été amélioré dans la version 3), mais rien ne vous empêche de le faire, à condition que votre Règlement Intérieur soit clair sur ce point.

Performance : Je ne suis pas un fanatique de l'affichage des Perf. FFE, elles ne sont qu'une approximation, souvent très vague. Attention, pour ce calcul (pas pour le départage à la perf !) L'ordinateur enlève les parties non-compatibles (350 points d'écart). Si votre joueur n'a pas suffisamment de parties compatibles, il n'a pas de performance FFE.

Ø Elo des non-classés :

Question : lors d'une partie contre un joueur non classé, est-ce que le résultat de celle-ci comptera pour le classement elo dès que le joueur NC aura lui-même un elo ? Jean Luc Boudin (IdF)

Réponse : Si le non-classé obtient un Elo, on prend ce Elo pour le calcul de votre classement. C'est facile et c'est souvent le cas. Le problème, c'est que vous ne pouvez pas, vous-même, calculer votre Elo avant de connaître celui du non-classé. Or, ce 1^{er} Elo ne sera publié qu'en même temps que le votre. Si le non-classé n'obtient pas de Elo, on prend sa « performance ». Pour le calcul de cette performance, le Directeur du Classement réalise un premier calcul avec l'estimation. Ceci donne une 1^{ère} performance. On refait les calculs avec cette 1^{ère} performance. Si la deuxième diffère de moins de 20 points de la première, on la garde. Sinon, on fait la moyenne avec la première et on recommence le calcul. Le cycle *estimation / performance / comparaison / moyenne / nouvelle estimation* est repris jusqu'à 25 fois ! A la fin, on ne tient donc pas compte de l'estimation écrite sur la licence (généralement 1499). Si vous voulez malgré tout calculer votre Elo, je vous conseille de regarder la « perf » réalisée par le joueur dans un open (Attention, cette méthode reste très approximative). Finissons par une citation de nos règlements : « *Cette procédure rend donc pratiquement impossible le calcul manuel du ÉLO dès que l'un des adversaires est non-classé.* »

Les normes dans les tournois en 9 rondes

Par Emmanuel VARINIAC

Depuis le 1^{er} juillet 2003, la FIDE a modifié son règlement B.01 sur les normes et les titres. Vous pouvez consulter le texte complet (25 pages) en anglais sur le site internet de la FIDE : <http://www.fide.com> ou dans la dernière version du Livre de l'Arbitre.

Nous allons étudier toutes les conditions à remplir par **un joueur français** (FRA pour la FIDE) pour obtenir une norme (MIF, MI, GMF ou GM) dans un **tournoi en 9 rondes**.

Ce tournoi se déroule en France (fédération hôte) et peut être soit un open, soit un championnat par équipe, soit un tournoi toutes rondes. C'est l'une des nouveautés de ce nouveau B.01 : la procédure est (presque) la même pour tous les types de tournois.

Le candidat à la norme doit jouer réellement 9 parties.⁽¹⁾

Ses 9 adversaires doivent remplir les conditions suivantes :

- au moins 2 fédérations étrangères⁽²⁾
- au moins 4 joueurs étrangers
- au moins 7 classés FIDE⁽³⁾
- au moins 5 joueurs titrés (GM, GMF, MI, MIF, MF, MFF)⁽⁴⁾
- il faut certains titres en fonction de la norme souhaitée :

Pour une norme de	Au moins
GM	3 GM
MI	3 MI ou 2 GM ou 2 MI + 1 GM
GMF	2 GM ou 3 joueurs parmi : GM, IM, GMF, MF
MIF	3 MIF ou 2 joueurs parmi : GM, IM, GMF, MF

- il faut réaliser un nombre de points minimum en fonction de la moyenne ELO⁽³⁾ des 9 adversaires et de la norme souhaitée⁽⁵⁾ :

Score (sur 9)	Norme de GM	Norme de MI	Norme de GMF	Norme de MIF
7	2381-2434	2231-2284	2181-2234	2031-2084
6,5	2435-2475	2285-2325	2235-2275	2085-2125
6	2476-2520	2326-2370	2276-2320	2126-2170
5,5	2521-2557	2371-2407	2321-2357	2171-2207
5	2558-2600	2408-2450	2358-2400	2208-2250
Performance >	2600,5	2450,5	2400,5	2250,5

Exemple :

Un Maître FIDE, qui termine un tournoi avec 6 points sur 9 contre une moyenne ELO de 2326, remplit une des conditions pour la norme de MI. Il réalise une performance à 2451 (2326 + 125) supérieure à 2450,5.

La moyenne ELO des 9 adversaires devient l'élément primordial pour l'obtention d'une norme. Ce calcul est différent pour tous les joueurs, même dans un tournoi toutes rondes (c'est une nouveauté par rapport au précédent règlement).

