



B.A.F.

Sommaire

DROITS
HOMOLOGATION

LA DNA VOUS
INFORME

HOMOLOGATION
TOURNOI FIDE

ARBITRAGE AU
FEMININ

SUJETS
EXAMENS

PENDULES
DGT 2010

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETTIN

des

ARBITRES FEDEREAUX



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

N°19
OCTOBRE 2008

SOMMAIRE DU BAF N°119

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE	3
DIRECTION DES TOURNOIS ET DES SANCTIONS	4
COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE	5
Directeur National de l'Arbitrage.....	5
Directeurs.....	5
Conseillers techniques.....	5
Délégué D.N.A au siège fédéral.....	5
SUPERVISEURS	6
LES DIRECTIONS REGIONALES DE L'ARBITRAGE	6
LES STAGES ANNONCES	6
FORMATEURS ACTIFS DE LA D.N.A.	7
LA D.N.A. VOUS INFORME...	8
COMMUNIQUE DE LA DIRECTION NATIONALE DES CLASSEMENTS	10
QUESTIONS / REPONSES	12
MODIFICATIONS DES REGLEMENTS 2008/2009	14
L'ARBITRAGE AU FEMININ	15
LES TOURNOIS INTERNES FIDE	18
LE POINT SUR L'HOMOLOGATION	19
RUBRIQUE A BRAC	21
SESSION DE JUIN 2008 UV 1 DUREE : 2 HEURES	23
I – VRAI OU FAUX ?.....	23
II – TOURNOI EN CADENCE 40 COUPS 2H PUIS 1H K.O.	23
III – JEU RAPIDE.....	24
III – UNE SITUATION TENDUE EN BLITZ.....	24
CORRIGE UV1 SESSION DE JUIN 2008	24
SESSION DE JUIN 2008 UV 1BIS DUREE : 2 HEURES	27
I – CONNAÎTRE LA F.F.E.....	27
II – LES COMPETITIONS.....	27
III – VOCABULAIRE.....	27
IV – LES ARBITRES.....	27
III – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS.....	27
CORRIGE UV1 BIS SESSION DE JUIN 2008	28
SESSION DE JUIN 2008 UV 2 DUREE : 2 HEURES	31
I – ORGANISATION DE TOURNOI.....	31
II - LES DEPARTAGES.....	31
III - LES PRIX.....	31
IV - ELO.....	31
V – TOURNOI PAR EQUIPES.....	31
CORRIGE UV2 SESSION DE JUIN 2008	35
SESSION DE JUIN 2008 UV1 J DUREE : 2 HEURES	39
I – VRAI OU FAUX ?.....	39
II - LA CHUTE DU DRAPEAU.....	39
III - LE K.O.....	39
CORRIGE UV1 J – SESSION DE JUIN 2008	40
LA PENDULE DGT 2010	42

Rédacteur du Bulletin des Arbitres Fédéraux :

Dominique DERVIEUX – Téléphone : 01.48.43.74.94 – e-mail : ddtm.dervieux@laposte.net

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

Siège : Stephen BOYD, délégué D.N.A,
FFE, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines
Mail : stephen.boyd@echecs.asso.fr



LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

Par Stéphane ESCAFRE

Saviez-vous que les gentils tournois amicaux que vous arbitrez depuis plusieurs années sont devenus des compétitions internationales ?

Ainsi, un tournoi interne de club, un championnat départemental, une phase de qualifications jeunes... comptent maintenant pour le classement Fide. Le plancher avait baissé depuis quelques années, mais la masse des joueurs n'apparaît que maintenant.

La DNA avait anticipé cette arrivée massive de classés FIDE, en intégrant le calcul du classement international, dès les stages S3 qui forment des AF3. C'est pourquoi, les tournois FIDE ne sont plus réservés uniquement au AF2 ou plus. La formation continue est aussi une bonne occasion de quelques piqûres de rappel. Les AF4 étant essentiellement des arbitres de match, nous n'avons pas voulu alourdir le contenu de leur formation. Cela devra peut-être évoluer, même s'il n'y a pas d'urgence. Cela dit, n'ayant pas été formé pour cela, un AF4 ne peut pas aujourd'hui arbitrer un tournoi international.

Revenons à nos tournois internes/internationaux :

Certains arbitres ont été surpris que leur tournoi interne ne soit pas pris en compte pour le Elo FIDE. « Pourtant j'ai envoyé la demande d'homologation en même temps que les résultats » (véridique !).

Certains se vexent : « Mais je fais comme ça depuis des années ! », certes, mais les règlements évoluent. Et les arbitres doivent évoluer avec eux. Je me demande parfois si les règlements ne sont pas des êtres vivants...

Et bien, il faut nous mettre à jour, mais ne pas oublier d'appliquer les règles qui existent déjà. Y'a-t-il eu un relâchement, de mauvaises habitudes, ou juste plus de contrôles ? Toujours est-il que nous avons constaté un laisser-aller et un manque de respect des textes de base. A une période où notre fédération a déposé une demande pour devenir « délégataire » auprès du Ministère des Sports, il serait dangereux que les arbitres n'appliquent pas notre charte ou nos règlements sportifs.

Vous trouverez dans ce numéro, des rappels de textes qui ne sont pas toujours respectés. Un peu de rigueur permettra à la commission technique (voir le message de C.-H. Rouah) et au délégué Elo FIDE (voir le mot de S.Boyd) de travailler dans de meilleures conditions.

En respectant nos textes, tout se passera bien, et les arbitres passeront inaperçus, ce qui est peut-être la plus grande qualité d'un arbitre.

Bonne rentrée, bons tournois internes et internationaux



DIRECTION DES TOURNOIS ET DES SANCTIONS

Luc FANCELLI 2 impasse de la Tour 60460 PRECY SUR OISE

e-mail : LFTSDNA@aol.com

CODE FFE	NOM	PRENOM	TYPE	DEBUT	FIN	POSITION
A08508	PHAM-HIEU	Tuong	SUSPENDU	05/07/2008	05/01/2009	Capitaine
N21597	BEN KHELIFA	Noomene	SUSPENDU	06/11/2004	05/11/2009	SUSPENDU
J00465	ARDILLA	Marc	SUSPENDU	07/05/2000	06/05/2010	SUSPENDU
A69475	MICOULEAU	Patrick	SUSPENDU	05/07/2008	05/07/2011	SUSPENDU
sans code	BORDEAUX	Jacques	ATTENTE	01/02/1996	01/01/2900	CND

La Direction des Sanctions rappelle que cette liste actualisée peut-être obtenue à tout moment à l'adresse suivante : <http://www.echecs.asso.fr/Discipline/Documents/Sanctions.pdf> auprès de la F.F.E. ou auprès du Directeur.

Luc FANCELLI 2 impasse de la Tour 60460 PRECY SUR OISE

e-mail : LFTSDNA@aol.com

Luc FANCELLI

Les recommandations du DTTS ☺

J'ai été « absent » pendant quatre mois, d'où le relais du DNA (Stéphane Escafre) pendant cette période. Maintenant, je vais pouvoir de nouveau m'occuper du cursus des arbitres (enregistrement de stages, d'ASP, exploitation de tournois, nomination d'arbitres et envoi d'avertissement aux arbitres).

Attention, le 1er septembre 2009, ceux qui n'auront pas passé de formation continue, qui n'auront pas suivi de stage S4, S3 ou S2 depuis le 1^{er} septembre 2005 seront enlevés de la liste des arbitres actifs de la FFE.

Veillez passer par votre DRA avant de demander des informations directement à la DNA, il les a peut-être.

Dans mes prérogatives, il n'y a pas que des nominations d'arbitres, il y a aussi des transmissions de courrier vers les arbitres, tel que des « rappels de règlement » mais aussi des avertissements, blâmes ou suspensions de licence d'arbitrage (provisoire ou définitive).

La FFE a décidé dorénavant de renforcer les sanctions contre des arbitres qui le méritent ...



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Directeur National de l'Arbitrage

ESCAFRE Stéphane	06.23.69.10.91 escafre@gmail.com	29 Boulevard Paoli 20200 BASTIA
-------------------------	--	------------------------------------

Directeurs

BERNARD Christian	Directeur de la formation	04.90.34.97.97 chris.a.bernard@wanadoo.fr	85 avenue Frédéric Mistral 84100 ORANGE
DERVIEUX Dominique	Directeur de publication	01.48.43.74.94 ddtm.dervieux@laposte.net	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS
DESMOULIERES Serge	Directeur des règlements	02.38.66.58.75 serge.desmoulieres@wanadoo.fr	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN
FANCELLI Luc	Directeur des titres, tournois et sanctions	LFTSDNA@aol.com	2 impasse de la Tour 60460 PRECY SUR OISE
FREYD Laurent	Directeur des traductions	06.22.31.76.10 lfreyd@free.fr	27 Rue des Prés 95450 SAGY
PARIS Thierry	Directeur des examens	04.37.69.09.36 thierry.paris@free.fr	18 rue Gabillot 69003 LYON

Conseillers techniques

BAUDSON Chantal	06 20 32 07 57 soshin@voila.fr	HLM Bellevue Bat O Quartier Val des Rougières 83400 HYERES
PERNOUD Claire	04.76.42.21.97 / 06.81.13.13.59 claire.pernoud@orange.fr	71, rue Saint-Laurent 38000 GRENOBLE

Délégué D.N.A au siège fédéral

BOYD Stephen	stephen.boyd@echecs.asso.fr	11, rue de l'Aiglon 34090 Montpellier
---------------------	--	--

SUPERVISEURS

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

Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez aussi appeler :
Stephen BOYD (arbitre international)
au 04.67.02.00.29 (dom.)

LES DIRECTIONS REGIONALES DE L'ARBITRAGE

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

BOURGOGNE 	Jacky FARGERÉ 5 rue Edouard Manet 71100 Chalon sur Saône 03 85 41 16 39	Jacky.fargere@orange.fr
CHAMPAGNE ARDENNE 	Jacky FLAMANT 58 rue Camille Pelletan 08000 CHARLEVILLE MEZIERES 03.24.56.16.54	jacky.flamant@laposte.net
DAUPHINE 	Gérard LOPEZ 182 Bld de la Tête de Mussel 74300 Cluses 06 74 67 85 58 / 04 50 18 22 76	gegelopez@aol.com

Aidez-nous à tenir à jour le fichier d'adresses des Directeurs Régionaux !

Veillez me communiquer dès que possible toutes les modifications

Merci d'avance !

Signalez tout changement également à Stephen BOYD pour une mise à jour du site FFE

LES STAGES ANNONCES

En direct sur le site fédéral :

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



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

FORMATEURS ACTIFS DE LA D.N.A.

Vincent BERNARD	04.42.56.94.60	Baou Trouca 25 rue Centaurée 13800 ISTRES	VNJABERNARD@aol.com
Jean BOGGIO	01.43.28.07.54	4 rue Cart 94160 SAINT MANDE	jeanboggio@noos.fr
Nadir BOUNZOU	06.64.64.23.14	13 allée Massenet 93270 SEVRAN	nadir@idf-echecs.com
Stephen BOYD	04.67.02.00.29	11 rue d'Aiglon 34090 MONTPELLIER	stephen.boyd@free.fr
Francis DELBOE 	06.23.57.31.61	11, impasse Combier 49400 SAUMUR	fdelboe@online.fr
Dominique DERVIEUX	01.48.43.74.94	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS	Ddtm.dervieux@laposte.net
Stéphane ESCAFRE	06.23.69.10.91	29 Boulevard Paoli 20200 BASTIA	escafre@gmail.com
Laurent FREYD	09 54 01 73 79 06.22.31.76.10	27 Rue des Prés 95450 SAGY	lfreyd@free.fr
Jean-Louis HUCY 	02 35 60 27 41	70 rue de Diane 76230 BOIS GUILLAUME	jlhucy@wanadoo.fr
Pierre LECUYER	02.97.47.05.42	7 rue Rychebusch 56000 VANNES	pierrelecuycy56@yahoo.fr
Jacques MAILLARD	02.31.37.20.20	2 rue le Mont Notre Dame 14530 LUC SUR MER	jacqueslisa.maillard@wanadoo.fr
Erick MOURET	04.67.65.81.10	780 rue de Centrayrargues 34070 MONTPELLIER	erick.mouret@echecs.asso.fr
Claire PERNOUD 	06.81.13.13.59	71, rue Saint-Laurent 38000 GRENOBLE	Claire.pernoud@orange.fr
Charles-Henri ROUAH	01.75.06.74.48	1 Allée des Frênes 77170 BRIE COMTE ROBERT	orscholz@club-internet.fr
Emmanuel VARINIAC	06.67.30.59.32	2 rue du parc Lachenois 60310 LASSIGNY	emmanuel.variniac@laposte.net

Directeur de la Formation :

Christian BERNARD
85 avenue Frédéric MISTRAL 84100 ORANGE
Tél / Fax : 04.90.34.97.97
Chris.a.bernard@wanadoo.fr



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

Suivi des Demandes d'homologation et des rapports techniques

Les demandes d'homologation et rapports de tournoi (avec chèque des droits d'homologation) sont à envoyer à :

Stephen Boyd

11, rue de l'Aiglon 34090 Montpellier

Questions sur Arbitrage – Elo FIDE à :

stephen.boyd@echecs.asso.fr



Prochains tests

Merci de noter dans vos agendas les dates des sessions d'examen d'arbitrage pour 2008-2009 :

samedi 29 novembre 2008,

samedi 21 mars 2009,

samedi 6 juin 2009

et samedi 21 novembre 2009.



Deux nouveau formateurs

Claire Pernoud et **Jean-Louis Hucy** rejoignent la liste des formateurs d'arbitres.

Arbitres jeunes, formation continue, titres, normes, classement fide... Il y aura de quoi les occuper !



Assurance

L'assurance fédérale ne couvre que la responsabilité civile, et pas les matériels.

Exemple précis : un arbitre se fait voler son portable. Il indique à son assurance qu'il arbitrait un tournoi. Son assureur se tourne donc vers l'assurance de la FFE... qui ne fera rien car elle ne couvre pas les matériels.

Si certains le savaient déjà (ou en ont fait la triste expérience), il est peut-être bien d'informer les autres...



Droits d'homologation

Les droits d'homologation passent de 5% à 7% à compter du 1^{er} septembre 2008, suite à des augmentations de la FIDE.

Le nouveau formulaire T3bis se trouve sur la page suivante.



PAPI

Dans certains cas, PAPI 3.1 peut présenter quelques failles, comme l'ont constaté quelques arbitres. Vous vous en sortirez parfaitement en disposant sur votre ordinateur de la version antérieure (PAPI 1.6 consolidée).



**FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
FICHE de CALCUL des DROITS
d'HOMOLOGATION**

Pour des TOURNOIS Homologués de plus de 60 minutes.

Ce document, avec le chèque des Droits d'homologation à l'ordre de la F.F.E., doit être expédié avec le rapport technique du tournoi à Fédération Française des Echecs, Direction Technique

Stephen BOYD 11, rue de l'Aiglon 34090 MONTPELLIER

Les droits d'homologation s'élèvent à 7% du montant total des inscriptions pour les tournois homologués. Pour les tournois fermés à normes de titre international, ceux qui sont organisés en partenariat avec la F.F.E. sont exonérés de droits, les autres ont des droits d'homologation fixes : 130 € pour un tournoi de Maîtres – 260 € pour un tournoi de Grands Maîtres.

IDENTIFICATION DE LA MANIFESTATION

Date(s) de la manifestation échiquéenne :
 Nom de la manifestation échiquéenne :
 Numéro d'homologation F.F.E. :
 Lieu (préciser la commune et le département) :

IDENTIFICATION DE L'ORGANISATEUR

Nom (et adresse du siège social) de l'Association sportive organisatrice :

Nom du responsable de la manifestation :

TOURNOI OPEN SUISSE : Calcul du montant total des inscriptions

	Nombre		Montant		Total
Séniors Plein tarif	X	=
Séniors Tarif réduit	X	=
Séniors Tarif supplément	X	=
Jeunes (-20ans) (50% max seniors) Plein tarif	X	=
Jeunes (-20ans) (50% max seniors) Tarif réduit	X	=
Jeunes (-20ans) (50% max seniors) Tarif supp.	X	=
.....	X	=
.....	X	=
.....	X	=
Invités	X	0	=	0
			Totaux	=

X 7 %
Droits d'homologation =

AUTRES TOURNOIS

Toutes Rondes, Matches ou Eliminations

Total des Inscriptions

Ou Tournoi à Norme de MI

Fixe

Ou Tournoi à Norme de GMI

Fixe

X 7 % =

130 € =

260 € =

Montant =

Exonération -

Total =

Fait à.....

