



B.A.F.

Le mot du DNA et
la DNA vous informe

Annexe G fins parties KO

Séminaire arbitre FIDE
au Mans

Nouvelles dispositions
homologations et gestion
des tournois

Fiche accueil joueur
déficient auditif

Gérer les remplaçants
dans les équipes :
solution logicielle
XL-GEAR

Sujets et corrigés
examen juin 2015

Arbitres championnat de
France 2015

6^e championnat d'Europe
des malvoyants et aveugles



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

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

n°141
Novembre 2015

SOMMAIRE DU BAF 141

Le mot du Directeur National de l'Arbitrage.....	3
La DNA vous informe et l'annexe G des fins de parties au KO.....	4
Séminaire arbitre FIDE au Mans.....	5
Nouvelles dispositions pour l'homologation et la gestion des tournois.....	7
Fiche accueil joueur déficient auditif.....	8
Gérer les remplaçants dans les équipes – solution logicielle XL-GEAR.....	9
Examens de juin 2015	
UV 1 – sujet.....	14
UV 1 – corrigé.....	16
UV 1 bis – sujet.....	18
UV 1 bis – corrigé.....	19
UV 2 – sujet.....	22
UV 2 – corrigé.....	25
UV J – sujet.....	29
UV J – corrigé.....	33
Photo des arbitres du championnat de France 2015 à Saint-Quentin.....	37
6° championnat d'Europe des Malvoyants et Aveugles.....	38

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

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

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

La formation des arbitres est l'une des missions importantes de la DNA. Les règles et les règlements évoluent continuellement. C'est la raison pour laquelle chacun tire profit des stages de formation continue, qui permettent de rester à niveau en passant en revue l'ensemble des nouveautés et des modifications.

Je remercie les formateurs, sans les efforts de qui cet objectif ne pourrait pas être atteint. Signe indiscutable de dynamisme au sein du corps arbitral : de nouveaux collègues désormais titulaires de l'UV6 sont venus renforcer notre effectif de pédagogues, et d'autres s'y préparent. Cet apport de sang frais est bénéfique, il apporte de la fraîcheur et du dynamisme qui sont les indispensables ingrédients de l'actualisation et de la modernisation.

Une innovation d'un autre type est en cours : la dématérialisation des examens. A cet effet, à l'occasion d'un remaniement de la DNA en début d'année civile, j'ai confié la responsabilité de cette importante et ambitieuse mission à l'arbitre international Pierre Lapeyre. C'est l'un de nos nouveaux formateurs. Je lui accorde toute ma confiance, il ne manque ni d'idées ni d'énergie et il a toutes les compétences requises pour piloter ce projet. Vous aussi, accordez-lui votre soutien ! Il le mérite, comme tous les bénévoles qui animent et font vivre la DNA au quotidien.

C'est l'arbitre international David Moreau qui va diriger l'équipe d'arbitres des prochains championnats de France des jeunes à Gonfreville du 10 au 17 avril 2016.

Les arbitres agréés FIDE, qui souhaitent faire partie de cette équipe, doivent lui envoyer leur candidature par courriel (davidmoreau.72@gmail.com) avant le 10 janvier 2016 en précisant nom, prénom, adresse, titre, expérience et motivation.

A toutes et à tous, je vous souhaite une bonne saison 2015-2016 avec des arbitrages qui vous apporteront de grandes satisfactions !

Emmanuel VARINIAC
Arbitre international
emmanuel.variniac@laposte.net

LA DNA VOUS INFORME

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

Notez les prochaines dates d'examens d'arbitrage :

samedi 12 décembre 2015

samedi 18 juin 2016

Liste des joueurs suspendus

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

<http://www.echecs.asso.fr/Actus/2884/Sanctions01082015.pdf>

*La dernière version du Livre de l'arbitre
est téléchargeable sur le site de la FFE*

L'annexe G : les fins de parties au KO

28/08/2015

Alors que le titre même de cette annexe indique bien « Fins de parties au KO », certains de nos collègues persistent à considérer que la prise en compte de l'annexe G est facultative lors de tournois dont tous les coups restant doivent être achevés en un temps défini. C'est contraire aux règles du jeu.

L'article G2 impose d'indiquer aux joueurs avant le tournoi qu'il s'agira de fins de parties de ce type.

Une fin de partie au KO implique que les joueurs ont la possibilité, dès qu'ils atteignent moins de 2 minutes à la pendule, de demander la nulle à l'arbitre.