Quelques précisions et exceptions importantes :

- (1) les parties gagnées par forfait, jouées contre des ordinateurs ou contre des joueurs étrangers dont la fédération est exclue de la FIDE ne sont pas valables pour une norme. Il y a des exceptions sur le nombre minimum de 9 parties, mais elles sont rares (Championnat d'Europe et du Monde par équipe en 7 ou 8 rondes).
- (2) les exceptions : le National et le National féminin des championnats de France individuel, le championnat de France par équipe, le zonal, les tournois au système suisse avec au moins 20 classés FIDE étrangers représentant au moins 3 fédérations différentes et au moins 10 joueurs titrés (GM, MI, GMF, MIF) (*article 1.43e*)
- (3) les non-classés FIDE doivent être considérés comme ayant un classement de 1800 (auparavant c'était 2000). Mais (heureusement il y a un mais) il y a *l'article 1.46c* : pour les besoins du calcul de la moyenne ELO, l'arbitre pourra augmenter le classement de **deux joueurs** (maximum) en utilisant le tableau suivant :

Pour une norme de GM	1800 à 2250
Pour une norme de MI	1800 à 2100
Pour une norme de GMF	1800 à 2050
Pour une norme de MIF	1800 à 1900

- (4) Il faut 5 joueurs titrés parmi les 9 adversaires. Conséquence importante pour les organisateurs de tournois fermés : dans les TTR à 10 joueurs (ex catégorie IV), il faut maintenant 6 joueurs titrés.
- (5) Vous avez dans cet article un extrait du tableau pour un tournoi en 9 rondes. Vous pouvez utiliser directement ce tableau sans faire de calcul de norme à la performance. Les tableaux complets (jusqu'à 19 rondes) sont dans le B.01.

De plus :

- les classements valables sont ceux connus avant la ronde 1 : c'est important pour les tournois qui commencent fin juin et se terminent en juillet (*article 1.46b*).
- les arrondis dans la moyenne elo des 9 adversaires se font à l'entier le plus proche (l'entier supérieur pour 0,5) (*article 1.47b*).
- les cadences possibles sont expliquées dans *l'article 1.14*. Exemples : 1h30 plus 30s par coup pour toute la partie ou 40 coups en 2h plus 30 min. K.O.
- les catégories (exemple : tournoi de Maîtres de catégorie IV) n'apparaissent plus dans le nouveau règlement.

Vous trouverez à la page suivante le **formulaire IT1** (B.01 page 17) du FIDE Handbook 2003. C'est la **nouvelle fiche de norme**.

L'arbitre principal du tournoi doit la compléter et en faire au moins 3 exemplaires :

- un exemplaire à donner au joueur réalisant la norme (pendant la cérémonie de remise des prix).
- un exemplaire à envoyer avec le rapport technique au secrétariat fédéral. La FFE est responsable de l'envoi des normes vers la FIDE (et vers la fédération des joueurs étrangers).
- un exemplaire à conserver dans ses propres archives.

CERTIFICATE OF TITLE RESULT GM.... IM.... WGM.... WIM.... IT1

Last name first name
 FIDE code date of birth place of birth..... Federation
 Event start close
 Chief or supervising arbiter number of games
 Rate of play number of federations
 Number players **not** from title applicant's federation number rated opponents
 Number players from host federation total number titled opponents
 Number of : GM IM WGM WIM FM WFM

Where applying 1.43e : number of federations :
 number of rated players **not** from host federation :
 number of players **not** from host federation holding GM, IM, WGM, WIM titles :

special remarks :

Rd.	Name of opponent	FIDE ID.	Fed.	Actual Rating	Rating by 1.46c	Title	Result 1, ½, 0
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
	Number of games :					Total :	

Norm sought Rating average (1.46c)

Score required Score achieved

(exceeding norm by) (points) Arbiter's signature

Federation confirming the resultName of federation official

Signature of federation official date

Notes : unrated count as 1800 but see 1.46c

The organizer must provide this certificate to : each player who has achieved a title result ; the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.

Exercices pratiques sur les normes :

Exercice n°1 :

Vous allez arbitrer le tournoi toutes rondes à norme de GM de Bois-Colombes.

La liste des participants :

GM Manuel APICELLA 2542 FRA	MI Anthony WIRIG 2424 FRA
GM Slim BELKHODJA 2439 TUN	MI Yochanan AFEK 2376 ISR
GM Evgeni JANEV 2423 BUL	MF Arnaud RAINFRAY 2409 FRA
MI Todor TODOROV 2472 BUL	CF Vincent BERNARD 2278 FRA
MI Vladimir OKHOTNIK 2454 UKR	CF Samy SHOKER 2273 FRA

Toutes les conditions sur le nombre de titrés, de fédérations, de joueurs étrangers et de classés FIDE sont bien remplies. Quel est le nombre de points nécessaire pour réaliser une norme ?

Avant le 1^{er} juillet 2003, on calculait la moyenne elo des 10 joueurs (2409). Donc c'était un tournoi de catégorie VII et le tableau de l'ancien B.01 donnait : **norme GM : 7 - norme MI : 5,5**.

Depuis le 1^{er} juillet 2003, on calcule la moyenne elo des 9 adversaires de chaque candidat.

Ø Les normes de GM :

Pour T. TODOROV : ses 9 adversaires ont une moyenne de 2402.

Pour Y. AFEK : ses 9 adversaires ont une moyenne 2413.

2402 et 2413 appartiennent à l'intervalle [2381;2434] (*voir le tableau page 19 pour une norme de GM*), donc ces joueurs doivent réaliser **7 points** sur 9 pour obtenir une norme de Grand Maître.