Le

Signature de l'arbitre

Signature de l'organisateur



COMMUNIQUE DE LA DIRECTION NATIONALE DES CLASSEMENTS

Le corps arbitral, représentant de la Fédération sur le lieu des tournois, est chargé, dans ce cadre, de différentes missions dont il s'acquitte majoritairement avec efficacité et compétence.

Cependant, sans doute par défaut d'informations récentes claires, quelques « égarements » récurrents motivent la présente mise au point :

- Un tournoi, qu'il soit international ou plus modestement interne à un Club, qu'il soit en cadence ELO FIDE, 1H00 KO ou Rapide doit posséder un numéro de Déclaration Préalable lisible sur le site Internet de la FFE.
- Ce numéro est demandé par l'organisateur, via le Délégué ELO de la LIGUE, pour les tournois ne comptant que pour le Elo National lent ou Rapide.
- Pour les tournois FIDE, l'homologation est demandée au moins un mois avant le début du tournoi à M. BOYD, "Rating Officer" de la FFE pour le ELO FIDE, qui avisera immédiatement le Délégué ELO de la LIGUE.
- L'Arbitre du tournoi doit contrôler les licences de tous les participants, avisant l'Organisateur d'avoir à licencier certains joueurs qui en seraient dépourvus. Comme moyen de contrôle, l'Arbitre dispose de la base du logiciel Papi, base mise à jour très souvent et qui permet de repérer telle licence B dans un tournoi qui n'est pas en cadence rapide, tel nouveau venu sans licence etc.
- A la suite du tournoi, l'Arbitre doit faire suivre les résultats sous la forme :
 1. de la Sauvegarde papi à M. BOYD, pour mise en ligne et transmission vers la FIDE si besoin,
 2. de l'Exportation papi à son Délégué ELO en avisant l'un et l'autre de ces démarches.
- Lors de la confection de cette EXPORTATION, l'Arbitre veillera
 1. à ne pas confondre Exportation et Sauvegarde (l'une donne un fichier xxxEloNat.txt, l'autre un fichier yyy.papi avec une icône représentant une boule à damier blanc et rouge)
 2. à ne pas confondre Exportation Elo FFE et Exportation Elo FIDE
 3. à ne pas valider hâtivement le « Oui » du masque de confirmation et qui traduit une cadence «ELO » tandis que le « Non » traduira une cadence « Rapide »
 4. à reporter correctement le n° de déclaration préalable après son propre nom (ce n'est pas le code FFE de l'Arbitre qui est attendu !)
 5. à renommer le fichier « xxxELONat.txt » en «13412.txt » le fichier export du tournoi n° 13412 surtout en évitant les sornettes du style « OpenJeuneEloNat.TXT » ou, pire, les ineffables « BEN.TXT »
 6. Si, sous le même n° sont déclarés plusieurs tournois, utiliser une lettre APRES le n° donc 14521A.TXT, 14521B.TXT etc.
 7. La mention de la Ligue et de la Cadence ne sont pas utiles car tout est dans le fichier et les Délégués Elo ou M. Boyd ne font pas de confusions lors des transmissions vers la DNC.

- **Enfin les Arbitres sont invités à ne pas modifier les noms des joueurs.**

1. Le joueur vient aviser l'Arbitre que son nom est mal orthographié, déjà le joueur n'aurait qu'à s'en prendre à lui-même car l'Arbitre a prélevé le nom sur la base fédérale et si faute d'orthographe il y a, celle-ci figure AUSSI sur la carte de licence détenue par le joueur lui-même.
2. En modifiant, pour être agréable, le nom d'un joueur dans le fichier du tournoi, cette modification sortira au niveau de la DNC en anomalie : la parfaite redondance code FFE/nom + prénom est rompue et les programmes écartent les résultats pour éviter d'attribuer à Paul les résultats de Pierre !
3. Donc, ou bien l'Arbitre ne fait rien, expliquant au joueur que c'est vers son club qu'il doit entreprendre la démarche de correction, ou bien l'Arbitre, en bon représentant fédéral, traite le problème complètement : il fait droit (avec prudence !) à la requête du joueur au niveau des fichiers du tournoi MAIS adresse AUSSITOT au Secrétariat Fédéral (Mme LAGADIC - celine.lagadic@echecs.asso.fr) une demande de correction dont il s'assurera, dans les jours qui suivent le tournoi, de la transcription dans le fichier fédéral. Il faut comprendre qu'ajouter un « l » oublié dans un nom lors du tournoi de Machinchose, reviendra à la DNC à gérer un rejet en retirant le fameux « l » quelques semaines plus tard sans pour autant corriger le fichier fédéral car au niveau de la DNC, l'interlocuteur - demandeur n'est pas là !

Avec nos remerciements quant au bon respect de ces consignes.

QUESTIONS / REPONSES D'ARBITRAGE

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

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

Peut-on jouer vite en blitz ?

Bonjour

En blitz. ... "et les Noirs appuient sur pendule..."

J'ai les Blancs, et je joue mon premier coup, mais avant même d'appuyer sur la pendule, mon adversaire joue son coup, j'appuie sur la pendule, mais comme mon adversaire a déjà joué, main presque sur le bouton, il appuie de nouveau sur la pendule en un fraction de seconde. Ce processus a duré au moins dix coups. Résultat, il joue sur mon temps. Est-ce normal ?

Merci

Frédéric Gaudino (PACA)

Votre adversaire a le trait quand votre pièce est lâchée, et non pas quand la pendule est enclenchée. Il a donc le droit de répondre dès que vous lâchez votre pièce. En revanche, il ne peut pas vous empêcher d'appuyer sur la pendule.

Bon courage ...

Peut-on continuer une partie terminée ?

Bonsoir Monsieur,

Une question très simple sur l'autorité de l'arbitre :

Pendant une partie, le téléphone portable des blancs, par exemple, sonne. L'arbitre déclare le gain pour les noirs. Mais ce dernier refuse de gagner ainsi et les deux joueurs s'entendent pour continuer la partie. Que faire ?

Je vous remercie pour votre rubrique et vos réponses très claires.

Bien cordialement, Muller Jérôme.

Bonjour,

les textes sont très clairs : la partie est perdue pour le joueur dont le téléphone sonne. On peut décider du score de l'adversaire (mettre nulle, par exemple, s'il ne peut pas gagner). En revanche, on ne peut pas laisser continuer la partie. Ou alors, cela devient une partie amicale, sans arbitre, et non une partie de compétition.

De même si un joueur perd au temps : on ne continue pas, même si l'adversaire ne veut pas gagner ainsi.

Peut-on jouer vite en blitz ? (suite)

Bonjour,

Je me permets de vous faire part d'un désaccord avec votre réponse:

L'article 1.1 des règles dit certes qu'un joueur a le trait dès que son adversaire a joué son coup (= lâché sa pièce), mais cet article me paraît bien sûr ne pas s'appliquer à la compétition avec pendule où le coup n'est achevé que quand la pendule a été enclenchée. Ce que vous dites aboutirait à l'extrême possiblement à ce que toute la partie se déroule sur le temps d'un seul joueur ! Que faites vous quand, appliquant ce que vous dites, l'adversaire joue dès que le joueur a joué, que les deux appuient sur la pendule en même temps et vous appellent pour gêne ?

Personnellement je considère qu'on a le trait quand l'adversaire a terminé de déclencher la pendule (article 6.8.a), j'interdis que l'on joue sur le temps de l'adversaire, je trouve que l'article 1.1 devrait être re-rédigé, et je veille (surtout en blitz) à que ce soit la même main qui a joué qui appuie. Peut-être vouliez vous dire en fait que les règles de compétition ne s'appliquent pas en blitz, ce qui me paraît difficile à concevoir, à appliquer (et encore plus à faire appliquer !) ?

Jean-François Roux

Bonjour,

je suis d'accord avec vous d'un point de vu moral. Ce n'est pas gentil de répondre alors que l'adversaire n'a pas appuyé sur la pendule. Ce n'est pas gentil, mais c'est légal. L'article 1.1 que vous rappelez est très clair. Vous écrivez "*mais cet article me paraît bien sûr ne pas s'appliquer à la compétition avec pendule*". Votre opinion n'a pas de base légale. Rien ne nous dit de ne pas appliquer cette règle, et elle n'est pas en contradiction avec les suivantes. Les règles qui régissent la pendule s'appliquent et on ne peut pas empêcher l'adversaire d'appuyer. Celui dont le drapeau est levé doit toujours avoir la possibilité d'appuyer, même si son adversaire a déjà répondu sur l'échiquier.

Voici une citation tirée de chesscafe.com, par le Président des règles du jeu de la Fide (Mr Gijsssen) : *Considérez-vous le fait qu'un joueur ne peut répondre au coup de son adversaire qu'après que le coup a été "achevé" (c'est à dire coup joué et pendule enclenchée) est une interprétation erronée ?* Ma réponse est : *Oui. (...)*

L'argument suivant n'est peut-être pas très lourd, mais supposez qu'un joueur ne puisse jouer que lorsque l'adversaire a appuyé. Pouvez-vous imaginer combien de disputes nous aurions en Blitz ou en Rapide ?

QUESTIONS / REPONSES TECHNIQUES

Si vous avez des questions techniques concernant les compétitions fédérales, n'hésitez pas à les poser directement à Sylvain Rivier sur le site internet de la FFE

(<http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=4>)

MODIFICATIONS DES REGLEMENTS 2008/2009

Attention : le règlement du championnat de France individuel Jeunes a été complètement refait.

COMPÉTITIONS SENIORS

Règles générales	» Art. 2.1. Nationalité » Art. 9.3. Demande d'entente, » alinéa 9.3.c
Ch. FRA Clubs	» Art. 3.7. Composition des équipes : » 3.7.b, alinéa 2 ; » 3.7.f » Art. 3.11. Transmission des résultats
Coupe de France	» Art. 2.2. Calendrier
Coupe Jean-Claude Loubatière	» Art. 4.1.a) système suisse
Coupe 2000	» Art. 4.1.a) système suisse
Ch. FRA féminin des clubs	» Art. 1.1. Structure » Art. 1.2. Déroulement de la compétition » Art. 1.3. Engagements, alinéa 2 supprimé » Art. 2.5. Arbitres » Art. 3.3. Cadence
Ch. FRA individuel	» Art. 1.2. Structure » Art. 1.4. Droits d'engagement » Art. 1.5. Prix en espèces » Art. 2.1. Tournoi National » Art. 2.2. Tournoi National féminin » Art. 2.3. Tournoi National B » Art. 2.4. 1. Tournoi Accession féminine » Art. 3.1. Formule

COMPÉTITIONS JEUNES

Ch FRA Interclubs Jeunes	Changement de dénomination : Nationale 1 devient Top Jeunes
Ch FRA scolaire	» Art. 3.1. Organisation » Art. 4.2. Organisation » Art. 5.2. Déroulement des tournois
Ch FRA individuel Jeunes	Nouveau règlement

CLASSEMENT ET HOMOLOGATION

Tournois homologués	» Art. 2.3. » Art. 2.7. Homologation d'un tournoi de type A ou B » Art. 2.8. Droits d'homologation
---------------------	--

FORMATION

DAFFE 1er degré	» Art. 5.2. Équivalence
DAFFE 2e degré	» Art. 5.2. Équivalence



L'ARBITRAGE AU FEMININ



*Chantal
BAUDSON
Arbitre Fédéral 1
Membre de la DNA
D.R.A. Côte d'Azur*

Comment est né cet intérêt pour l'arbitrage ?

Depuis toujours j'aime les règlements (dans la vie de tous les jours) j'aime les respecter (autant que possible) et essayer de les faire respecter.

Quand mes enfants se sont mis à jouer aux échecs je les suivais et j'ai passé beaucoup de temps à attendre qu'ils finissent de jouer.

Posant beaucoup de questions sur le pourquoi et le comment des appariements et des départages à leur entraîneur, il m'a suggéré que si je voulais je pouvais devenir arbitre pour tout comprendre.

Au début il ne m'avait pas dit que je devais moi-même être joueuse pour devenir arbitre sinon je pense que je n'aurais jamais fait la démarche. Maintenant je joue mais surtout j'arbitre et c'est ce que je préfère.

Comment a-t-on réagi dans ton entourage quand tu as fait part de ton intention d'arbitrer ?

Tout le monde avait l'air content, mes enfants ravis que je m'intéresse de plus près à ce qu'ils faisaient (ils avaient 7 et 10 ans), mon mari aussi comme cela je pouvais suivre les enfants sans m'ennuyer. Au niveau du club, aussi c'est toujours bien d'avoir des parents qui s'investissent.

Quel les ont été tes démarches pour devenir arbitre ?

Le club a organisé un stage S3 car avant le S4 n'existait pas. Nous étions une quinzaine, tous des joueurs d'échecs et moi la seule femme. C'est Charles Henri Rouah qui était le formateur et ce n'était vraiment pas facile d'attaquer le système suisse quand on n'est pas joueur. J'ai souffert pour l'attestation de zeitnot, mais j'ai finalement réussi non sans mal.

Te souviens-tu de tes premiers coups de sifflet sur le terrain ?

A vrai dire non au début j'arbitrais beaucoup les enfants et tout ce passait bien avec les enfants.

Peut-être que si j'avais eu des problèmes je n'aurais pas continué car je me souviens que je stressais beaucoup avant un arbitrage pour que tout c'est prêt, maintenant c'est plus cool, l'expérience à du bon.

As-tu rencontré quelques problèmes depuis ?

Oui, malheureusement, mais vu le nombre d'arbitrage que je fais je dirais que c'est vraiment une goutte d'eau dans l'océan. Mon dernier problème a été d'expliquer à un grand maître pourquoi il doublait les noirs, c'est là qu'il ne faut pas se tromper car lui aussi il connaît les règles (c'était un problème de table perturbée).

Comment se comportent les gens avec une arbitre féminine ?

Il y a toutes sortes de comportements. La plupart du temps ils sont ravis, ça change, et à partir du moment où tout se passe bien alors tout va bien dans le meilleur des mondes. Certains me testent sur les règlements les appariements et généralement une fois que je leurs ai gentiment montré que je savais de quoi je parlais alors tout va bien.

As-tu des astuces pour réussir un bon arbitrage ?

Pas vraiment mais j'applique ce que Charles Henri Rouah nous avait dit, avoir son matériel sur soi c'est pour moi essentiel je n'arbitre jamais sans, même pour des scolaires. J'aime aussi arriver à l'avance pour que tout soit prêt. Je vérifie toujours avant chaque ronde le placement des pièces sur les échiquiers, c'est bête mais ça évite les premiers incidents qu'il peut y avoir en début de ronde. Aussi et je pense que c'est là le meilleur truc c'est d'être présent et de passer entre les tables régulièrement du début à la fin pour montrer que vous êtes bien là disponible et peut-être ai-je de la chance mais pour ma part je pense que j'évite pas mal d'incidents juste en étant présente.

Que t'a apporté l'arbitrage ?

Pour moi ça apporte des bonnes choses. J'aime ce que je fais, j'ai rencontré des gens que j'apprécie beaucoup tant au niveau d'autres arbitres qu'au niveau des organisateurs de tournois ainsi que des joueurs très sympathiques.

Je me sens utile quand j'arbitre, je le fais avec plaisir.

Ton ambition dans l'arbitrage ?

Je suis arbitre F1 et jamais je n'aurais pensé pouvoir arriver si haut. Pour progresser il faudrait que je travaille l'anglais, mais je suis très satisfaite du niveau que j'ai, je peux arbitrer pratiquement tout, alors je me contente de ce que je suis, et ça me va, largement.

Merci Chantal pour tes réponses à nos questions !



*Claire PERNOUD
Arbitre F1 et
formatrice
Membre de la DNA
Superviseur*

Comment est né cet intérêt pour l'arbitrage ?

Dans ma ligue il y avait peu d'arbitres disponibles pour l'arbitrage des tournois. J'ai pensé que ce pourrait être une activité qui me plairait ; en effet j'aime bien les contacts avec les joueurs, la rigueur et l'organisation.

Comment a-t-on réagi dans ton entourage quand tu as fait part de ton intention d'arbitrer ?

J'ai toujours été encouragée par mon club, par les joueurs que je côtoyais et par les instances dirigeantes de ma région.

Quelles ont été tes démarches pour devenir arbitre ?

J'ai suivi en 1996 un stage de 4 jours, c'était le minimum obligatoire avant que soit créé le niveau d'arbitre fédéral 4. Je m'étais inscrite avec d'autres joueurs que je connaissais, cela m'a motivée. Le formateur était Charles-Henri Rouah et je lui suis reconnaissante de m'avoir communiqué sa passion de l'arbitrage.