L'article G3 indique bien que si la cadence utilisée est du type Fischer alors l'annexe G dans son intégralité ne s'applique pas. Par contre si elle est du type KO alors elle s'applique obligatoirement. Dans ce cas le règlement intérieur du tournoi doit indiquer lequel des articles G4 ou G5 s'applique. C'est soit l'un soit l'autre.

Séminaire Arbitre FIDE Les 12 et 13 septembre 2015 au Mans

Organisé par l' « Échiquier Club Le Mans »

D'abord je veux remercier David Moreau et Youping Gao pour leur excellente organisation de ce stage. En effet l'hôtel était à quelques pas de la salle du séminaire et nous avons pu prendre nos repas de midi sur place ce qui a été un gain de temps significatif.

Étant donné que tous les arbitres sont au moins de niveau AF2 les formateurs attendaient un très bon niveau de préparation. L'examen est différent des autres UV et surtout très long (4 heures) afin de permettre de contrôler toutes les connaissances nécessaires pour arbitrer à ce niveau.

Les sujets traités : titres arbitres, les règles du jeu d'échecs, classement FIDE, titres FIDE, règles des tournois, règlements anti-triche, les départages et le système suisse.

Il avait 18 candidats de France et 1 de Suisse.

11 des 19 candidats ont réussi à l'examen. (Liste à consulter sur [le site de la FIDE](#).) Félicitations à Stéphanie Giua qui a rédigé une copie presque parfaite !

Pour ceux qui n'ont pas réussi il est toujours possible de réessayer. En fait plusieurs redoublants ont eu leur examen au Mans.

Les formateurs ont été Laurent Freyd, qui a récemment obtenu le grade de formateur FIDE agréé, et moi-même.

Stephen BOYD, arbitre international



Les arbitres et les formateurs, Stephen Boyd et Laurent Freyd, lors du stage du Mans.

<p align="center">Nouvelles dispositions pour les homologations et dans la gestion des tournois pour la saison 2015-16.</p>
--

Demandes d'homologation

Les demandes doivent être faites à la rubrique mon compte.

Pour les tournois FFE, la demande doit être faite 10 jours avant le début du tournoi.

Pour les tournois FIDE le délai est de 15 jours, pour les tournois à norme (c'est-à-dire où une norme est possible) 40 jours à l'avance.

Si votre demande est hors délais le serveur le signale et demande de cocher une case "demande en retard". La demande sera alors prise en compte mais rien ne garantit qu'elle soit acceptée et les droits d'homologation fixes seront doublés.

Toute demande d'homologation entraîne le règlement de la partie fixe des droits même si le tournoi est annulé.

Nouvelles contraintes de la FIDE

La FIDE n'accepte plus les tournois durant plus de 3 mois. De tels tournois doivent désormais faire l'objet de plusieurs demandes avec le nombre de rondes à la fin (Ex : Tournoi Interne 2015 r-3, Tournoi Interne 2015 r4-5 etc...)

La FIDE demande désormais la date de chaque partie. Il faut donc indiquer ces dates dans le formulaire d'homologation. La FIDE n'accepte pas plus de 3 rondes par jour même en une heure KO.

Il est aussi rappelé qu'un joueur étranger doit obligatoirement avoir un code FIDE faute de quoi (en plus d'être désormais considéré comme non licencié) le tournoi ne peut être pris en compte. Un joueur souhaitant être classé sous FRA aura son code ajouté automatiquement.

Gestion du tournoi et droits d'homologation

La personne qui a demandé l'homologation reçoit les codes d'accès au site d'administration du Tournoi.

Ce site permet de :

- Changer l'annonce
- Envoyer un fichier pdf d'annonce
- Modifier le type de tournoi
- Diminuer le nombre de rondes (pas de l'augmenter !)

Une fois que le fichier Papi est envoyé, d'afficher la facture des droits d'homologation.

Il faut comme avant les faire parvenir avec la facture au siège de la FFE.

Ces droits d'homologations comportent (les éliminatoires jeunes pour le Championnat de France sont exemptées, en cas de problème contacter Erick Mouret) :

- Une part fixe de 10 euros pour les Tournois à cadence lente, de 50 pour les Tournois à norme (ces droits sont doublés si la demande d'homologation a été faite en retard)
- Une part variable égale à 7% des droits d'inscriptions annoncés adultes et jeunes (MI et GMI gratuits).

Une fois le tournoi terminé il faut :

- Renvoyer le jour même (au plus tard le lendemain car les tournois FIDE sont désormais pris en compte jusqu'à la veille de la publication du mois) le fichier Papi sur le site FFE (ou à défaut par mail au responsable des homologations)

- Marquer le Tournoi "Terminé" ce qui indique au responsable des homologations que le tournoi peut être traité.