Le calcul est le même pour V. OKHOTNIK, A. WIRIG et A. RAINFRAY.

Ø Les normes de MI :

Pour A. RAINFRAY : ses 9 adversaires ont une moyenne de 2409.

Pour S. SHOKER : ses 9 adversaires ont une moyenne de 2424.

2409 et 2424 appartiennent à l'intervalle [2408;2450], donc ces 2 joueurs doivent réaliser **5 points** sur 9 pour obtenir une norme de Maître International (*voir le tableau page 19 pour une norme de MI*).

On pourrait croire que la norme de MI est plus facile à obtenir avec le nouveau B.01. En réalité, les nouveaux tableaux (de la page 19) intègrent les normes à la performance qui n'apparaissaient pas dans les anciens tableaux et qu'il fallait calculer manuellement.

Tous les candidats ne doivent pas forcément réaliser le même nombre de points.

Exercice n°2 :

Calculer le nombre de points à réaliser par A. RAINFRAY et S. SHOKER pour obtenir une norme de MI en utilisant les classements (fictifs) suivants :

GM Manuel APICELLA 2512 et pas de changement pour les autres.

Exercice n°3 :

Calculer le nombre de points à réaliser par T. TODOROV et Y. AFEK pour obtenir une norme de GM en utilisant les classements (fictifs) suivants :

GM Manuel APICELLA 2562, GM Slim BELKHODJA 2539, GM Evgeni JANEV 2523 et pas de changement pour les autres.

Réponses : Ex 2 : 5,5 pour RAINFRAY et 5 pour SHOKER. **Ex 3 :** 7 pour TODOROV et 6,5 pour AFEK.

DEPARTAGES ou TIE-BREAK

LA FEDERATION FRANCAISE S'ALIGNE SUR LA FIDE

par Stéphane ESCAFRE

RAPPEL :

Lors de l'élaboration du Livre de l'Arbitre, la DNA avait confié à l'Arbitre International Bernard SOJKA la rédaction du chapitre traitant des départages. Son excellent travail a permis de former des centaines d'arbitres en France sur plusieurs années. Réunir les informations était un véritable parcours du combattant. Aujourd'hui les diffusions se sont améliorées, notamment grâce à internet.

POURQUOI :

L'une des raisons principales de cette mise à jour est une harmonisation avec les fédérations étrangères. En effet, nous étions les derniers à utiliser des termes comme "Solkov" alors que la plupart des pays (et des joueurs étrangers !) utilisent le terme de "Buchholz" pour la somme des scores ajustés des adversaires. De nouveaux termes apparaissent et des précisions sont données.

NOUVEAU :

- **Cumulatif** : avant, on retirait un point par partie gagnée par forfait ou par exemption. Ce n'est plus le cas. On ne fait plus d'ajustement au cumulatif pour les parties non jouées.
- **Koya** : Un petit nouveau (Toutes-Rondes), nb de points face aux joueurs ayant réalisé 50% ou plus.
- Le **BUCHHOLZ**, avec ses variantes, remplace les termes solkov, bresilien, harkness.

Vous êtes invité à parcourir avec attention ce nouveau chapitre. Un glossaire y a été ajouté afin de vous aider à vous familiariser avec ces termes inédits et peut-être mettre à jours vos connaissances. Il y aura nécessairement une période de transition. A vous, chers collègues, de vous informer et de faire passer le message auprès des dirigeants et des joueurs.

A CHAQUE TOURNOI SON DEPARTAGE :

Il faut insister sur l'adéquation entre le type de tournoi et le type de départage choisi. Par exemple, on n'utilisera pas un départage à la Performance dans un tournoi qui regroupe des débutants (jeunes enfants ou non classés) des bons joueurs de clubs et des Grands Maîtres. On lui préférera la Confrontation Directe, le Cumulatif ou le Buchholz.

Quand on utilise deux ou trois départages (D1, D2, D3), il est important d'associer des départages de même nature : Par exemple, D1 = Cumulatif et D2 = Buchholz n'aurait pas de sens. Utiliser par exemple D1 = Confrontation directe, D2 = Cumulatif, ou bien D1 = Buchholz, D2 = Buchholz Median.

Vous trouverez dans les pages suivantes une nouvelle version du Chapitre 2.5 (UV.2). Il vous faut donc les remplacer dans votre Livre de l'Arbitre. Vous pouvez également commander une version actualisée du Livre de l'Arbitre, auprès de Stephen Boyd, correspondant de la DNA au secrétariat fédéral (ffe.formation@online.fr – 04 67 60 02 24).

René Minarro (créateur de Masters) et Erick Mouret (papa de Papi) mettent à jour leurs logiciels. Il y aura là aussi une période de transition.

Cette nouvelle version prend effet immédiatement.

Elle est basée sur les textes de la FIDE (Handbook C06) et a été élaborée par le Directeur des Règlements, Serge Desmoulières, à partir des travaux de Nadir Bounzou et de Stéphane Escafre.

UV 2 : chapitre 2.5 : DEPARTAGES

Départages ou Tie-break pour classer des joueurs ou des équipes à égalité de points.
L'arbitre choisira le départage adapté à la compétition en accord avec l'organisateur.
Réalisé d'après le Fide Handbook C06.