J'ai ensuite décidé de devenir arbitre le plus rapidement possible : en 6 mois, j'ai réussi mes UV, puis j'ai secondé des arbitres dans deux grands tournois rapides de la ligue Dauphiné-Savoie et au tournoi du Cap d'Agde.

Les bonnes conditions de jeu proposées dans ces tournois ont aussi contribué à augmenter mon intérêt pour l'arbitrage.

Te souviens-tu de tes "premiers coups de sifflet sur le terrain" ?

Non.

As-tu rencontré quelques problèmes depuis ?

Quelques problèmes... Cela fait partie de la fonction d'arbitre d'être amenée à prendre des décisions dans des situations pas toujours agréables. Et puis des problèmes résolus ne sont plus des problèmes !

Comment se comportent les gens avec une arbitre féminine ?

Je suis peut-être optimiste, mais je ne pense pas que les joueurs se comportent avec moi différemment d'avec un arbitre masculin.

As-tu des « astuces » pour réussir un arbitrage ?

Je me prépare avant. Je relis les règles du jeu qui correspondent à la cadence du tournoi, je relis le règlement d'une compétition fédérale... Pour un open, je prépare tout ce que je peux avant d'arriver sur le lieu du tournoi : bien sûr j'ai rédigé le règlement intérieur et j'ai la base des joueurs à jour. Si je viens sans mon matériel, je vérifie que l'organisateur aura le mot de passe de l'ordinateur, de l'encre pour l'imprimante, des pendules que je sais régler...

J'arrive bien à l'heure convenue et ensuite je respecte les horaires.

Je suis à l'écoute des organisateurs et des joueurs tout en faisant respecter mon rôle d'arbitre.

Je pense que je suis assez sereine et que cela rassure les joueurs et les organisateurs.

Que t'a apporté l'arbitrage ?

J'ai pu participer à des grands événements : championnats de France et championnats de France des jeunes, championnat du monde des jeunes... J'ai souvent passé de bons moments avec les arbitres. Je suis contente de pouvoir apporter mes compétences et mes connaissances à mon club et à ma Ligue...

En tant que joueuse, cela m'a souvent été utile de bien connaître les règles, pour moi et pour en faire profiter d'autres joueurs.

Ton ambition dans l'arbitrage ?

J'ai atteint le plus haut grade avec le titre d'arbitre international. Je suis aussi devenue formatrice il y a quelques semaines.

Mon ambition est de continuer à maîtriser l'arbitrage pour rester à ce niveau.

Merci Claire pour tes réponses à nos questions !



Anémone
KULCZAK
Arbitre Fédéral 2
D.R.A. Nord-Pas-
de-Calais

Comment est né cet intérêt pour l'arbitrage ?

Mon intérêt pour l'arbitrage est né vers janvier 2004 lorsque j'ai commencé à faire partie de l'organisation de l'Open International de Fourmies. C'est là que j'ai véritablement vu le travail des arbitres et que je m'y suis intéressée.

Comment a-t-on réagi dans ton entourage quand tu as fait part de ton intention d'arbitrer ?

Mon entourage a été content pour moi. Des membres de mon club m'ont même suivi et se sont inscrits à leur tour à un stage pour devenir arbitre.

Quelles ont été tes démarches pour devenir arbitre ?

J'ai cherché un stage d'arbitrage pour devenir AF4. J'étais tellement motivée que j'ai suivi un stage hors de ma ligue à Charleville Mézières à plus de 2h de route de chez moi ! C'était au début du mois de juin 2004. Deux semaines plus tard, je passais l'UV1 et l'UV1 bis.

Te souviens-tu de tes "premiers coups de sifflet sur le terrain" ?

C'était lors du XIIIème tournoi rapide de Fournes en Weppes le 19 septembre 2004. J'arbitrais pour valider mon attestation de zeitnot. Tout s'était très bien déroulé. C'est après ce tournoi que j'ai obtenu le titre d'Arbitre fédéral 4.

As-tu rencontré quelques problèmes depuis ?

Les seuls problèmes que j'ai rencontrés ont été de trouver les tournois compatibles pour passer AF2 et maintenant pour passer AF1.

Comment se comportent les gens avec une arbitre féminine ?

Je n'ai jamais rencontré de problèmes de ce côté-là. Les gens ont toujours été courtois et polis avec moi.

As-tu des « astuces » pour réussir un arbitrage ?

Il faut être organisé avant et pendant le tournoi. Je relis régulièrement le livre de l'arbitre pour avoir bien en tête les règles du jeu et être efficace le jour où j'arbitre un tournoi. Par ailleurs, je m'informe régulièrement de l'actualité en lisant le BAF et en consultant la rubrique « arbitrage » du site de la FFE.

Que t'a apporté l'arbitrage ?

L'arbitrage m'a appris notamment à être plus organisée. Le manque d'organisation est mon grand défaut...

Ton ambition dans l'arbitrage ?

Devenir arbitre fédéral 1 et arbitre « formatrice » d'ici octobre 2009 et devenir dans quelques années arbitre internationale ;-)

Merci Anémone pour tes réponses à nos questions !

Ces trois portraits donneront, je l'espère, aux licenciées féminines l'envie de devenir arbitre.

L'arbitrage est aussi un moyen de renforcer l'implication des féminines dans le monde des échecs qui reste encore bien trop souvent masculin, quand ce n'est pas pire.



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

LES TOURNOIS INTERNES FIDE

Avec la nouvelle saison, débutent les **tournois internes**. De nombreux joueurs ayant un classement international, il convient de respecter les règles internationales.

- N'oubliez pas que les tournois Fide se jouent sur une **période maximale de 3 mois**. (si votre tournoi dure plus longtemps, il faut envoyer les premiers résultats au bout de trois mois, la suite sera considérée comme un nouveau tournoi)

- **Cadence** par joueur :

..... \geq 60 min. si tous les joueurs sont <1600 elo

..... \geq 90 min. jusqu'à 2200 elo

..... \geq 120 min. si un joueur est >2200 elo

- Les parties non-jouées ne sont pas comptabilisées.

- Le **Elo** pris en compte est celui du début de la compétition (si votre tournoi commence en septembre, on ne prend pas le Elo d'octobre mais de juillet)

- Il existe des formulaires à remplir **avant** le tournoi pour demander l'homologation.

- Toutes les règles internationales s'appliquent.

En cas de doute, contactez votre Directeur Régional de l'Arbitrage, ou le délégué Elo Fide : Stephen Boyd.



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

LE POINT SUR L'HOMOLOGATION

Il y a des informations qui se trouvent dans le livre de l'arbitre, d'autres dans le livre de la FFE et aussi mes propres pratiques.

Je vous présente une information complète afin que de bonnes pratiques soient suivies.

Le point le plus important est que toutes les compétitions et tous les tournois **doivent être homologué préalablement** :

- pour les tournois à la cadence lente **un mois en avance**
- pour les rapides **3 semaines avant**.

1) Votre tournoi est de la cadence FIDE (minimum 4 heures de jeu ou 1h30+30sec/cp) ou si c'est un tournoi **open en 61min KO** :

L'homologation doit être effectuée auprès de Stephen BOYD en utilisant la formule H1, H2 ou H5.

La demande se fait :

- soit par courrier à : Stephen BOYD – 11, rue de l'Aiglon – 34090 MONTPELLIER
- soit par mail à stephen.boyd@echecs.asso.fr . Par mail merci de lui envoyer le formulaire par fichier attaché au lieu d'un message écrit sur un mail qui risque d'être incomplet.

Il est aussi possible de lui demander homologation pour ces tournois par l'interface sur le site de la Fédération disponible aux personnes enregistrées comme utilisateurs de notre site.

Remarque : Stephen reçoit beaucoup de demandes pour des rapides par cette interface et il ne les traite pas. Ça part directement à la corbeille ! (Voir 3)

TRES IMPORTANT : Tous les tournois comptant pour le classement FIDE (Championnats de Ligue, championnats départementaux et tournois intérieurs) doivent être homologués directement auprès de Stephen.

Si le tournoi dure plus que les 3 mois réglementaires de la FIDE il faut le découper en plusieurs morceaux (voir la rubrique 'La DNA vous informe' de ce BAF sur le traitement des tournois FIDE) et autant de demandes

d'homologations. Sinon il est lui impossible de faire une collecte correcte des résultats pour le classement FIDE. Il n'y a qu'une exception (voir 4).

2) Votre tournoi est à la cadence lente et non-FIDE (ex. 61 min KO) et ne concerne que des joueurs de votre ligue.

La demande se fait auprès de votre responsable de Ligue pour les homologations.

3) Pour tous les tournois rapides

La demande se fait auprès de votre responsable de Ligue pour les homologations.

4) Traitement des Chpt Jeunes des Ligues (et parfois des Chpt départementaux) à la cadence FIDE.

Ici souvent plusieurs cadences co-existe et il y a encore peu de FIDE donc les organisateurs ne savent pas forcément par avance si les tournois sont homologables FIDE ou non.

Il faut fonctionner comme suit :

- l'organisateur demande un numéro d'homologation pour chaque tournoi de son Championnat Jeunes (ex. Juniors, Ben Mixte, Ben Fém...etc) auprès de **sa ligue**.
- Dès que l'organisateur sait quels tournois auront des FIDE il faut communiquer les numéros à Stephen BOYD qui homologuera ces tournois FIDE.
- Ensuite la ligue fera le suivi élo FFE et l'arbitre enverrai les fichiers PAPI des tournois concernés à Stephen BOYD qui fera le suivi FIDE.

5) Pour tous les compétitions par équipe,

l'homologation doit se faire auprès de Sylvain Rivier. Il suffit de lui envoyer un mail à : yvechecs@free.fr

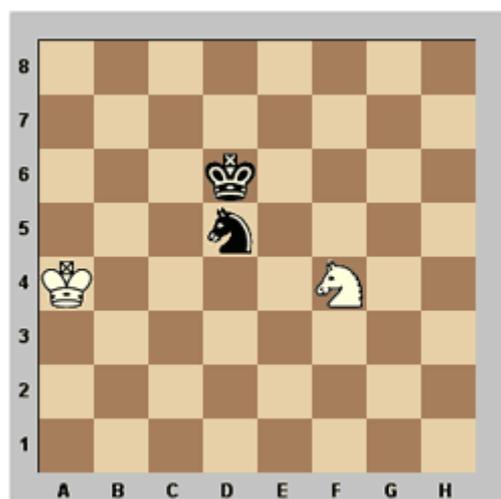


RUBRIQUE A BRAC

瀆 Le Blitz ... c'est nul ou pas ?

Blitz Armageddon de départage entre Monika Socko (blancs) et Sabina Foisor (noirs) au Championnat du Monde féminin.

Le diagramme suivant montre la position juste avec les derniers coups :



La partie continua : **1.Nd3 Ke6 2 Nc5+ Kf5 3 Nd3 Ke4 4 Nb4??...** Curieusement, les noirs loupent la prise du cavalier qui leur aurait donné la nulle et la qualification. Ils jouèrent :

4...Kd4?? 5 Nc6+ Kc5 6 Ne5 Kd6 7 Nd3 Nf6 8 Nf4 Nd5 moment où les noirs tombèrent.

Dans un premier temps l'arbitre annonçait la nulle et donc la qualification de Sabina pour le second tour. Mais, après de longues discussions, la commission d'appel donnait le gain à Monika Socko en raison du fait qu'un mat aidé est possible car le règlement prévoit que le mat peut être la conséquence de très mauvais coups

Voici un extrait de la décision de la commission d'appel :

“However the Chief Arbiter decided that the game was drawn based on Article 9.6 of the Laws of Chess. The Chief Arbiter indicated that in order to achieve a position where white threatens to mate black in the next move, needs that black intentionally places his king and knight so that white can mate in the next move (White: Kc7,Nb6 - Black: Ka8,Na7).

Article 9.6 states that, quote "The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves, even with the most unskilled play. This immediately ends the game, provided that the move producing this position is legal."

In her protest, Ms Monika Socko contended that she had won the game based on the fact that the flag of her opponent had fallen.

Having considered the arguments presented by the player in her protest and the decision of the Chief Arbiter, the Appeals Committee has decided that indeed based on the provisions of Article 9.6, playing in a most unskilled manner can result in the position indicated by the Chief Arbiter which can lead to a checkmate.

Therefore, the Appeals Committee has decided that the game is a win for white.”

Pourquoi est-ce la bonne décision ?

Il suffit de se référer aux articles des règles du jeu :

D’abord l’intervention se déroule après le tombé des noirs. Nous avons alors l’article 6.10 :

6.10 *En dehors de l’application de l’article 5.1 ou un des articles 5.2 a), b) et c) la partie est perdue par le joueur qui n’a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l’adversaire ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux, même avec un jeu des plus médiocres.*

L’arbitre s’est référé à l’article 9.6 pour accorder la nulle, estimant que le mat R+C contre R+C ne peut subvenir qu’avec l’aide des noirs, ce que les noirs ont du déclarer ne jamais avoir l’intention de faire.

9.6 La partie est nulle lorsque dans une position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même avec le jeu le plus médiocre. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position soit légal.

La commission s’est référée à ce même article pour convenir que dans le jeu le plus médiocre le fait d’aider son adversaire à se faire mater avait toute sa place et que donc un mat était possible et que du coup le tombé des noirs signifiait leur défaite.

Pourquoi, me diriez-vous, les Noirs n’ont-ils pas appelé l’arbitre pour réclamer la nulle avant de tomber (selon l’article 10.2) ? Tout simplement parce qu’il s’agit de blitz et que l’article C.2. s’applique :

C.2 La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu rapide décrites en Annexe B, sauf lorsqu’elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du Blitz. Les articles 10.2 et B6 ne s’appliquent pas.

En blitz il n’est pas possible de réclamer la nulle à l’arbitre en vertu de l’article 10.2 lorsque le joueur a moins de 10 minutes. Si l’adversaire refuse la nulle, il n’y a que par l’application de la répétition (art. 9.2.) ou des 50 coups (art. 9.3.) que la nulle pourra être accordée par l’arbitre avant le tombé. Pour cela, il faut convaincre l’arbitre de la réalité de la répétition ou de la présence des 50 coups.

Injuste ? En tout cas, c’est la règle du Blitz, acceptée par les participants à ce type de compétition. L’avantage du règlement actuel, c’est qu’il est très clair, et très facile à appliquer... Imaginez une position un peu plus complexe... La décision deviendrait "arbitraire", et les discussions sans fin. Où place-t-on la limite ? Quand vous acceptez de jouer un blitz, vous acceptez que le temps soit très important. En blitz, la pendule est prépondérante sur la pureté du jeu.

N’y a t il pas de meilleure formule pour départager deux joueuses en championnat du monde ? C’est une autre question.

SESSION DE JUIN 2008 UV 1 DUREE : 2 HEURES

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !

I – VRAI OU FAUX ?

- 1.1 Quand un échiquier est bien orienté, la couleur de la case d'angle à la droite de chaque joueur est noire. Vrai ou faux ?
- 1.2 Dans le cas d'une finale roi contre roi, la partie est déclarée nulle par l'arbitre. Vrai ou faux ?
- 1.3 Le droit de roquer est perdu si le roi a déjà bougé. Vrai ou faux ?
- 1.4 L'annonce de l'échec est obligatoire. Vrai ou faux ?
- 1.5 L'arbitre ne doit pas signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup. Vrai ou faux ?
- 1.6 Un joueur qui n'est pas au trait a le droit d'ajuster ses propres pièces sur les cases de l'échiquier même quand il n'est pas au trait. Vrai ou faux ?
- 1.7 A l'occasion d'un blitz, le drapeau des blancs tombe, puis celui des noirs. L'arbitre assiste à la scène et il sait pertinemment que c'est le drapeau du conducteur des blancs qui est tombé en premier. Pourtant, il indique alors immédiatement et très aimablement que la partie est nulle. Il aurait dû donner le point de la victoire aux noirs. Vrai ou faux ?
- 1.8 Pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position », il faut avoir le trait. Vrai ou faux ?
- 1.9 Un pat met immédiatement fin à la partie. Vrai ou faux ?
- 1.10 En jeu rapide, les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups. Vrai ou faux ?

II – TOURNOI EN CADENCE 40 COUPS 2H PUIS 1H K.O.