Pour chaque départage, des exemples pratiques sont donnés en fin de chapitre.

1. Traitement des parties non jouées (Notion de Score Ajusté)

Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :
Indépendamment du résultat d'une partie non jouée (point d'exempt, gain ou perte par forfait, partie non jouée suite à un abandon ou une absence à une ou plusieurs rondes) au titre du départage : le résultat sera compté comme une Nulle contre le joueur lui-même.

UNE PARTIE NON JOUEE VAUT UN DEMI-POINT AU TITRE DU DEPARTAGE.

Le nouveau "score ajusté" servira de base dans le calcul des départages utilisant les points des adversaires.
Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte. (A.G. 98)
Voir exemple en fin de chapitre.

2. Liste des systèmes de Départages couramment utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant des départages successifs.
La liste suivante n'indique pas d'ordre de priorité.

2.1. Départages utilisant les propres résultats du Joueur

2.1.1 Le CUMULATIF (somme des scores progressifs)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire.
Ces scores accumulés donne le total du Cumulatif.

2.1.1.1. Cumulatif Tronqué (-1, -2, etc.)

C'est le Cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1ère ronde.

2.1.2 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes

2 points pour un match gagné (une équipe a marqué un nombre de points supérieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

1 point pour un match nul (une équipe a marqué un nombre de points équivalent à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

0 point pour un match perdu (une équipe a marqué un nombre de points inférieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes

C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

2.1.3.1. Le Système KOYA étendu

Le Système KOYA peut être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de 50%

2.1.4 Confrontation Directe

Si tous les joueurs ex æquo se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontres décidera.

2.1.5 Nombre de Parties Gagnées

Rappel : une partie non jouée est comptée comme une nulle au titre du départage

2.2 Systèmes de Départage utilisant les Résultats des Adversaires

2.3.1 Le Système **BUCHHOLZ**

2.3.1.1 Le **Buchholz**

Le Buchholz est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

2.3.1.2 Le **Buchholz Médian 1**

C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.

2.3.1.3 Le **Buchholz Médian 2**

C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

2.3.1.4 Le **Buchholz Tronqué 1**

C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.

2.3.1.5 Le **Buchholz Tronqué 2**

C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

2.3.1.6 La **Somme des Buchholz**

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires

2.3.2 Le Système **SONNEBORN-BERGER**

2.3.2.1 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a annulé.

2.3.2.2 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des scores des équipes adverses, chaque score étant multiplié par le résultat réalisé face à cette équipe adverse.

2.3 Systèmes de Départage utilisant les Classements

2.3.1 **Moyenne Elo** des adversaires

C'est la somme des classements Elo des adversaires d'un joueur divisée par le nombre de rondes.

2.3.1.1 Moyenne Elo tronquée

C'est la Moyenne Elo, diminuée d'un ou plusieurs classement Elo en commençant par le plus faible.

2.3.2 **Performance Elo** du Tournoi (incluant la règle des 350 points)

3. Application des Systèmes de Départage aux différents types de Tournois. (A.G. 98)

Le choix d'un Système de Départage à utiliser dans un tournoi doit être décidé à l'avance, en tenant compte du type de tournoi (Suisse, Toutes Rondes, par Équipes, etc.) et de la structure spécifique de joueurs attendue dans le tournoi.

Par exemple l'application d'un départage basé sur le classement Elo des joueurs serait maladroit dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par ex. tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

Parmi les trois catégories décrites ci-dessus, un seul type doit être utilisé pour un événement donné.
Par exemple : a) Cumulatif + b) Buchholz serait incorrect.

Pour les différents types de tournois, **la FIDE** recommande les systèmes de départages tels que listés ci-dessous.

- Tournoi Toutes Rondes Individuel :
 - Confrontation Directe
 - Système KOYA
 - Sonneborn-Berger
 - Nombre de parties gagnées

- Tournoi Toutes Rondes par Equipes :
 - Points de Parties
 - Points de Match
 - Confrontation Directe
 - Sonneborn-Berger

- Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :
 - Moyenne Elo des adversaires
 - Performance Elo du tournoi

- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :
 - Confrontation Directe
 - Cumulatif
 - Buchholz
 - Sonneborn-Berger
 - Nombre de parties gagnées

- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant non classés) :
 - Confrontation Directe
 - Buchholz
 - Sonneborn-Berger
 - Nombre de parties gagnées

- Système Suisse par Equipes :
 - Points de Parties
 - Points de Match
 - Confrontation Directe
 - Buchholz
 - Sonneborn-Berger

4. Exemples pratiques - Commentaires :

En matière de Départage, la D.N.A. a décidé de s'aligner sur les standards internationaux utilisés par la FIDE. Par exemple, le terme de Solkov est remplacé par Buchholz, appellation couramment utilisée dans plus de 150 fédérations. Tous les départages possibles ne sont pas cités ; certains couplent des départages classiques, d'autres favorisent les gains avec les Noirs, l'âge, etc. Un grand classique reste le match de départage (rapide ou blitz). En cas de doute sur un départage ou son utilisation, contactez votre superviseur.

AJUSTE : v. Score Ajusté.