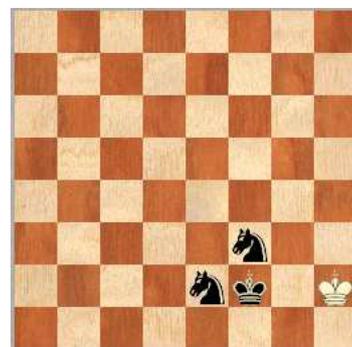
- 2.1 La ronde vient de commencer. Deux joueurs jouent chacun leur premier coup 1 é4, 1...é5. Puis ils vous appellent car ils viennent de prendre conscience que le roi noir est en d8, la dame noire en é8. Que faites-vous ?
- 2.2 Il y a 2 heures que l'on joue. Le conducteur des blancs est au trait. Au lieu de jouer son 20ème coup, il appuie sur « pause » et vous appelle. Il pense qu'au 15ème coup, son adversaire a joué un coup illégal. Comment gérez-vous cette situation ?
- 2.3 Au bout d'environ 4 heures de jeu, à l'occasion d'un zeitnot infernal, un joueur exécute son 40ème coup. Son drapeau ne tombe qu'au moment où il appuie sur sa pendule. Son adversaire réclame le gain sous prétexte que son adversaire aurait « perdu au temps ». Vous étiez occupé à une autre table, mais vous êtes appelé d'urgence sur les lieux. Vous arrivez dès que possible. Décrivez votre intervention.
- 2.4 Après environ 6 heures de jeu, sous l'œil de nombreux spectateurs et sous votre surveillance, deux joueurs en très grave crise de temps continuent le combat avec le matériel suivant : blancs = roi dépouillé, noirs = roi + 2 cavaliers.

Les noirs jouent leur cavalier g5 en f3, disent « échec » puis appuient sur la pendule.

Après ce coup, la position est la suivante :



Alors que le jeune conducteur des blancs est au trait, son père (un spectateur nerveux et agité) vous interpelle à voix haute, en affirmant que la situation est ridicule, qu'un « bon arbitre » aurait déjà mis fin à cette partie, et exige que vous l'interrompiez immédiatement en la déclarant nulle, puisque « avec deux cavaliers, on ne peut pas forcer le mat, c'est ingagnable », dit-il. A cet instant, le drapeau des blancs tombe, et les noirs réclament aussitôt le point de la victoire, en raison du gain au temps. Comment gérez-vous cette situation ? Quel sera le score de la partie ?



.../...

2.5 Dans le même tournoi, au même instant, quelques tables plus loin, le conducteur des blancs, dans ses dernières secondes, appuie sur « pause » pour vous appeler. Vous arrivez dès que possible, après avoir réglé l'affaire décrite ci-dessus. Ce joueur sollicite la nullité parce qu'il démontre que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux. En votre qualité d'arbitre, vous déclarez la partie nulle. Le conducteur des noirs vous demande, très courtoisement, s'il peut faire appel de cette décision et demande que vous lui expliquiez comment s'y prendre. Formulez votre réponse.

III – JEU RAPIDE

- 3.1 L'arbitre est-il autorisé à signaler la chute d'un drapeau ?
- 3.2 Les joueurs sont-ils obligés de noter les coups ?
- 3.3 Quel est le score de la partie si les deux drapeaux sont tombés ?
- 3.4 Si une partie a commencé avec le roi blanc en d1, le roque est-il possible avec ce roi ?
- 3.5 Quand une partie se joue en cadence « 61 minutes », est-ce du jeu rapide ?

III – UNE SITUATION TENDUE EN BLITZ

Lors d'une partie de blitz, dans cette position (voir diagramme), le conducteur des blancs prend le pion f7 avec sa Dame puis appuie joyeusement sur la pendule, visiblement très satisfait. Son adversaire, lui aussi manifestement très heureux, s'empare alors aussitôt du roi blanc, afin de démontrer l'évidence du coup illégal. Les deux joueurs réclament le gain ! Quel est le score de la partie ?



CORRIGE UV1 SESSION DE JUIN 2008

I – VRAI OU FAUX ?

Quand un échiquier est bien orienté, la couleur de la case d'angle à la droite de chaque joueur est noire. Vrai ou faux ?

Faux. Article 2.1 : *l'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite soit blanche.*

Dans le cas d'une finale roi contre roi, la partie est déclarée nulle par l'arbitre. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 1.3 : *si la position es telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle*, et article 5.2b : *la partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine position morte. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a amené la position soit légal. Voir également l'article 9.6 (règles de compétition).*

Le droit de roquer est perdu si le roi a déjà bougé. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 3.8 : *le droit de roquer est perdu si le roi a déjà bougé.*

L'annonce de l'échec est obligatoire. Vrai ou faux ?

Faux. Aucun règlement n'impose d'annoncer l'échec !

L'arbitre ne doit pas signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 13.6 : *l'arbitre s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.*

Un joueur a le droit d'ajuster ses propres pièces sur les cases de l'échiquier même quand il n'est pas au trait. Vrai ou faux ?

Faux. Article 4.2 : *à la condition qu'il exprime d'abord son intention par exemple en disant j'adoube ou I adjust, le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou plusieurs pièces sur leur case.*

A l'occasion d'un blitz, le drapeau des blancs tombe, puis celui des noirs. L'arbitre assiste à la scène et il sait pertinemment que c'est le drapeau du conducteur des blancs qui est tombé en premier. Pourtant, il indique alors immédiatement et très aimablement que la partie est nulle. Il aurait dû donner le point de la victoire aux noirs. Vrai ou faux ?

Faux. L'arbitre a eu raison, il n'était pas autorisé à signaler la chute du premier drapeau en assistant à la fin de cette partie éclair ! En pareil cas, l'arbitre doit attendre que l'adversaire réclame son gain au temps. Faute de quoi, l'arbitre attendra que la partie se termine autrement : ce sera une nulle en vertu de l'article B9. Article C2 : *blitz : la partie doit se jouer conformément aux règles du jeu rapide décrites en annexe B*, puis article B7 : *l'arbitre s'abstiendra d'annoncer la chute d'un drapeau*, puis article B9 : *si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.*

Pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position », il faut avoir le trait. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 9.2 : *la partie est nulle sur une demande correcte du joueur ayant le trait lorsque la même position pour la troisième fois va apparaître.../...ou vient d'apparaître.../... »...*

Un pat met immédiatement fin à la partie. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 5.2a : *la partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un pat. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a amené la position de pat soit légal.*

En jeu rapide, les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups. Vrai ou faux ?

Vrai. Appendice B, article 3 : *les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.*

II TOURNOI EN CADENCE 40 COUPS EN 2 HEURES + 1 HEURE AU KO

2.1 La dame noire aurait dû être en d8, le roi noir en é8. La position initiale des pièces était incorrecte : la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée. **Article 7.1.a.**

2.2 Après l'arrêt des pendules, il faut procéder à une vérification minutieuse. Si c'est vrai, en application de l'**article 7.4a**, la position immédiatement avant l'irrégularité doit être rétablie. Conformément à l'**article 6.14**, il faut réajuster les pendules. Il suffit pour cela de calculer le temps moyen utilisé par coup par chaque joueur (soit : nombre de minutes divisé par le nombre de coups joués, puis de multiplier ce temps moyen par le nouveau nombre de coups

joués, décelé au niveau du coup illégal). Il ne faut pas oublier de faire appliquer l'**article 4.3** (familièrement appelée « règle de la pièce touchée ») et il faut donner 2 minutes de bonus au conducteur des blancs (**article 7.4.b**).

2.3 Après vérification, il faut annoncer avec tact mais sans état d'âme à ce joueur qu'il a perdu.

Article 6.10 : la partie est perdue par le joueur qui n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. S'il ne comprend pas le sens du mot « achevé », l'arbitre peut éventuellement lui donner lecture de l'**article 6.8a**.

2.4 Le père du joueur n'est qu'un spectateur, il n'a pas à intervenir dans une partie. L'arbitre doit l'expulser : **article 13.7**. le drapeau du jeune joueur est tombé, il n'a pas sollicité l'application de l'**article 10.2**. Conformément aux usages, il aurait pu solliciter la nullité avant que son drapeau ne tombe, en expliquant par exemple à l'arbitre qu'il détient un plan pour « forcer la nulle ». L'arbitre aurait alors été habilité à prendre une décision en vertu du 10.2. Mais ce joueur n'a pas procédé ainsi...et un mat aidé rôde sur l'échiquier ! En raison de ce mat aidé, il ne faut pas mettre en oeuvre l'**article 1.3** (si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle) et l'**article 5.2b** (position morte). Le conducteur des noirs a donc gagné.

2.5 La réponse est nécessairement très courte : il suffit d'expliquer que c'est sans appel, en vertu de l'**article 10.2d** qui nous apprend que « *la décision de l'arbitre prise en 10.2a, b ou c sera définitive* ».

III JEU RAPIDE.

3.1 L'arbitre n'est pas autorisé à signaler la chute d'un drapeau. **Article B7**.

3.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups. **Article B3**.

3.3. La partie est nulle. **Article B9**.

3.4 Ce roque n'est pas possible. **Article B4**.

3.5 Ce n'est pas une cadence rapide : **article B1 et appendice G**.

IV UNE SITUATION TENDUE EN BLITZ.

Le coup blanc Dxf7 n'a pas maté et n'a pas mis fin à la partie, et ce n'est pas pour cette raison qu'il faut donner le gain aux blancs. En effet, l'**article 5.1a** nous indique que : « *la partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a amené la position d'échec et mat soit légal* ». Or, le coup Dxf7 n'est pas un coup légal. En effet, la dame blanche est clouée par le fou d4, il n'est donc pas possible de la déplacer. Puisque ce n'est pas un coup légal, il n'y a pas mat. A cet instant, les noirs pouvaient être déclarés gagnants, s'ils avaient eu le bon réflexe : faire valoir l'article C3 ! Mais en pareil cas, lors d'un blitz, l'arbitre ne doit surtout pas intervenir de son propre chef : **article C2 et article B6**. Les noirs devaient solliciter le gain après que les blancs aient appuyé sur la pendule : **article C3**. Plutôt que de gagner en respectant l'article C3 des règles du jeu, au contraire, ce joueur a pris le roi de son adversaire. Grave erreur, car l'**article 1.2** ne souffre aucune interprétation : « *prendre le roi de l'adversaire n'est pas autorisé* ». La prise du roi en blitz fut jadis un thème qui a généré de vastes débats, chez les joueurs, chez les dirigeants et chez les arbitres ! La FIDE et la FFE se sont maintes fois exprimées à ce sujet de façon très claire : **l'arbitre doit sanctionner ce coup farfelu par la perte de la partie**. Dans cette situation extrême, où les deux joueurs réclament le gain, puisque les noirs ont pris le roi, la victoire revient donc aux blancs.

SESSION DE JUIN 2008 UV 1BISDUREE : 2 HEURES

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !

I – CONNAÎTRE LA F.F.E.

- 1.1 Quand la F.F.E fut-elle fondée ?
- 1.2 Quel est le rôle de la Commission d'Appels Sportifs ?
- 1.3 Un club compte 17 licenciés A et 4 licenciés B. Quel est le nombre de voix dont il dispose à l'Assemblée Générale de la F.F.E ?
- 1.4 Un club compte 12 licenciés A et 33 licenciés B. Quel est le nombre de voix dont il dispose à l'Assemblée Générale de la F.F.E ?
- 1.5 Quels sont les domaines de compétences d'un CDJE ?
- 1.6 Quelle est la catégorie d'âge d'un joueur né le 28 juin 1993 ?
- 1.7 Qu'est ce qu'un vétéran ?
- 1.8 Quel est le Elo estimatif automatiquement attribué à un cadet ?
- 1.9 Un joueur de votre club est sanctionné par la commission de discipline fédérale. Il vous demande si l'appel qu'il envisage d'interjeter est suspensif. Quelle est votre réponse ?
- 1.10 Qui est le Président de la Fédération Française des Echecs ?

II – LES COMPETITIONS

- 2.1 La coupe du club accueille 14 joueurs. Quel sera le nombre d'exempts au 1er tour ?
- 2.2 En phase ligue de la Coupe 2000, 3 équipes A, B et C sont inscrites. Quel système sera utilisé ?
Donnez l'appariement de la première ronde.
- 2.3 Un joueur titulaire d'une licence B peut-il participer à un open joué à la cadence « 61 minutes » ?
- 2.4 Cadence «61 minutes » : quelle est la cadence Fischer équivalente ?
- 2.5 A qui appartient la feuille de partie ?

III – VOCABULAIRE

- 3.1 Qu'est ce qu'une partie de blitz ?
- 3.2 A quoi sert le système de Berlin ?
- 3.3 Que signifie « pat » ?
- 3.4 Qu'est ce qu'une fin de partie au K.O ?
- 3.5 Pourquoi et quand un joueur d'échecs doit-il dire « j'adoube » ?

IV – LES ARBITRES

- 4.1 Qu'est ce qu'une A.S.P ?
- 4.2 Un arbitre fédéral 4 suit un stage F3. Quelles seront les conditions qu'il devra remplir pour recevoir son titre d'AF3 ?
- 4.3 Qui est le Directeur des Examens ?
- 4.4 Par qui est nommé le Directeur Régional d'Arbitrage ?
- 4.5 Quel est le rôle d'un superviseur d'arbitrage ? Qui le nomme à ce poste ?

III – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

- 5.1 Après un match, une partie effectivement jouée sur l'échiquier mais qui fait l'objet d'une décision de forfait administratif est-t-elle comptabilisée pour le Elo ?
- 5.2 Pendant un match, qui est autorisé à interjeter appel d'une décision prise par l'arbitre ?
- 5.3 Par qui le procès verbal de la rencontre doit-il être signé ?
- 5.4 Quel est le nombre d'équipes qui évoluent en Division Nationale 2 ?
- 5.5 Qui fixe les heures et les lieux des rencontres ?

CORRIGE UV1 BIS SESSION DE JUIN 2008

I – CONNAÎTRE LA F.F.E.

1) Quand la F.F.E fut-elle fondée ?

Le 19 mars 1921. LF, statuts, page 1/8.

2) Quel est le rôle de la Commission d'Appels Sportifs ?

La C.A.S examine les appels sportifs formulés à l'encontre des décisions des arbitres, des directeurs de groupes et de compétitions, et de la commission d'homologation. LF page 2.18, article 4.5.

3) Un club compte 17 licenciés A et 4 licenciés B. Quel est le nombre de voix dont il dispose à l'Assemblée Générale de la F.F.E ?

Règlement intérieur de la FFE, LF page 3/14. 2 voix.

4) Un club compte 12 licenciés A et 33 licenciés B. Quel est le nombre de voix dont il dispose à l'Assemblée Générale de la F.F.E ?

Règlement intérieur de la FFE, LF page 3/14. 2 voix également.

5) Quels sont les domaines de compétences d'un CDJE ?

Les domaines de compétences des Comités départementaux sont définis dans le règlement intérieur de la FFE, LF page 7/14 : les domaines de compétences des comités départementaux sont : relations avec les collectivités départementales, relations avec la presse, création de clubs, aide au développement des clubs, organisation de compétitions départementales, suivi administratif des clubs.

6) Quelle est la catégorie d'âge d'un joueur né le 28 juin 1993 ?

La formule mathématique permettant de définir une catégorie se trouve dans le LF, règlement intérieur, page 11/14.

$2008 - 1993 = 15$. C'est un minime : $x - 16$ et $x - 15$ (x étant défini au 1er janvier de l'année en cours).

7) Qu'est ce qu'un vétéran ?

Joueur (ou joueuse) âgé(e) d'au moins 55 ans au 1er janvier de l'année en cours. LF, règles générales, article 2.3 page 2.0.1.

8) Quel est le Elo estimatif automatiquement attribué à un cadet ?

1299. Règles générales, LF page 2.0.2.

9) Un joueur de votre club est sanctionné par la commission de discipline fédérale. Il vous demande si l'appel qu'il envisage d'interjeter est suspensif. Quelle est votre réponse ?

Oui, un appel est suspensif, sauf décision contraire de l'organe de première instance dûment motivé. Article 14.4 du règlement disciplinaire, LF page 2/4. Pour faire appel, il faut respecter les voies et les délais précisés dans la notification (article 12.3, règlement disciplinaire, LF page 3 / 4).

10) Qui est le Président de la Fédération Française des Echecs ?

Jean-Claude MOINGT est le président de la F.F.E.

II – LES COMPETITIONS

1) La coupe du club accueille 14 joueurs. Quel sera le nombre d'exempts au 1er tour ?

La puissance de 2 immédiatement supérieure est 16.

$16 - 14 = 2$ exempts.

1er tour : 12 compétiteurs génèrent 6 vainqueurs.

¼ de finale : les 6 vainqueurs du 1er tour + les 2 exempts génèrent 4 vainqueurs, puis ½ finale avec les 4 restants, puis finale.

2) En phase ligue de la Coupe 2000, 3 équipes A, B et C sont inscrites. Quel système sera utilisé ? Donnez l'appariement de la première ronde.

Il faut utiliser le système Molter. Article 3.2 du règlement de la Coupe 2000, LF page 2.4.2.

Les appariements se trouvent page 83 du Livre de l'Arbitre.

Table 1 : A1 – C1, table 2 : C2 – B1, table 3 : B2 – A2, table 4 : A3 – B3, table 5 : B4 – C3, table 6 : C4 – A4.

3) Un joueur titulaire d'une licence B peut-il participer à un open joué à la cadence « 61 minutes » ?

Non. LF page 4.3.1, articles 2.1 et 2.6 des compétitions homologuées.

4) Cadence «61 minutes » : quelle est la cadence Fischer équivalente ?

Règles générales, LF page 201 : 50 minutes + 10 secondes par coup.

5) A qui appartient la feuille de partie ?

La feuille de partie appartient à l'organisateur. Règles du jeu, article 8.3, livre de l'arbitre page 42.

III – VOCABULAIRE

1) Qu'est ce qu'une partie de blitz ?

Une partie de blitz est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes par joueur, ou bien : somme obtenue en ajoutant le temps alloué à 60 fois un incrément quelconque inférieure à 15 minutes (appendice C des règles du jeu, article C1, page 48 du livre de l'arbitre).

2) A quoi sert le système de Berlin ?

Le système de Berlin départage les équipes en matchs. Il valorise les premiers échiquiers. Livre de l'arbitre, page 112.

3) Que signifie « pat » ?

La définition du pat est donnée dans les règles du jeu, article 5.1 : lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal à sa disposition et que son roi n'est pas en échec. La partie est nulle.

4) Qu'est ce qu'une fin de partie au K.O ?

La dernière phase d'une partie, quand tous les coups restants doivent être exécutés dans un temps limité. Règles du jeu, article 10.1, livre de l'arbitre page 44.

5) Pourquoi et quand un joueur d'échecs doit-il dire « j'adoube » ?

Quand il est au trait, pour rectifier la position d'une ou plusieurs pièces sur leurs cases. Article 4.2, livre de l'arbitre page 38.

IV – LES ARBITRES

1) Qu'est ce qu'une A.S.P ?

Attestation de Stage Pratique. Livre de l'Arbitre page 143. Délivrée par un AF3, AF2, AF1. Règlement Intérieur de la DNA, article 13, page 21 (arbitres fédéraux 4).

2) Un arbitre fédéral 4 suit un stage F3. Quelles seront les conditions qu'il devra remplir pour recevoir son titre d'AF3 ?

Avoir 18 ans au moins, être AF4, avoir suivi le stage, avoir obtenu 2 A.S.P; avoir rédigé un rapport technique : article 14 du règlement intérieur de la DNA, livre de l'arbitre page 21.

3) Qui est le Directeur des Examens ?

Thierry PARIS. Livre de l'Arbitre, page 232.

4) Par qui est nommé le Directeur Régional d'Arbitrage ?

Par le président de la Ligue (RIDNA, article 5.2, livre de l'arbitre, page 20)

5) Quel est le rôle d'un superviseur d'arbitrage ? Qui le nomme à ce poste ?

Leur rôle est d'assister et de conseiller les arbitres, d'assurer des visites de supervision, de prendre les initiatives appropriées si les règles et règlements ne sont pas respectés. Aucun arbitre ne peut refuser une visite de supervision. Les superviseurs sont nommés par le DNA. (livre de l'arbitre, page 19).

V – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

1)Après un match, une partie effectivement jouée sur l'échiquier mais qui fait l'objet d'une décision de forfait administratif est-t-elle comptabilisée pour le Elo ?

Oui. Il ne s'agit que d'une sanction administrative, et non sportive.

2) Pendant un match, qui est autorisé à interjeter appel d'une décision prise par l'arbitre ?

Le capitaine. Article 6 des règles générales, LF page 2.0.3.

3) Par qui le procès verbal de la rencontre doit-il être signé ?

Par les capitaines et l'arbitre. Livre de la fédération, article 3.10, page 2.1.7.

4) Quel est le nombre d'équipes qui évoluent en Division Nationale 2 ?

4 groupes de 12 équipes = 48 équipes. Championnat de France des clubs, LF page 2.1.1.

5) Qui fixe les heures et les lieux des rencontres ?

Le directeur de groupe. Livre de la Fédération, page 2.1.2, article 2.2.

SESSION DE JUIN 2008 UV 2 DUREE : 2 HEURES

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE
LIVRE DE LA FEDERATION

I – ORGANISATION DE TOURNOI

Un organisateur vous sollicite en votre qualité d'arbitre pour l'organisation d'un tournoi rapide et vous envoie la demande d'homologation (document 1). Quelles corrections et quelles remarques pouvez-vous apporter ? (Au moins 8 corrections/remarques)

II - LES DEPARTAGES

A la lecture de la grille américaine jointe :

a/ Quels sont les départages utilisés.

b/ Calculer a, b, c.

III - LES PRIX

A la lecture de la liste des prix, calculer les prix du tournoi.

IV - ELO

Quelle est la date de parution du prochain classement rapide FFE ?

Quel sera le classement rapide calculé pour Claude CONAN?

V – TOURNOI PAR EQUIPES

Un organisateur vous demande d'arbitrer un tournoi regroupant 11 équipes de 4 joueurs. Cadence : 61 min KO. 5 rondes sur un week-end. Il voudrait qu'aucune équipe ne soit exempte.

Quel système d'appariement proposez-vous ?

1.3 : Demande d'homologation des tournois rapides

TOURNOI EN PARTIES RAPIDES *Formulaire H3 / DNA* **DEMANDE D'HOMOLOGATION**

La présente demande d'homologation doit être remplie par l'organisateur au moins **3 mois** avant le début du tournoi et expédiée en double exemplaire **au directeur national e l'arbitrage**. Ce responsable accorde l'homologation en remplissant le cadre prévu à cet effet, puis en apposant sa signature. Il retourne un exemplaire à l'organisateur et en conserve une copie en archives durant au moins 1 année.

Rappels: les tournois en parties rapides sont Pour le traitement du tournoi, l'arbitre devra se conformer strictement aux directives de la check-list du formulaire T4 (DNA) dans un délai **maximal de 60 jours**.

NOM DU TOURNOI : Tournoi Troc.

DATE ET LIEU DU TOURNOI :

25 décembre 2008 au Casino de Monte Carlo.

CADENCE :

Fischer 10 min + 2sec/coup

Nombre de rondes : **6**

Système d'appariements : suisse intégral

ou ~~accélééré~~ (*rayez la mention inutile*)

Systèmes de départage choisis : **Koya**

Montant des droits d'inscription :

Seniors : 250 €

Jeunes (-18 ans): 150 €

Montant total des prix : 10 000 €

Dispositif spécifique – nulle par accord mutuel.

L'organisateur d'un tournoi peut, en accord avec l'arbitre principal, adopter un dispositif spécifique lié à l'application du 5.2c, précisant par exemple un nombre de coups minimal, ou un temps de jeu minimal, ou l'accord de l'arbitre, voire une combinaison de ces 3 conditions. Ceci est soumis à l'approbation préalable du responsable des homologations.

? Je n'adopte pas de dispositif spécifique ? J'adopte un dispositif spécifique X

Décrivez votre dispositif (au verso si nécessaire) : En cas de partie nulle en moins de 15 min, aucun des 2 joueurs ne peut prétendre à aucun prix.

L'organisateur s'engage à faire figurer ces dispositifs dans son règlement intérieur.

Arbitre principal

Nom : **ARBITRE Anonyme !**

Niveau : **AFJ**.....

Téléphone : **ARBITRE Anonyme !** E-mail : **ARBITRE@Anonyme.fr**

ORGANISATEUR :

Nom : **Picsou**

Adresse postale : **Boite postale 1212 aux Iles Caïman**

Téléphone : 0899989796

E-mail :

Date et signature de l'organisateur

Partie à compléter par le DNA

Homologation accordée le :

Par (*nom et prénom*) :

Référence de l'homologation : **10780**

Signature du DNA.....:

Grille américaine après la ronde 7

PI	Nom	Rapide	Cat.	Fede	Rd01	Rd02	Rd03	Rd04	Rd05	Rd06	Rd07	Pts	Bu.	Cu.	Perf.
1	CHARDIN Thierry	2030	Sen	FRA	+16N	-11B	+21N	+9B	+14N	+8B	+3N	6	32	22	
2	EK Sothea	1920	Sen	FRA	-20B	+39N	+34B	+29N	+17B	+6N	+5B	6	26,5	21	
3	POZDNJAKOV Evgueniy	2240	Sen	FRA	+30B	+17N	+14B	+13N	+6B	=4N	-1B	5,5	31,5	26	
4	SAHETCHIAN Armand	2210	Sen	FRA	+27N	+19B	-8N	+26B	+7N	=3B	+11N	5,5	31	22	
5	COLE Sebastien	1940	Sen	FRA	+37N	+9B	+11N	-8B	+28N	+15B	-2N	5	30	23	
6	BETTIOUI Nouredine	2060	Sen	FRA	+24B	+29N	+28B	+15N	-3N	-2B	+19N	5	29,5	23	
7	RUMEAU Jean-Michel	1890	Sen	FRA	+42N	-21B	+25N	+10B	-4B	+12N	+18B	5	29	19	
8	DERONNE Marc	1820	Vet	FRA	+39B	+49N	+4B	+5N	-13B	-1N	+16B	5	27,5	23	
9	BELLAICHE Guy	1680	Sen	FRA	+38B	-5N	+31B	-1N	+43B	+20N	+13B	5	27,5	18	
10	ACUDAD Marsuk	1640	Sen	FRA	+41B	-13N	+38B	-7N	+31B	+28B	+15N	5	23	18	
11	KHEMAR Kamel	1740	Sen	FRA	+31B	+1N	-5B	=12N	+18B	+13N	-4B	4,5	32	20	
12	BARAKOFF Annie	1620	Sen	FRA	+45N	-15B	+40N	=11B	+23N	-7B	+22N	4,5	24,5	18	
13	NAVES Olivier	1899	Sen	FRA	+46N	+10B	+22N	-3B	+8N	-11B	-9N	4			
14	CONAN Claude	1870	Vet	FRA	+43B	+20N	-3N	+21B	-1B	-18N	+30B	4	a	b	c
15	KURTZ Denis	1890	Sen	FRA	+48B	+12N	+18B	-6B	+16N	-5N	-10B	4			
16	KIEFFER Anatole	1490	Ppo	FRA	-1B	+36N	+23N	+24B	-15B	+17N	-8N	4			
17	VERNADET Jacques	1770	Vet	FRA	+32N	-3B	+42N	+22B	-2N	-16B	+27N	4			
18	EK Alexandre	1670	Pou	FRA	+44N	+23B	-15N	+19B	-11N	+14B	-7N	4			
19	TARLO Maurice	1750	Sen	FRA	+36B	-4N	+20B	-18N	+30B	+21N	-6B	4			
20	WBINTRAUB Richard	1400	Min	FRA	+2N	-14B	-19N	+40B	+26N	-9B	+37N	4			
21	BELLAICHE Elise	1610	Pup	FRA	+40B	+7N	-1B	-14N	+41N	-19B	+32N	4			
22	FOURNIER Patricia	1270	Sen	FRA	+33B	+30N	-13B	-17N	+37B	+29N	-12B	4			
23	LANGMANN Dim itri	1960	Min	FRA	+34B	-18N	-16B	+36N	-12B	+31N	+33B	4			
24	CARRAT Robert	1510	Vet	FRA	-6N	-32B	+35N	-16N	+36B	+44B	+28N	4			
25	MICHEL Rene	1399	Sen	FRA	-28B	+33N	-7B	-30N	+45B	+41N	+29B	4			
26	ARISTEE Patrick	1699	Sen	FRA	+47B	-28N	+43B	-4N	-20B	=27B	+42N	3,5	23	14	
27	EK Jonathan	1560	Pup	FRA	-4B	+47N	+49B	-28N	+33B	=26N	-17B	3,5	21,5	15	
28	COMES Didier	1860	Sen	FRA	+25N	+26B	-6N	+27B	-5B	-10N	-24B	3	30	17	
29	LEVASSEUR Philippe	1699	Sen	FRA	+35N	-6B	+32N	-2B	+44N	-22B	-25N	3	27	15	
30	LETTY Yves	1599	Sen	FRA	-3N	-22B	+48N	+25B	-19N	+35B	-14N	3	26	11	
31	PARADIS Alexis	1220	Pou	FRA	-11N	+37B	-9N	+42B	-10N	-23B	+40N	3	24,5	11	
32	TRY Richard	1290	Pou	FRA	-17B	+24N	-29B	-33N	+47B	+34N	-21B	3	23	11	
33	BARAKOFF Catherine	1740	Sen	FRA	-22N	-25B	+44N	+32B	-27N	+42B	-23N	3	22,5	11	
34	NOEL Gregoire	1450	Sen	FRA	-23N	+35B	-2N	-41B	+40N	-32B	+44N	3	21	10	
35	NAUDON Tristan	1210	Ben	FRA	-29B	-34N	-24B	+48B	+46N	-30N	+47B	3	18	8	
36	EK Bora	1280	Ppo	FRA	-19N	-16B	+46N	-23B	-24N	EXE	=38B	2,5	23,5	6,5	
37	BILLON Ginette	1410	Vet	FRA	-5B	-31N	=39B	+38N	-22N	+45B	-20B	2,5	22,5	8,5	
38	ACUDAD Mohamed	1170	Ben	FRA	-9N	+46B	-10N	-37B	-42N	+49B	=36N	2,5	18,5	8,5	
39	PARADIS Claire	1399	Sen	FRA	-8N	-2B	=37N	-46B	+49N	-40B	+41B	2,5	18,5	6,5	
40	ANTUNES Hadrien	990	Min	FRA	-21N	EXE	-12B	-20N	-34B	+39N	-31B	2	24,5	7	
41	BROSSIER Margaux	1070	Ben	FRA	-10N	-42B	EXE	+34N	-21B	-25B	-39N	2	24	8	
42	FONDU Jean-Paul	1399	Sen	FRA	-7B	+41N	-17B	-31N	+38B	-33N	-26B	2	22,5	9	
43	LECALLET Adrien	1399	Cad	FRA	-14N	+45B	-26N	+49B	-9N			2	21,5	10	
44	BROSSIER Marion	1150	Cad	FRA	-18B	+48N	-33B	+47N	-29B	-24N	-34B	2	20,5	10	
45	BONZON Frederic	1000	Ben	FRA	-12B	-43N	-47B	EXE	-25N	-37N	+49B	2	20	4	
46	BRED Alain	1399	Sen	FRA	-13B	-38N	-36B	+39N	-35B	-47N	EXE	2	19,5	4	
47	SANDJIVY Fabrice	1499	Sen	FRA	-26N	-27B	+45N	-44B	-32N	+46B	-35N	2	18	7	
48	DEMENI Jean-Pierre	1399	Sen	FRA	-15N	-44B	-30B	-35N	EXE			1	22,5	2	
49	BELLAICHE Estelle	900	Cad	FRA	>50B	-8B	-27N	-43N	-39B	-38N	-45N	1	21,5	6	
50	FOGEL Jean-Jacques	1610	Vet	FRA	<49N							0	21,5	0	

**Tournoi UV2 Juin 2008
Liste des Prix**

**Classement Général
Prix partagés au système Hort**

1er Prix :	300 €
2ème Prix :	150 €
3ème Prix :	75 €
4ème Prix :	50 €
5ème Prix :	20 €

**Prix Féminin
Prix non partagés - Non cumulables**

1er Prix :	50 €
-------------------	------

**Prix de la catégorie 1800 - 1999
Prix non partagés - Non cumulables**

1er Prix :	70 €
-------------------	------

**Prix de la catégorie 1600 - 1799
Prix non partagés - Non cumulables**

1er Prix :	70 €
-------------------	------

**Prix de la catégorie 1400 - 1599
Prix non partagés - Non cumulables**

1er Prix :	70 €
-------------------	------

**Prix de la catégorie 700 - 1399
Prix non partagés - Non cumulables**

1er Prix :	70 €
-------------------	------

**Prix Minime et moins
Prix non partagés - Non cumulables et moins**

1er Prix :	50 €
-------------------	------

**Prix Pupille et moins
Prix non partagés - Non cumulables et moins**

1er Prix :	50 €
-------------------	------

CORRIGE UV2 SESSION DE JUIN 2008

Exercice 1 :

Un organisateur vous sollicite en votre qualité d'arbitre pour l'organisation d'un tournoi rapide et vous envoie la demande d'homologation (document 1). Quelles corrections et quelles remarques pouvez-vous apporter ? (Au moins 8 corrections/remarques)

- 1/ Le délai pour l'homologation d'un tournoi rapide n'est pas de 3 mois mais de 3 semaines.
- 2/ Le délai pour l'envoi du rapport n'est pas de 60 jours mais de 7 jours
- 3/ Les tournois rapides sont exemptés de droits d'homologation
- 4/ La cadence choisie n'est pas une cadence rapide mais blitz.
- 5/ Les droits d'inscriptions « jeunes » est de 50% maxi donc ne doit pas dépasser 125€ dans ce cas.
- 6/ Le tarif « Jeunes » s'applique aux moins de 20 ans (et pas aux moins de 18 ans).
- 7/ Le DNA n'est pas le responsable des homologations d'un tournoi rapide
- 8/ Le Koya est un système de départage en tournois toutes rondes et pas en open.
- 9/ Un AFJ ne peut pas être l'arbitre principal d'une manifestation homologuée (AF3 minimum).
- 10/ Le dispositif prévu pour les nulles par accord mutuel est par trop...cruel.
- 11/ Méfiance quant à la « qualité » de cet organisateur : un tournoi d'Échecs au Casino de Monte Carlo, un N° de téléphone en 0899 et une adresse postale aux Iles Caïman, doivent inciter à la vigilance...