BERGER : V. Sonneborn-Berger.

BERLIN : Départage en Match par Équipes. Il valorise les gains aux premiers échiquiers.

On multiplie le score du 1^{er} Échiquier par le Nombre d'Échiquier, le score du 2^e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 1, le score du 3^e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 2, et ainsi de suite.

Exemple :

N° d'Échiquier	Équipe A	Équipe B	Coef.	Berlin A	Berlin B
1 ^{er}	1	0	x 9	9	0
2 ^e	0	1	x 8	0	8
3 ^e	0	1	x 7	0	7
4 ^e	0	1	x 6	0	6
5 ^e	1	0	x 5	5	0
6 ^e	0	1	x 4	0	4
7 ^e	0,5	0,5	x 3	1,5	1,5
8 ^e	1	0	x 2	2	0
9 ^e	1	0	x 1	1	0
TOTAL	4,5	4,5		18,5	26,5

Il y a 9 Échiquiers, on multiplie donc le score du 1^{er} Échiquier par 9, le 2^e Échiquier par 8, le 3^e par 7, etc.

L'Équipe A gagne au 1^{er} Échiquier mais perd sur les trois suivants. Les victoires sur les Échiquiers du haut assurent la victoire finale à l'Équipe B.

Une victoire au seul 1^{er} Échiquier n'assure pas automatiquement un meilleur Berlin.

BUCHHOLZ : Basé sur la force "réelle" des adversaires (Score Ajusté), sans tenir compte de la force estimée (Elo). C'est un départage très populaire, utilisé depuis la création du Système Suisse. On peut le nuancer en ôtant le plus fort et le plus faible (Médian), ou seulement les plus faibles (Tronqué), ou encore en ne tenant compte que des joueurs qui on fait la moyenne ou plus (Yougoslave). Voir l'article [Score Ajusté](#).

On ne peut le calculer qu'après la fin de la toute dernière partie de la dernière ronde.

BRESILIEN : Ancien nom du Buchholz Tronqué.

CONFRONTATION DIRECTE : Difficile à appliquer avec un grand nb de joueurs. Efficace en Toutes Rondes. v. Koya.

CUMULATIF : Le Cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi. L'anti "sous-marin" par excellence. Un joueur qui perd au début rencontrera des joueurs plus faibles ; alors qu'un joueur qui gagne au début rencontrera des adversaires plus forts.

4 Exemples :

Joueur \ Ronde	1	2	3	4	5	6	Pts	C.
<i>Soumarinov</i>	Absent	Perte	Perte	Gain	Gain	Gain	3	6
Score	0	0	0	1	2	3		
Score Cumulé	0	0	0	1	3	6		
<i>Attakinski</i>	Gain	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte	3	15
Score	1	2	3	3	3	3		
Score Cumulé	1	3	6	9	12	15		
<i>Solidov</i>	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	3	10,5
Score	0,5	1	1,5	2	2,5	3		
Score Cumulé	0,5	1,5	3	5	7,5	10,5		
<i>Classikov</i>	Gain Forfait	Perte	Gain	Nulle	Perte	Nulle	3	12
Score	1F	1	2	2,5	2,5	3		
Score Cumulé	1	2	4	6,5	9	12		

...
CUMULATIF (suite) :

- *Soumarinov* : $0 + 0 + 0 + 1 + 2 + 3 = 6$. Il engrange le minimum. Les points faciles sont marqués à la fin.
- *Attakinski* : $1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$. Il engrange le maximum. Il a fait le tournoi en tête et joué sur les premières tables. Comparer son parcours avec le précédent.
- *Solidov* : $0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 + 3 = 10,5$. Un tournoi moyen.
- *Classikov* : $1 + 1 + 2 + 2,5 + 2,5 + 3 = 12$. Le forfait est compté comme une victoire normale. Il n'y a pas d'ajustement. Les deux points marqués en début de tournoi, lui donnent un assez bon Cumulatif.

Avantage pour l'arbitre : le Cumulatif n'étant qu'une simple addition, il est facile à calculer.

Cet avantage peut devenir un inconvénient : il est facile à anticiper (dans un groupe de point, la valeur du Cumulatif change, mais pas l'ordre). Ceci peut encourager des "arrangements" à la dernière ronde.

EQUIPES : v. Berlin. Il existe plusieurs Départages. Reportez-vous au Livre de la Fédération pour les compétitions fédérales (Coupes, Championnat, Scolaires, etc.). Certains valorisent le gain au 1^{er} Échiquier (Coupe de France), d'autre le différentiel Gain - Perte sur l'ensemble de la saison (Championnat), etc.
On peut également utiliser le S.B., Confrontation Directe, Buchholz, etc.

HARKNESS : Ancien nom du Buchholz Médian.

KASHDAN : Valorise les gains par rapport aux nulles.

La victoire (V) compte 4 points, la nulle (N) compte 2 points et la défaite (D) 1 point. $K = 4xV + 2xN + D$.
Une victoire et une défaite rapportent 5 points (4+1) alors que deux nulles ne rapportent que 4 points (2x2).
Le Kashdan donne le même résultat que le nombre de Parties Gagnées.

Exemple : Tournoi en 9 rondes, départager deux joueurs à 5 points.

- Albert gagne une seule partie et fait 8 nulles (+ 1, = 8, - 0). $K(\text{Albert}) = 4x1 + 2x8 + 0 = 20$.
- Bernard gagne 5 parties et perd 4 parties (+ 5, = 0, - 4). $K(\text{Bernard}) = 4x5 + 2x0 + 4 = 24$.

Inventé par Isaak Kashdan (1905-1985), Arbitre et GM américain. Ce départage utilisé au Championnat du Monde Junior en 1988 a permis à Joël Lautier de finir devant des joueurs moins combatifs. Peut être utilisé en Système Suisse comme en Toutes Rondes.

KOYA : Réservé aux Toutes Rondes. On commence avec les joueurs ayant réalisé au moins 50%. Si ce départage ne suffit pas on ajoute un groupe de point supplémentaire, et ainsi de suite, pas à pas.

Exemple : Dans le tournoi ci-dessous, départager les ex æquo. Sachant que le 1^{er} Départage sera la Confrontation Directe, puis le Koya et le Koya étendu.

	Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
1	Albert	■	0,5	0,5	0,5	0,5	1	0,5	1	1	1	6,5	1 ^{er}
2	Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	5	
3	Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5	1	0,5	0,5	5	
4	Denis	0,5	0,5	0,5	■	1	0	0,5	1	0,5	0,5	5	
5	Eric	0,5	1	1	0	■	0,5	0,5	0	1	0	4,5	7 ^e
6	Franck	0	0	0	1	0,5	■	0,5	1	1	1	5	
7	Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	■	0,5	1	0,5	5	
8	Herbert	0	0,5	0	0	1	0	0,5	■	0	1	3	9 ^e
9	Isidore	0	0,5	0,5	0,5	0	0	0	1	■	1	3,5	8 ^e
10	Jack	0	0	0,5	0,5	1	0	0,5	0	0	■	2,5	10 ^e

Albert, Éric, Herbert, Isidore et Jack sont les seuls à leur niveau de point. On les classe immédiatement.

1^e Départage : Confrontation Directe. La somme des points entre eux décidera pour départager B,C,D,F et G.

Confrontation directe

	B	C	D	F	G	pts	
Bernard	■	0,5	0,5	1	0,5	2,5	2 ^e -3 ^e
Claude	0,5	■	0,5	1	0,5	2,5	2 ^e -3 ^e
Denis	0,5	0,5	■	0	0,5	1,5	5 ^e -6 ^e
Eric				■			
Franck	0	0	1		0,5	1,5	5 ^e -6 ^e
Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	■	2	4 ^e

Seul Guy est départagé.

2^e Départage : Le Système KOYA (nb de points obtenus contre tous les adversaires qui ont fait 50% ou plus).

Bernard et Claude (2^e ou 3^e place) : On prend les résultats face aux joueurs qui ont marqué 4,5 pts ou plus.

Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5			3
Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5			3

Les joueurs n'ont pas été départagés.

Il faut étendre le Koya au groupe de point inférieur.

Il n'y a pas de joueurs à 4 pts, on passe à 3,5 pts. On ajoute les points marqués contre Isidore.

Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5		0,5	3,5
Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5		0,5	3,5

Ils ont tous les deux fait nulle. On intègre les résultats contre les joueurs ayant marqué 3 pts.

<i>Joueurs</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<i>Bernard</i>	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5		4
<i>Claude</i>	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5	1	0,5		4,5

Avec un Koya étendu de 4,5 Claude passe devant Bernard qui n'a que 4 pts de Koya.

Il reste Denis et Franck pour les 5^e et 6^e places

<i>Joueurs</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<i>Denis</i>	0,5	0,5	0,5		1	0	0,5				3
<i>Franck</i>	0	0	0	1	0,5		0,5				2

Avec un Koya de 3, Denis se place devant Franck qui n'a que 2 point de Koya.

Récapitulatif :

Place	Joueurs	Pts	C.D.	Koya 4,5	Koya 3,5	Koya 3
2 ^e	<i>Claude</i>	5	2,5	3	3,5	4,5
3 ^e	<i>Bernard</i>	5	2,5	3	3,5	4
4 ^e	<i>Guy</i>	5	2			
5 ^e	<i>Denis</i>	5	1,5	3		
6 ^e	<i>Franck</i>	5	1,5	2		

MEDIAN : Synonyme de Harkness ou Buchholz Médian.

MOYENNE Elo : Donnera un résultat équivalent à la Performance pour une économie de calcul incomparable.

PARTIE GAGNEE : Simple addition. Valorise les gains par rapport aux nulles. A rapprocher du Kashdan.

PROGRESS : Synonyme de Cumulatif.

PERFORMANCE Elo :

Basé sur la force estimée des adversaires (Elo), ce départage est plus pointu que la simple Moyenne Elo. On y rajoute une "Quantité" (v. tableau ci-dessous), fonction du nombre de points.

Performance = Moyenne Elo des adversaires + Quantité.

$$P = M + Q$$

Les parties non jouées (forfait, exempt,...) ne sont pas comptées. Une différence de classement de plus de 350 points sera comptée, pour les besoins du calcul, comme s'il y avait une différence de 350 points.