Exercice 2 :

A la lecture de la grille américaine jointe :

a/ Quels sont les départages utilisés.

Les 3 départages utilisés sont le Buchholz, le Cumulatif puis la Performance.

b/ Calculer a, b, c.

Claude CONAN a un classement à 1870 ; sa fourchette d'ajustement est [1870-350 ;1870+350] soit [1520; 2220].

Tableau préparatif

Ronde	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
Score	1	1	0	1	0	0	1
Score cumulé	1	2	2	3	3	3	4
Score Adv.	2	4	5.5	4	6	4	3
Ajusté	3	4	5.5	4	6	4	3
Elo Adv.	1053*	1400	2240	1610	2030	1670	1462**
Elo Adv. ajusté à la Perf (règle des 350 points)	1520	1520	2220	1610	2030	1670	1520

a=cumulatif= somme des scores cumulés=1+2+2+3+3+3+4=18

b=Buchholz=somme des scores ajustés=3+4+5.5+4+6+4+3=29.5

* Le joueur NC rencontré à la ronde 1 est estimé à la moyenne des classés de son niveau de points soit 2.

$(990+1070+1150+1000)/4=1053$

** Le joueur NC rencontré à la ronde 7 est estimé à la moyenne des classés de son niveau de points soit 3.

$(1860+1220+1290+1740+1450+1210)/6=1462$

c= M+Q avec $M=(1520+1520+2220+1610+2030+1670+1520)/7=1727$

Score 4/7 donc Q=+57.

Soit c=1727+57=1784.

Exercice 3 :

A la lecture de la liste des prix, calculer les prix du tournoi.

2 joueurs ex aequo aux places 1-2 ;

CHARDIN : $300/2 + [(300+150)/2]/2 = 150 + 112.5 = 262.50 \text{ €}$

EK : $150/2 + [(300+150)/2]/2 = 75 + 112.5 = 187.50 \text{ €}$

2 joueurs ex aequo aux places 3-4 :

POZDNJAKOV : $75/2 + [(75+50)/2]/2 = 37.5 + 31.25 = 68.75 \text{ €}$

SAHETCHIAN : $50/2 + [(75+50)/2]/2 = 25 + 31.25 = 56.25 \text{ €}$

Des 6 joueurs ex aequo à 5 points, 2 participent aux prix par catégories, plus importants. Il ne reste donc que 4 joueurs à départager ;

BETTIOUI : $20/2 + [20/2]/4 = 10 + 2.5 = 12.5 \text{ €}$

RUMEAU : $0 + [20/2]/4 = 2.5 \text{ €}$

DERONNE : $0 + [20/2]/4 = 2.5 \text{ €}$

ACUDAD : $0 + [20/2]/4 = 2.5 \text{ €}$

Remarques :

S'agissant d'un tournoi rapide, le choix du système Hort pour le partage des prix n'est pas pertinent. En effet, les délais pour ce type de tournoi sont en général serrés et il faut penser à la préparation des chèques pour la remise des prix.

Lorsqu'on décide d'utiliser le système Hort, et pour éviter le ridicule des prix à 2.5 €, prévoir une clause « prix plancher » dans le règlement intérieur.

Tournoi UV2 Liste des Prix	
Classement Général Prix partagés au système Hort	
1er Prix : CHARDIN Thierry	262,5 €
2ème Prix : EK Sothea	187,5 €
3ème Prix : POZDNJAKOV Evgueniy	68,75 €
4ème Prix : SAHETCHIAN Armand	56,25 €
5ème Prix : BETTIOUI Noureddine	12,5 €
6ème Prix : RUMEAU Jean-Michel	2,5 €
7ème Prix : DERONNE Marc	2,5 €
8ème Prix : ACUDAD Marsuk	2,5 €
Prix Féminin	
1er Prix : BARAKOFF Annie	50 €
Prix de la catégorie 1800 – 1999	
1er Prix : COLE Sebastien	70 €
Prix de la catégorie 1600 - 1799	
1er Prix : BELLAICHE Guy	70 €
Prix de la catégorie 1400 - 1599	
1er Prix : KIEFFER Anatole	70 €
Prix de la catégorie 700 - 1399	
1er Prix : FOURNIER Patricia	70 €
Prix Minime et moins	
1er Prix : EK Alexandre	50 €
Prix Pupille et moins	
1er Prix : BELLAICHE Elise	50 €

Exercice 4 :

Quelle est la date de parution du prochain classement rapide FFE ?

Septembre 2008

Quel sera le classement rapide calculé pour Claude CONAN?

Claude CONAN a un classement à 1870 ; sa fourchette de compatibilité est de [1870-320 ;1870+320] soit [1550; 2190].

Elo Adv.	NC	1400	2240	1610	2030	1670	NC
Elo Adv. Compatible (règle des 320 points « rapide FFE »)	-	-	-	1610	2030	1670	-

3 adversaires sont donc compatibles avec un score réalisé à 1/3.

Moyenne des adversaires compatibles : $(1610+2030+1670)/3=1770$

Le malus correspondant à $p=1/3=0.33$ est de $d(p)=-125$

D'où une performance P_j de $1770-125=1645$ sur 3 parties inférieur à $I_a=1870$.

Ainsi le nouveau rapide est $I_j=[(1645 \times 3) + (1870 \times 7)]/10 = 1802.5$ arrondi à 1800.

Exercice 5 :

Un organisateur vous demande d'arbitrer un tournoi regroupant 11 équipes de 4 joueurs. Cadence : 61 min KO. 5 rondes sur un WE. Il voudrait qu'aucune équipe ne soit exempte.

Quel système d'appariement proposez-vous ?

Il est tentant de répondre « Molter ». Beaucoup y ont succombé. Malheureusement, il n'y a pas de tableaux Molter pour ce type de situation et il faut donc chercher d'autres moyens.

Dès lors, un système mixte Suisse-Molter, bien que n'étant pas la panacée s'impose. Dans ce système, on effectue à chaque ronde, un appariement au système Suisse « classique » pour les 8 premiers du classement de la ronde précédente, et un Molter sur une seule ronde, pour les 3 derniers du classement. En espérant un brassage, voire en le forçant.

Si l'arbitre a suffisamment de poids, il pourra essayer de faire changer d'avis à l'organisateur, en vantant les mérites du système Suisse avec une équipe exempte à chaque ronde...

Les erreurs les plus fréquentes :

Ex1 :

Un grand nombre de candidats tiennent à transformer ce 6 rondes en un 7 rondes.

Les tarifs d'inscription et les prix promis correspondent bien au contexte (Casino de Monte Carlo) ; ne pas essayer d'en faire un tournoi classique.

Si on a prévu un dispositif pour réguler les nulles par accord mutuel, il faut absolument le faire apparaître dans la demande d'homologation (en plus des publicités du tournoi).

L'organisateur d'un tournoi n'est pas nécessairement un président de club.

Ex2 :

La règle des 320 points pour les rapides FFE ne concerne que le rapide FFE. Pour les départages à la performance, la règle reste celle des 350 points.

Certains oublient d'ajuster les scores des parties non jouées.

Ex3 :

Je confirme que Noureddine est un prénom masculin !

Ex5 :

Dans 80% des copies, on lit : on appliquera le système Molter tableau N°. ..., sans observer que les tableaux disponibles ne donnent pas un appariement pour 5 rondes et 11 équipes de 4 joueurs. Ce système ne peut pas être appliqué ici tel quel.

Voici les remarques du correcteur pour une copie de cette session :

Ex1 : Note 2/4

5 bonnes réponses parmi celles qu'il y a dans le corrigé

Les mauvaises suggestions sont par exemple :

- suggérer de changer le nombre de rondes pour passer de 6 à 7 ou 9 (pour je ne sais quelle raison !)
- proposer une autre date
- il suggère comme droits d'inscription : 25 euros pour les adultes et 15 euros pour les moins de 18 ans (cette suggestion lui a coûté un demi-point !)

Ex2 : Note 2/4

Buchholz OK

Cumulatif OK

Performance Pas OK !

La règle des 350 points est devenue règle des 320 points pour la performance (confusion avec le Elo rapide). Par ailleurs, le Elo de l'adversaire de la ronde 2, non compatible dans les 2 cas, n'est pas ajusté.

Ex3 : Note 1/4

Le Hort est bien calculé pour les ex aequo 1^{er} -2^{ème} et 3^{ème} -4^{ème}.

Le 5^{ème} prix est mal partagé (pas du tout en fait !).

3 prix par catégorie sont OK. Le reste est faux.

Ex4 : Note 0/4

On voit apparaître, à l'issue du calcul du départage à la Performance, un début de calcul de perf sans aucune explication. La formule utilisée est fausse (une sorte de frein à la hausse pour le Elo de parties longues).

Ex5 : Note 0/4

Une seule phrase que je cite : « On utilisera le tableau 32 que l'on adaptera pour 11 équipes à 4 joueurs » !

Argumentaire trop léger pour arbitrer les 44 joueurs qui attendent leur appariement.

Note finale amplement méritée : 5/20.

SESSION DE JUIN 2008 UV1 J DUREE : 2 HEURES

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !

I – VRAI OU FAUX ?

- 1.1 Quand un échiquier est bien orienté, la couleur de la case d'angle à la droite de chaque joueur est noire. Vrai ou faux ?
- 1.2 Dans le cas d'une finale roi contre roi, la partie est déclarée nulle par l'arbitre. Vrai ou faux ?
- 1.3 Le droit de roquer est perdu si le roi a déjà bougé. Vrai ou faux ?
- 1.4 L'annonce de l'échec est obligatoire. Vrai ou faux ?
- 1.5 L'arbitre ne doit pas signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup. Vrai ou faux ?
- 1.6 Un joueur qui n'est pas au trait a le droit d'ajuster ses propres pièces sur les cases de l'échiquier même quand il n'est pas au trait. Vrai ou faux ?
- 1.7 A l'occasion d'un blitz, le drapeau des blancs tombe, puis celui des noirs. L'arbitre assiste à la scène et il sait pertinemment que c'est le drapeau du conducteur des blancs qui est tombé en premier. Pourtant, il indique alors immédiatement et très aimablement que la partie est nulle. Il aurait dû donner le point de la victoire aux noirs. Vrai ou faux ?
- 1.8 Pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position », il faut avoir le trait. Vrai ou faux ?
- 1.9 Un pat met immédiatement fin à la partie. Vrai ou faux ?
- 1.10 En jeu rapide, les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups. Vrai ou faux ?

II - LA CHUTE DU DRAPEAU

- 2.1 L'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau d'un joueur en partie rapide ?
- 2.2 L'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau d'un joueur en cadence « 61 minutes » ?

III - LE K.O

- 3.1 Qu'est ce qu'une fin de partie au K.O ?
- 3.2 La décision de nullité prise par l'arbitre en vertu de l'article 10.2 des règles du jeu peut-elle faire l'objet d'un appel ?

CORRIGE UV1 J – SESSION DE JUIN 2008

I – VRAI OU FAUX ?

Quand un échiquier est bien orienté, la couleur de la case d'angle à la droite de chaque joueur est noire. Vrai ou faux ?

Faux. Article 2.1 : *l'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite soit blanche.*

Dans le cas d'une finale roi contre roi, la partie est déclarée nulle par l'arbitre. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 1.3 : *si la position es telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle*, et article 5.2b : *la partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine position morte. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a amené la position soit légal. Voir également l'article 9.6 (règles de compétition).*

Le droit de roquer est perdu si le roi a déjà bougé. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 3.8 : *le droit de roquer est perdu si le roi a déjà bougé.*

L'annonce de l'échec est obligatoire. Vrai ou faux ?

Faux. Aucun règlement n'impose d'annoncer l'échec !

L'arbitre ne doit pas signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 13.6 : *l'arbitre s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.*

Un joueur a le droit d'ajuster ses propres pièces sur les cases de l'échiquier même quand il n'est pas au trait. Vrai ou faux ?

Faux. Article 4.2 : *à la condition qu'il exprime d'abord son intention par exemple en disant j'adoube ou I adjust, le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou plusieurs pièces sur leur case.*

A l'occasion d'un blitz, le drapeau des blancs tombe, puis celui des noirs. L'arbitre assiste à la scène et il sait pertinemment que c'est le drapeau du conducteur des blancs qui est tombé en premier. Pourtant, il indique alors immédiatement et très aimablement que la partie est nulle. Il aurait dû donner le point de la victoire aux noirs. Vrai ou faux ?

Faux. L'arbitre a eu raison, il n'était pas autorisé à signaler la chute du premier drapeau en assistant à la fin de cette partie éclair ! En pareil cas, l'arbitre doit attendre que l'adversaire réclame son gain au temps. Faute de quoi, l'arbitre attendra que la partie se termine autrement : ce sera une nulle en vertu de l'article B9. Article C2 : *blitz : la partie doit se jouer conformément aux règles du jeu rapide décrites en annexe B*, puis article B7 : *l'arbitre s'abstiendra d'annoncer la chute d'un drapeau*, puis article B9 : *si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.*

Pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position », il faut avoir le trait. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 9.2 : *la partie est nulle sur une demande correcte du joueur ayant le trait lorsque la même position pour la troisième fois va apparaître.../...ou vient d'apparaître.../... »...*

Un pat met immédiatement fin à la partie. Vrai ou faux ?

Vrai. Article 5.2a : *la partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un pat. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a amené la position de pat soit légal.*

En jeu rapide, les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups. Vrai ou faux ?

Vrai. Appendice B, article 3 : *les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.*

II - LA CHUTE DU DRAPEAU

L'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau d'un joueur en partie rapide ?

Non. Appendice B, article 7 : *l'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.*

L'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau d'un joueur en cadence « 61 minutes » ?

Oui. Appendice G, article 2 : *l'arbitre indique la chute du drapeau.*

III - LE K.O

Qu'est ce qu'une fin de partie au K.O ?

Article 10.1 : *une fin de partie au KO est la dernière phase d'une partie, quand tous les coups restants doivent être exécutés dans un temps donné.*

La décision de nullité prise par l'arbitre en vertu de l'article 10.2 des règles du jeu peut-elle faire l'objet d'un appel ?