Exemple : Si un joueur classé 1700 joue contre un 2200 (quel que soit le résultat), on comptera que le 1700 a joué face à un 2050 et que le 2200 a joué contre un 1850.

- 1) Calculer la Moyenne Elo des adversaires en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 350 points.
- 2) Déterminer Q, la Quantité à ajouter.

La ligne du haut indique le nombre de Parties jouées sur l'échiquier.

La colonne de gauche indique le nombre de Points obtenus sur l'échiquier.

Q est alors donné par l'intersection de la ligne de Points et de la colonne de Parties.

Point \ Partie	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
0	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736
0,5	-501	-501	-470	-470	-444	-444	-422	-401	-366	-322
1	-401	-401	-383	-366	-351	-322	-309	-284	-240	-193
1,5	-336	-322	-309	-296	-273	-251	-230	-184	-149	-87
2	-296	-273	-262	-240	-220	-184	-158	-125	-72	0
2,5	-251	-230	-211	-193	-166	-141	-102	-57	0	87
3	-211	-184	-175	-149	-125	-87	-50	0	72	193
3,5	-175	-158	-133	-110	-80	-43	0	57	149	322
4	-141	-125	-102	-72	-43	0	50	125	240	736
4,5	-110	-87	-65	-36	0	43	102	184	366	
5	-87	-57	-36	0	43	87	158	284	736	
5,5	-57	-29	0	36	80	141	230	401		
6	-29	0	36	72	125	184	309	736		
6,5	0	29	65	110	166	251	422			
7	29	57	102	149	220	322	736			
7,5	57	87	133	193	273	444				
8	87	125	175	240	351	736				
8,5	110	158	211	296	444					
9	141	184	262	366	736					
9,5	175	230	309	470						
10	211	273	383	736						
10,5	251	322	470							
11	296	401	736							
11,5	336	501								
12	401	736								
12,5	501									
13	736									

Exemple : Un joueur qui réalise 4 pts sur 7 aura une Quantité ajoutée de 50.
Un joueur qui réalise 3 pts sur 9 aura une Quantité ajoutée de - 125.

0 pts donne $Q = - 736$. On enlèvera 736 pts à la Moyenne des adversaires.
100% donne $Q = + 736$. On ajoute 736 pts à la Moyenne des adversaires.
50% donne $Q = 0$, la Performance est égale à la Moyenne des adversaires.

PERFORMANCE (suite) :

Exemple : Pour un joueur classé 1850 :

Ronde	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Elo Adv.	1490	1700	1800	2000	2000	1800	1900	1880	1770
Résultat	1	1	1	1	1 Forfait	0,5	0 forfait	0	1 Forfait

Bien que ce joueur participe à un tournoi en 9 rondes, il n'a joué que 6 rondes sur l'échiquier.

On oublie les rondes 5, 7 et 9 puisqu'il a gagné ou perdu par forfait.

Pour la partie de la ronde 1, on ramène le Elo à $1500 = (1850 - 350)$ selon la règle des 350 points.

On calcule $M : (1500 + 1700 + 1800 + 2000 + 1800 + 1880) / 6 = 1780$

On détermine la Quantité : 4,5 points sur 6 parties. L'intersection donne $Q = + 184$

On calcule la Performance : $P = 1780 + 184 = 1964$

PRECISION SUR LE CALCUL DE LA MOYENNE ELO DES ADVERSAIRES (Cas des Non Classés) :

* **Adversaire ayant un classement** (Fide, FFE ou étranger) : on les intègre simplement à la moyenne, en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 350 points.

* **Non classés** : On ne tient pas compte de l'estimation initiale, on leur attribuera un "Classement provisoire".

"Classement provisoire" (Cp) des non classés = Moyenne du groupe.

- Si le non classé fini dans un groupe de point où il y a au moins un joueur classé. On donne au non classé un "Classement provisoire" égale à la moyenne de son groupe.

C'est ce Classement qui sera pris en compte dans le calcul de la Moyenne (fourchette de 350 pts !).

Exemple : Six joueurs au même niveau. 2200 – 1999 – 1860 – 1950 – 1910 – 1499.
4 joueurs classés, 2 non classés. Les deux non classés sont ré-estimés à la moyenne du groupe.
La moyenne est $(2200 + 1860 + 1950 + 1910) / 2 = 1980$. C'est le nouveau "Cp" des 2 non classés.

- Cas rare de groupe de point contenant uniquement des non classés. On évitera le Départage à la Performance si on attend beaucoup de non classés dans une compétition !

Méthode : - Calculer le Elo moyen des 2 niveaux classés de part et d'autre de ce niveau.
- Classer le niveau constitué de non classés à la « moyenne pondérée » des 2 niveaux.

Exemple (Open 7 rondes) :

Niv. 4,5 pts : 5 joueurs classés (moy. 1890), 1 non classé

Niv. 4 pts : 3 non classés

Niv. 3,5 pts : 1 classé 1750, 3 non classés

Pour le groupe 4 pts, on ne fait pas une simple moyenne, mais une moyenne pondérée.

En effet, l'écart entre 4,5 et 4 n'est pas le même qu'entre 4 et 3,5 ! Reportez-vous au Tableau.