Non. Cette décision ne peut pas faire l'objet d'un appel. Article 10.2d : *la décision de l'arbitre prise en 10.2a, b ou c sera définitive.*





LA PENDULE DGT 2010

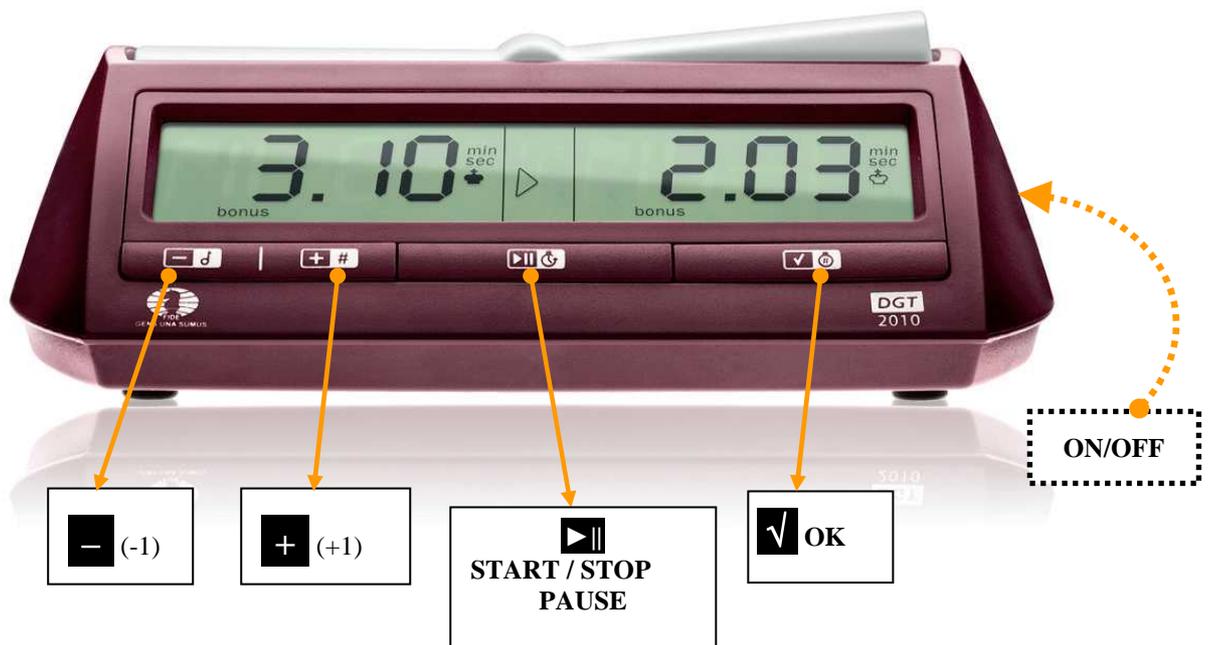
Par René IDOUX (AF3)

Cette notice sur les méthodes de chronométrage offertes par la pendule **DGT 2010** ne traite que les modes préprogrammés « TIME » (options 1 à 9), « TIME + Fischer » (options 10 à 14), « Fischer » (options 15 à 21) et « Sonnerie » (options 33 et 34).

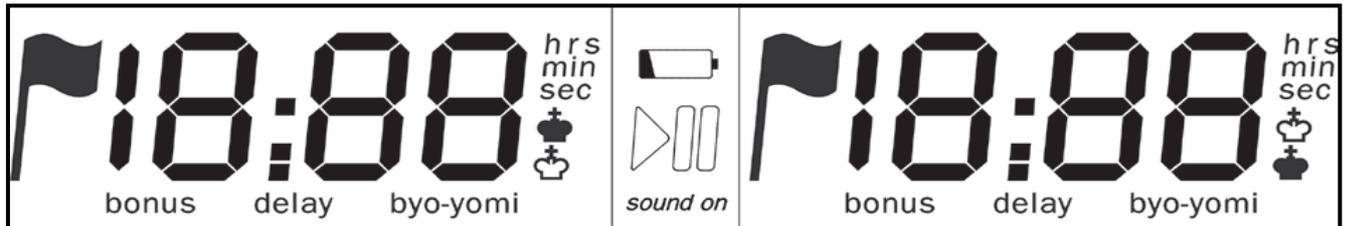
Chaque groupe de méthodes est assorti du mode de programmation manuelle propre à sa catégorie.

Elle ne traite pas les systèmes suivants :

- « Bronstein » Délai (options 22 à 25).
- « GO » avec byo-yomi (options 26 à 28).
- Byo-yomi canadien (options 29 et 30).
- Hglass ou sablier (options 31 et 32).



L'ÉCRAN DGT 2010



ICÔNES	LÉGENDE
	Indique que les piles doivent être changées
bonus	Indique que la période incrément est activée
delay	Indique que la période « Bronstein » Délai est activé
byo-yomi	byo-yomi indique que la période byo-yomi est activé. L'icône indique, soit byo-yomi professionnel, soit byo-yomi canadien
	Le drapeau provisoire; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps; disparaît après 5 minutes.
 (clignotant)	Le drapeau ultime; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs min	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un deux points sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25)
min sec	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06)
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera quand elle approchera zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause, soit au démarrage, soit en appuyant sur Start/Stop ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrivé à une limite de temps
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.

1. Généralités sur le temps et les méthodes de chronométrage dans les échecs.

Le temps est un élément passionnant et incontournable pour les échecs.

Le **DGT 2010** offre 8 méthodes différentes de chronométrage.

Les temps de réflexion qui sont le plus couramment utilisés sont préprogrammés dans la pendule **DGT 2010** avec les options 1 à 21 ainsi que la fonction sonnerie; options 33 et 34.

Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps, alors que d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.

Le traditionnel « blitz » de 5 minutes par personne est différente d'une partie de 3 minutes en cadence « Fischer » dans laquelle chaque coup se voit ajouter 2 secondes supplémentaires, bien que le temps total de réflexion soit presque identique.

2. Performances techniques de la pendule DGT 2010

Ce chronomètre de jeu **DGT 2010** a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs.

Les caractéristiques principales sont :

- 13 algorithmes différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles.
- Une possibilité de programmation manuelle pour toutes ces méthodes.
- 21 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile.
- Compteur de coups pour toutes les options.
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie.
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps.
- Dispositif de correction du contraste à l'écran.
- Indication des piles faibles.
- Précision dans les limites de 1 seconde par heure

3. Présentation des programmes de la pendule DGT2010

3.1. Sonnerie (Options 33 et 34)

Avant l'introduction des pendules à 2 cadrans, des tournois ont été souvent contrôlés par une sonnerie.

La sonnerie était utilisée pour indiquer un temps fixé pour chaque coup.

L'option 33 prévoit un temps fixé de dix secondes alternativement pour le joueur de gauche, ensuite pour le joueur de droite et ainsi de suite.

L'option 34 est réservée pour la programmation manuelle du temps de sonnerie.

3.2. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1, 2 et 3)

La façon la plus simple d'allouer le temps.

Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné.

3.3. Une période Temps + mort subite (Options 4 et 5)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups.

La deuxième période, la mort subite, est utilisée pour terminer la partie.

Une période + mort subite est similaire au "Rapide et Blitz" avec un départ plus tranquille.

Le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période.

3.4. Deux périodes Temps + mort subite (Options 6 et 7)

Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la mort subite.

La 2^{ème} période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur est à zéro.

3.5. Une période Temps + répétition à l'infini de la 2ème période (Options 8 et 9)

Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lesquelles ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

3.6. Options Incrément « Fischer » (Options 10 à 21)

La méthode incrément (ou « Fischer ») est une méthode de chronométrage où, pour chaque coup joué, un temps supplémentaire est ajouté au temps disponible.

Cette méthode donne aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents.

Il est possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément.

Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé.

On peut constater que l'incrément est déjà alloué pour le premier coup.

Dans toutes les options incrément : si un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que plus de temps n'est ajouté, la pendule s'arrête.

Le décompte du temps de l'adversaire se bloque. Fin de la partie!

3.6.1 Une période Temps + Incrément « Fischer » (Options 10 à 12)

Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la première période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la deuxième période.

Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

3.6.2. Deux périodes Temps + Incrément « Fischer » (Options 13 et 14)

Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la seconde période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la troisième période.

Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

3.6.3. Incrément « Fischer » sur une période (Options 15 à 18)

Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire pour le premier coup est déjà ajouté.

3.6.4. Incrément tournoi (Options 19 à 21)

La méthode incrément tournoi est la façon la plus complexe de chronométrage.

Elle est caractérisée par des périodes de temps pouvant aller jusqu'à 4.

Pendant toutes les périodes le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup.

L'ajout du temps principal alloué pour la prochaine période s'effectue, soit quand la pendule d'un joueur indique zéro, soit quand le joueur a effectué un nombre prédéterminé de coups.

3.6.4.1. Options préprogrammées 19 et 20, chacune avec deux périodes.

La deuxième période commence quand un joueur a utilisé tout le temps alloué pour la première période, quand sa pendule affiche zéro.

Les deux joueurs reçoivent le temps principal de la deuxième période à ce moment.

3.6.4.2. Option 21 programmation manuelle (4 périodes incrément tournoi)

Cette option permet la programmation de 4 périodes, chacune avec un temps principal différent mais avec le même temps supplémentaire par coup.

Pour les périodes 1 à 3, un nombre de coups peut-être programmé.

Si le nombre de coups est réglé sur un chiffre différent de zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période.

Si le nombre de coups est programmé à la valeur 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand un joueur dépasse le temps zéro.

*Si un joueur n'achève pas le nombre de coups définis (différent de zéro) pour la période, et que son temps passe à zéro, la **DGT 2010** arrête de décompter le temps pour les deux joueurs, un drapeau clignotant indique que ce joueur a perdu la partie!*

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs ont obligés d'appuyer sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifier toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie ne commence.

Les **Blancs** sont toujours du côté où le **balancier** est **soulevé** au début de la partie.

4. Utilisation de la Pendule DGT 2010

4.1. Caractéristiques techniques.

La **DGT 2010** est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:199.

4.1.1. Les Piles

La **DGT 2010** fonctionne avec 2 piles alcalines longue durée LR6 (AA) qui ont une durée de vie d'environ 10 ans.

Si vous prévoyez de ne pas utiliser votre pendule pendant longtemps, enlevez les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite.

Si le symbole  s'affiche sur l'écran, les piles doivent être changées.

Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer.

En cas de fonctionnement défectueux, essayez d'abord d'enlever et de remettre les piles.

4.1.2. Consommation :

2A éteinte; 10A allumée.

4.1.3. Boîtier et Entretien

Protégée dans un boîtier en plastique ABS, la **DGT 2010** est un produit de qualité.

Si elle est traitée avec un peu de soin, elle devrait rendre plusieurs années de service.

Pour nettoyer la pendule, utiliser exclusivement un chiffon légèrement humidifié.

Ne pas utiliser de nettoyants abrasifs.

4.2. Allumer la **DGT 2010**

Allumer et éteindre avec l'interrupteur **ON/OFF** situé en dessous de la **DGT 2010**.

4.3. Choisir un numéro d'option

Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée.

Appuyez sur les boutons **+** ou **-** pour faire défiler les 34 options.

Après le numéro 34, l'écran retourne à 01.

Pour trouver l'option que vous souhaitez, voir la liste options sous la pendule (Par exemple, l'option 02 correspond à Temps Rapide, 25 minutes).

4.4. Activer un numéro d'option

Pour activer une option, appuyer sur le bouton  (OK).

L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option.

Vous pouvez maintenant commencer la partie.

Si vous avez choisi une option de réglage manuel, reportez-vous au [paragraphe 4.9](#).

4.5. Commencer une partie

Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le balancier soit levé du bon côté.

Les **Blancs** sont toujours du côté où le **balancier** est **soulevé** au début de la partie.

La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole ROI ( / .

Démarrez la pendule en appuyant sur le bouton  (Start./Stop).

Le réglage correct de la couleur du joueur est important afin de bien enregistrer le nombre de coups, particulièrement pour les options incrément tournoi.

4.6. Mettre la pendule en pause

Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant sur le bouton  (Start/Stop).

Relancez la pendule en appuyant sur le bouton  (Start/Stop) à nouveau.

4.7. Signal sonore

La **DGT 2010** peut donner des signaux audibles lorsqu'un contrôle de temps approche.

Elle bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes.

La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps.

Le signal sonore est donné seulement quand l'icône **sound on** (*signal sonore activé*) est visible à l'écran.

Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton  quand la pendule est à l'arrêt.

Dans les options 01 à 25 le signal sonore est désactivé par défaut.

Dans les options 26 à 34 le signal sonore est activé par défaut.

4.8. Rectification du temps et du nombre de coups

Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché.

Appuyez sur le bouton  (Start/Stop) pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de gauche clignote.

Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigé, chiffre par chiffre.

Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyer sur les boutons  ou .

Appuyez sur le bouton  (OK) pour passer au prochain chiffre.

Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmentez ou diminuez le nombre de coups en appuyant sur les boutons  ou .

Quand la valeur est correcte, appuyez sur  (OK).

Maintenant appuyez sur  (Start/Stop) pour relancer la pendule.

Elle reprend le décompte en fonction des temps corrigés.

4.9. Réglages manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.

Après avoir sélectionné une option de réglage manuel (ex. option 05 Temps + mort subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre.

Tout d'abord, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé.

Ensuite, un nombre de paramètres suit, en fonction de l'option choisie.

Voir paragraphe 4.20., le tableau de programmation manuel des paramètres.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons  ou .

Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur  (OK).

Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre.

Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur  (OK).

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause  et les temps des deux joueurs.

La pendule peut maintenant être démarrée.

Reportez-vous au paragraphe 4.5. pour plus d'indications.

4.10. Occulter le réglage manuel ou changement de temps

Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible d'occulter la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton  (Start/Stop) quand le premier chiffre clignote.

Les paramètres restent inchangés et la pendule affichera  quand elle sera prête pour le démarrage.

4.11. Affichage de temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT 2010 affiche heures et minutes.

Les icônes  (hrs+min) sont affichées à l'écran.

Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes.

Les icônes  (min+sec) sont affichées à l'écran.

Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59.

Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

4.12. Vérifier l'option choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre le décompte en appuyant sur le bouton  (OK).

4.13. Le compteur de coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués.

Au début d'une partie, le compteur indique la valeur 0.

Le compteur de coups est incrémenté quand le joueur qui a les noirs (voir les icônes  / ) sur l'affichage) a validé son coup en activant la pendule des blancs.

4.14. Vérifier le nombre de coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton .

La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

4.15. Réglage rapide utilisant la répétition automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncer les boutons ,  ou .

Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

4.16. Afficher l'ajustement du contraste

Pour ajuster le contraste de l'affichage la pendule doit être en pause et afficher .

Maintenant tenir appuyé le bouton  (OK). Le numéro d'option sera affiché.

Maintenir le bouton  (OK) appuyé tout en appuyant sur le bouton  pour foncer l'affichage ou  pour l'éclaircir.

Relâcher le bouton  (OK) quand vous avez terminé.

Le réglage du contraste est enregistré tant que les piles ne sont pas enlevées.

4.17. Détails sur la correction du temps

Si vous effectuez une correction du temps dans une option avec plusieurs périodes de temps, **sauf** en option 21, la pendule va présumer que la même période est active lorsque la correction a commencé.

Quand, par exemple, pendant l'option 10, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.

Option 21 :

Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période.

Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors, pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et, la période correcte sera calculée à partir de celle-ci.

4.18. Précisions sur le réglage manuel.

Paramètres

Si, après un réglage manuel, la partie est terminée et si le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres sont conservés, sauf si une autre option est sélectionnée entre temps.

Voir paragraphe 4.10 une façon rapide pour commencer une nouvelle partie.

Pas de changement de période.

Périodes

Si pendant un réglage de plusieurs périodes, une période intermédiaire est programmée avec zéro temps, cette période est occultée pendant la partie et la prochaine période devient active.

Le réglage manuel 21

L'incrément tournoi est l'option la plus avancée.

À remarquer que lorsque le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, la période se terminera quand le temps du joueur est à zéro.

Lorsque pour une période, zéro coup est programmé, les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coup.

Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro

Si vous voulez utiliser ultérieurement des temps programmés sans les modifier, tenez le

bouton  (OK) enfoncée jusqu'à ce que l'écran s'arrête de clignoter.