4,5 pts sur 7 donne $Q = 110$. 4 pts sur 7 donne $Q = 57$. 3,5 pts sur 7 donne $Q = 0$

Niv. 4,5 pts, Niv. 4 pts, Niv. 3,5 pts <-----><----->
 $Q=110$ ----- $Q=57$ ----- $Q=0$
<-----53-----><-----57----->
<-----110----->

Il y a $53/110^e$ entre 4,5 et 4. Alors qu'il y a $57/110^e$ entre 4 et 3,5.

Bref, le niveau 4 pts est un peu plus près de 4,5 pts que de 3,5 pts.

1890-----140 points Elo d'écart-----1750

Calcul en partant du haut : $(53/110) \times 140 = 67$. $1890 - 67 = 1823$

Calcul en partant du bas : $(57/110) \times 140 = 73$. $1750 + 73 = 1823$

Niv. 4,5 pts, Niv. 4 pts, Niv. 3,5 pts

1890<-----67 pts----->1823<-----73 pts----->1750

- S'il n'y a pas de niveau adjacent : on classe ce niveau de non classés à la moyenne déterminée par l'écart obtenu par lecture dans le tableau.

- S'il y a davantage de niveaux où ne figurent que des non classés, on agit de même en classant d'abord le niveau supérieur.

SCORE AJUSTE (S.A.) :

Les points marqués par les adversaires sont utilisés pour les évaluer, mais... Un point gagné par forfait ou exemption n'a pas la même valeur qu'un point arraché sur l'échiquier. De même une partie perdue par forfait ne signifie pas qu'elle aurait été perdue devant l'échiquier. Ou encore quand un joueur abandonne un tournoi, il ne marque évidemment plus de point. Pour ne pas défavoriser ses adversaires on considérera qu'il fait "nulle virtuelle" à chaque partie non jouée. On "ajustera" donc le total du joueur. Pour le S.A., une partie non jouée (forfait, abandon, exempt, sanction, etc.) est comptée comme une nulle. C'est un moindre mal.

Si deux adversaires ne se sont pas rencontrés (gain ou perte par forfait), ils ne recevront que la moitié du S.A. de cet "adversaire virtuel".

Un joueur Exempt recevra pour cet "adversaire" un S.A. égal à la moyenne du tournoi.

4 Exemples :

Joueur \ Ronde	1	2	3	4	5	6	Pts	S.A.
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Gain	Perte	Gain	4	4
Score	1	0,5	0,5	1	0	1		
Score Ajusté	1	0,5	0,5	1	0	1		
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte Forfait	2	3
Score	0	1	1	0	0	0		
Score Ajusté	0,5	1	1	0	0	0,5		
TONY	Perte	Perte	Exempt	Perte	Perte	Gain Forfait	2	1
Score	0	0	1	0	0	1		
Score Ajusté	0	0	0,5	0	0	0,5		
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent	Absent	0,5	2,5
Score	0,5	0	0	0	0	0		
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5	0,5		

- Paul n'a pas de parties anormales. Il est inutile d'ajuster son score. S.A. = Score réel.
- Loïc n'a joué que 4 parties devant l'échiquier. Les deux parties non jouées rapportent $0,5 \times 2 = 1$ point. On rajoute ce point aux deux points obtenus sur l'échiquier. S'il avait joué ces deux parties il aurait gagné, perdu ou fait nulle (en moyenne 50% de chance) on lui donne donc 50% des points possibles.
- Tony a marqué 2 points faciles. Un gain par Forfait et un Exempt ne reflètent pas la valeur d'un joueur ! Au lieu d'un point, chaque partie ne lui rapporte qu'un demi point. $0,5 \times 2 = 1$ point.
- Ludo n'a joué que deux parties. Il ne faut pas pénaliser ses adversaires des deux premières rondes. Peut-être Ludo est-il très fort et aurait-il tout gagné. On applique la même recette $0,5 \times 4 = 2$ points plus la nulle sur l'échiquier, soit un S.A. de 2,5 points au lieu du triste $\frac{1}{2}$ point initial.

SOLKOV : ou Solkoff. Ancien nom du Buchholz.

SONNEBORN-BERGER (S.B) : Utilisable pour les tournois toutes rondes, individuels ou par équipes.

Exemple :

N°	Joueur	1	2	3	4	Total	S.B.
1	A	X	0	1	0	1	1
2	B	1	X	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	2	2,5
3	C	0	$\frac{1}{2}$	X	$\frac{1}{2}$	1	2
4	D	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	X	2	2,5

$$A : (0 \times 2) + (1 \times 1) + (0 \times 2) = 0 + 1 + 0 = 1$$

$$B : (1 \times 1) + (0,5 \times 1) + (0,5 \times 2) = 1 + 0,5 + 1 = 2,5$$

$$C : (0 \times 1) + (0,5 \times 2) + (0,5 \times 2) = 0 + 1 + 1 = 2$$

$$D : (1 \times 1) + (0,5 \times 2) + (0,5 \times 1) = 1 + 1 + 0,5 = 2,5$$

A et C ont été départagé par le S.B. mais pas B et D. Il faut prévoir un autre départage.

YUGOSLAVE : Somme des S.A. des adversaires ayant réalisé au moins 50% des points.