4.19. Format des paramètres

Paramètre concerné	Format écran	Légende
<i>Le temps des joueurs à gauche et à droite</i> <i>Le temps mort subite</i> <i>Le temps pour une période</i> <i>Le temps période sonnerie</i>	H : MM suivi de SS	Heure dz mn / mn suivi de dz sec. / sec. (Jusqu'à 9h 59mn 59sec.)
<i>Incrément (Bonus)</i> <i>Temps libre pour 1 joueur</i>	M.SS	Mn dz sec. / sec. (Jusqu'à 9mn 59sec.)
<i>Nombre de coups pour 1 période</i>	NN.	2 chiffres jusqu'à 99 coups

4.20. Tableau de programmation manuelle des options.

Option	Genre	Réglages
3	Temps Rapide / Blitz	1. Temps des joueurs de gauche et de droite
5	Temps + mort subite	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps mort subite pour les 2 joueurs
7	2 périodes Temps + mort subite	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 3. Temps mort subite pour les 2 joueurs.
9	Temps + Temps à répétition	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps période répétition pour les 2 joueurs
12	Temps + Incrément « Fischer »	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 3. 2 ^{ème} période incrément pour les 2 joueurs
14	2 périodes. Temps + Incrément « Fischer »	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 3. Temps 3 ^{ème} période pour les 2 joueurs 4. 3 ^{ème} période incrément pour les 2 joueurs
18	Incrément « Fischer »	1. Temps des joueurs à gauche et à droite 2. Incrément par coup pour le joueur à gauche 3. Incrément par coup pour le joueur à droite
21	Incrément tournoi « Fischer » (max. 4 périodes)	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Incrément par coup pour les 2 joueurs toutes périodes 3. Nombre de coups pour la 1 ^{ère} période 4. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 5. Nombre de coups pour la 2 ^{ème} période 6. Temps 3 ^{ème} période pour les 2 joueurs 7. Nombre de coups pour la 3 ^{ème} période 8. Temps 4 ^{ème} période pour les 2 joueurs
34	Sonnerie	1. Temps période sonnerie

4.21. Liste des Options

Option	Genre	Temps de base + temps supplémentaire
01	Time blitz	5min
02	Time rapide	25min
03	Time blitz / rapide	Programmation manuelle
04	Time + guillotine	2h + 30mn
05	Time + guillotine	Programmation manuelle
06	2 périodes Time + guillotine	2h + 1h + 30mn
07	2 périodes Time + guillotine	Programmation manuelle
08	Time + répétition de la 2 ^{ème} période	2h + 1h à répétition
09	Time + répétition de la 2^{ème} période	Programmation manuelle
10	Time + Bonus «Fischer»	25mn + 5mn + 10sec./coup
11	Time + Bonus «Fischer»	2h + 15mn + 30sec./coup
12	Time + Bonus «Fischer»	Programmation manuelle
13	2 périodes Time + Bonus «Fischer»	2h + 1h + 15mn + 30sec./coup
14	2 périodes Time + Bonus «Fischer»	Programmation manuelle
15	Bonus «Fischer» blitz	3mn + 2sec./coup
16	Bonus «Fischer» rapide	25mn + 10sec./coup
17	Bonus «Fischer» lent	1h30mn + 30sec./coup
18	Bonus «Fischer»	Programmation manuelle
19	Bonus tournoi	1h30mn + 15mn + 30sec./coup dès le début
20	Bonus tournoi	1h40mn + 30mn + 30sec./coup dès le début
21	Bonus tournoi (max. 4 périodes)	Programmation manuelle (avec ou sans programmation de coups)
33	Sonnerie	10sec.
34	Sonnerie	Programmation manuelle

5. Équivalence cadences classiques / cadences « Fischer »

Références : Livre de la Fédération, règles générales pour les compétitions fédérales, article 8.
BAF n°99 (février 2003) - page 19
Livre de l'arbitre, Chapitre 4.1 : B.02. Système de classement de la FIDE, article 1.0

Cadence classique	Cadence « Fischer »	Option DGT2010	Validation ÉLO	Références
2 heures / 40 coups + 1 heure K.O.	1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 40mn + 30sec. par coup	21 Réglage manuel	FFE / FIDE	Livre FFE Tableau ligne B
2 heures / 40 coups + 1 heure / 20 coups + 1 heure K.O..	1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 50mn + 30sec. par coup / 20 coups + 40mn + 30sec. par coup	21 Réglage manuel	FFE / FIDE	Livre FFE Tableau ligne C
2 heures / 40 coups + 1 heure / 20 coups + 1/2 heure K.O..	1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 50mn + 30sec. par coup / 20 coups + 10mn + 30sec. par coup	21 Réglage manuel	FFE / FIDE	Livre FFE Tableau ligne D
2 heures K.O	1h30 + 30sec. par coup	17 Préprog.	FFE FIDE (uniquement en « Fischer »)	BAF n°99 page 19
61 minutes	50mn. + 10sec. par coup	18 Réglage manuel	FFE	Livre FFE Tableau ligne A
70 minutes	40mn + 30sec. par coup		FFE	BAF n°99 page 19
50 minutes	20mn + 30sec. par coup		Rapide	
17 minutes	15mn + 2sec. par coup		Rapide	
15 minutes	10mn + 5sec. par coup		Rapide	
8 minutes	5mn + 3sec. par coup		non	
5 minutes	3mn + 2sec. par coup	15 Préprog.	non	

Au congrès de la Fide, à Bled en 2002, il a été décidé officiellement que l'équivalent **cadence classique / cadence « Fischer »** se calculerait sur la base de **60 coups**.

Lorsque les joueurs disposent d'au moins 30 secondes par coup (cadence B, C et D), la notation est obligatoire en permanence.

Avec 10 secondes par coup, on peut arrêter de noter quand on a moins de 5 minutes à la pendule.

Nota : On ne recommence pas à noter si on remonte au - dessus de 5 minutes.

Règles de la FIDE pour les cadences de jeu

(Livre de l'arbitre Chapitre 4.1 : B.02. Système de classement de la FIDE, article 1.0)

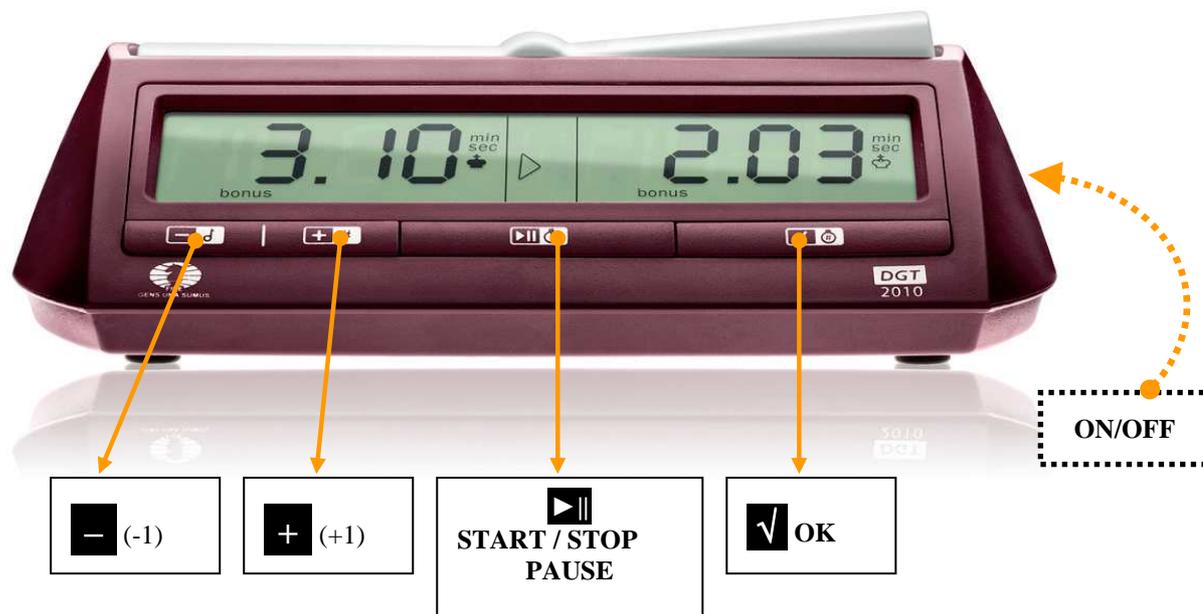
Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement FIDE, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour jouer tous ses coups.

On suppose que la partie se termine en 60 coups.

1. Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes (120sec. par coup = 2mn par coup).
2. Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes (90sec. par coup = 1mn 30sec. par coup).
3. Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes (60sec. par coup = 1mn par coup).
4. Exemples de cadences conformes aux règles FIDE :
 - A. Tous les coups en 2 heures.
 - B. 40 coups en 1h15 (75mn) + 15mn pour les coups restants avec ajout de 30sec/coup dès le 1^{er} coup.
 - C. 40 coups en 1h30 (90mn) + 30mn pour tous les coups restants.

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

6. Cas pratique n°1 : Réglage « Fischer » (1h40 + 30sec.)



MODE OPERATOIRE

Utiliser les boutons **+** et **-** pour changer les chiffres.

Utiliser le bouton **✓** (**OK**) pour valider la modification et ainsi de suite.

Allumez la pendule à l'aide du bouton **ON/OFF** sous la pendule.

Sélectionnez l'**option 18** à l'aide des boutons **+** et **-**, et validez.

1. Programmer **1**heure, **40**minutes, 00seconde sur l'écran de gauche. Validez chaque opération.
 2. Programmer **1**heure, **40**minutes, 00seconde sur l'écran de droite. Validez chaque opération.
 3. Programmer 0minute, **30**secondes sur l'écran de gauche. Validez chaque opération.
 4. Programmer 0minute, **30**secondes **BONUS** sur l'écran de droite. Validez chaque opération.
- La pendule est programmée, prête à l'emploi.

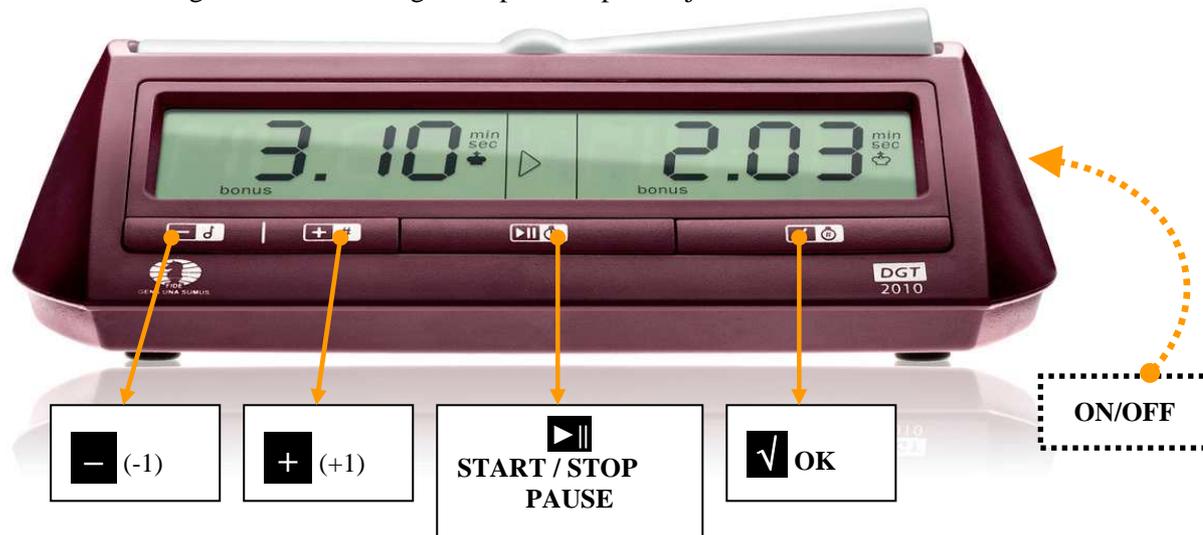
7. Cas pratique n°2 : Réglage « Fischer » (1h40 + 30sec./40 coups)+ (40mn + 30sec.)

Réglage de la cadence « Fischer » de 40 coups en 1h40 + 40 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup dès le 1^{er} coup.

Cadence équivalente à la cadence classique de : 2heures / 40 coups + 1 heure K.O.

(Livre de la FFE, règles générales pour les compétitions fédérales, article 8, cadence ligne B).

Cette cadence est réglementaire et obligatoire pour les parties jouées en TOP 16, N1, N2 et N3.



MODE OPERATOIRE

Utiliser les boutons **+** et **-** pour changer les chiffres.

Utiliser le bouton **✓** (OK) pour valider la modification et ainsi de suite.

Allumez la pendule à l'aide du bouton **ON/OFF** sous la pendule.

Sélectionnez l'**option 21** à l'aide des boutons **+** et **-**.et validez.

1^{ère} période

1. Programmer 1heure, 40minutes, 00seconde sur l'écran de gauche. Validez chaque opération.

2. Programmer 1heure, 40minutes, 00seconde sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

3. Programmer 0minute, 30secondes **bonus** sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

Sur l'écran de gauche apparaît le chiffre 1

4. Programmer 40 coups sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

Sur l'écran de gauche apparaît le chiffre 2 (pour la 2^{ème} période).

2^{ème} période

5. Programmer 0 heure 40 minutes 00 seconde sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

Attention, l'ajout de temps est automatiquement le même que pour la période initiale.

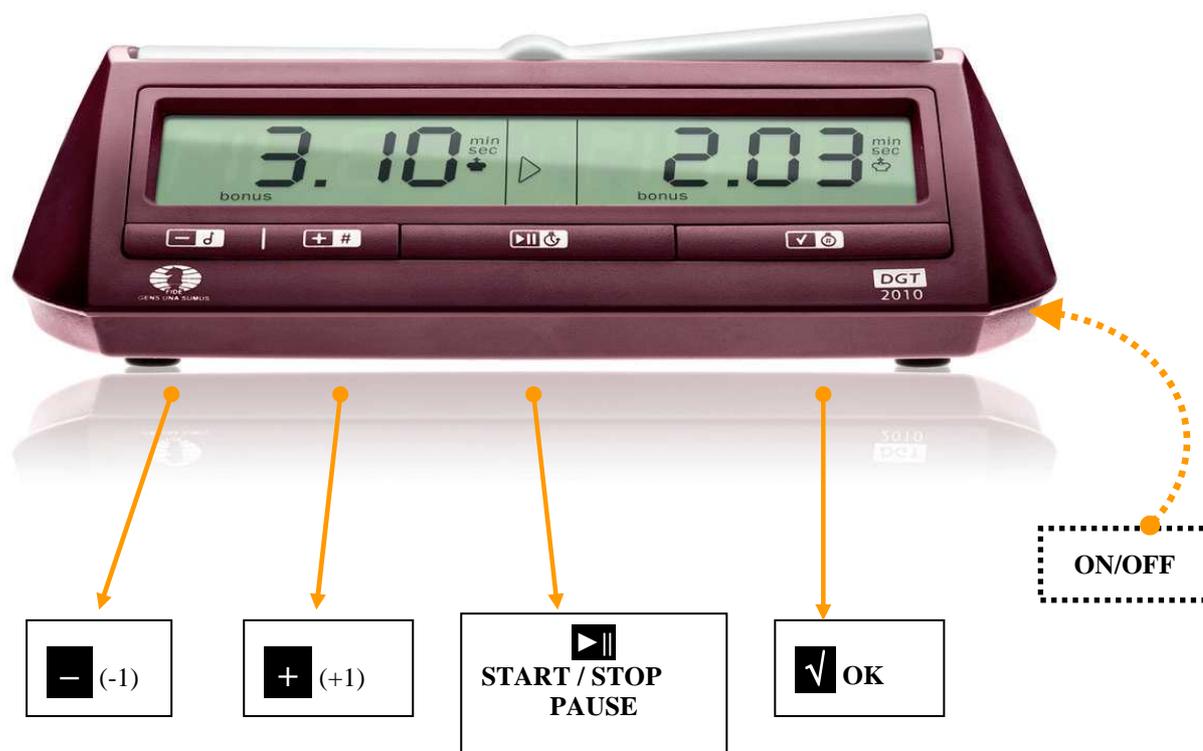
6. Programmer 00 coup (dernière période voulue) sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

7. Continuer la programmation jusqu'à la validation finale en laissant les chiffres à 0 pour les périodes suivantes (3 et 4).

L'affichage du symbole **▶** indique que la pendule est programmée, prête à l'emploi.

8. Cas pratique n°3 : Correction du temps des joueurs (et éventuellement des coups).

Ajouter 3mn au temps des blancs et diminuer de 2mn le temps des noirs, sans modifier le nombre de coups.



MODE OPERATOIRE

Utiliser le bouton **▶||** (START / STOP) pour arrêter et relancer la DGT 2010

Utiliser les boutons **+** et **-** pour modifier les chiffres.

Utiliser le bouton **✓** (OK) pour confirmer la modification et ainsi de suite.

1. Arrêter la **DGT 2010** en appuyant **quelques secondes** sur le bouton **▶||** (STOP).
Le 1^{er} chiffre de l'écran gauche clignote.
2. À l'aide du bouton **✓** (OK) passer aux « dizaines et/ou unités minutes ».
3. Ajouter 3mn au temps (s'il est blanc) ou diminuer le temps de 2mn (s'il est noir) avec les boutons **+** ou **-**.
4. Valider en appuyant sur le bouton **✓** (OK).
5. À l'aide du bouton **✓** (OK) passer aux « dizaines et/ou unités minutes » de l'écran de droite.
6. Diminuer de 2mn le temps (s'il est noir) ou ajouter 3mn au temps (s'il est blanc) avec les boutons **-** ou **+**.
7. Valider en appuyant sur le bouton **✓** (OK).
8. Valider le nombre de coups (éventuellement après modification) avec le bouton **✓** (OK).
*Le temps rectifié et le symbole **▶||** s'affichent à l'écran; la pendule peut être redémarrée.*
9. Redémarrer le temps (la partie) en appuyant sur le bouton **▶||** (START).

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



"Tuō lè kù zi fàng pì"