Une fois le Tournoi marqué "Terminé" il n'est plus possible de le modifier. Il faut demander le déverrouillage du Tournoi pour prévenir le responsable des homologations qu'il va y avoir des modifications dans le résultat.

Les droits d'homologation sont dans tous les cas recalculés lorsque le tournoi est marqué terminé. Ils sont aussi disponibles dans le site de gestion du club référent à la rubrique tournoi.

Voici une troisième fiche d'aide pour l'accueil des joueurs handicapés.
 Cette fiche a été réalisée par Stéphane Chéron, AF 2, et elle a été validée par la commission
 « handicap » de la FFE. D'autres fiches sont publiées dans le livre de l'arbitre.

Fiche Accueil Déficient Auditif

<p><u>A l'inscription</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier <ol style="list-style-type: none"> Par l'écoute de la demande du joueur et l'adaptation de la réponse (écrite ou signée si cela est nécessaire.) Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur S'imposer en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions. 		<p><u>Pendant le tournoi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Assurer les conditions de jeu nécessaire au joueur Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant le bien-fondé si nécessaire Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations Permettre au, joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.) 		
POINTS	Accessibilité	Aides Matérielles	Aides Humaines	
	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier l'accessibilité aux informations. Vérifier l'accessibilité à la salle Vérifier l'accessibilité aux sanitaires Vérifier l'accessibilité et la taille adaptée à la table de jeu Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et la pendule) 	<ul style="list-style-type: none"> Saisies adaptées et efficaces. Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) Vérifier la possibilité de prévenir lors des coups effectués par l'adversaire (par une lumière sur la pendule par exemple.) Vérifier la conformité de la pendule adaptée. 	<ul style="list-style-type: none"> Aide pour l'accès à sa table de jeu. (information sur la ronde et sur le numéro de table donnée par écrit.) Personne choisie par l'arbitre pour les propositions de nulles ou pour toutes communications avec l'adversaire pour éviter les incompréhensions. Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule 	

Gérer les remplaçants dans les équipes

Solution logicielle XL-GEAR

Dans plusieurs compétitions par équipe, un ou deux joueurs supplémentaires sont autorisés à compléter la composition de l'équipe. Dans les règlements on les appelle souvent *joueurs extra-communautaires* mais couramment on parlera des *remplaçants*. Les phases académiques et nationales du championnat scolaire, la N1 et N2 féminines, la coupe Loubatière et la coupe 2000 autorisent ainsi un à deux remplaçants par équipe.

Dans tous les cas le capitaine doit fournir une liste ordonnée de ses joueurs et de ses remplaçants. Cet ordre reste inchangé pour la phase en cours : lorsqu'un joueur est sortant pour une ronde, ceux qui se trouvent derrière lui remontent d'un échiquier.

Ces remplaçants compliquent le travail de l'arbitre, car la composition des équipes peut être modifiée à chaque ronde par les coaches, en fonction de l'appariement de leur équipe.

Cela se passe normalement comme ça :

1. L'arbitre affiche les appariements.
2. Très rapidement, les coaches concernés (ceux des équipes avec remplaçants) décident, en fonction de l'appariement, des joueurs qui ne joueront pas cette ronde. Ils en informent immédiatement l'arbitre. Astuce : dans les grands rassemblements, pour prévenir que les appariements sont prêts, l'arbitre peut utiliser une corne de brume, un klaxon portatif, un clairon... C'est très efficace et ça met de l'ambiance !
3. L'arbitre imprime les feuilles de match en tenant compte des nouvelles compositions d'équipes et les disposent sur les tables
4. Les coaches placent leurs joueurs en vérifiant que la composition sur la feuille est conforme à ce qu'ils ont annoncé.
5. L'arbitre lance la ronde

Dans des compétitions avec peu de rondes et peu d'équipes, l'impression de ces feuilles de matchs est éventuellement gérable sans utiliser d'outil informatique spécifique mais avec des risques d'erreurs non négligeables.

Dans d'autres compétitions c'est intenable ! En finale nationale du championnat scolaire écoles ou collèges il faut gérer 9 rondes en cadence rapide avec des équipes de 8 joueurs + 2 remplaçants possibles et des regroupements pouvant aller jusqu'à 30 équipes ! Et très peu de temps entre chaque ronde ! Sans gestion adaptée, on a vite fait d'exploser les horaires prévus.

Pour limiter au maximum les risques d'erreurs tout en respectant le rythme de la compétition, un outil informatique adapté est devenu indispensable pour que la feuille de match imprimée soit disponible AVANT le lancement de la ronde. C'est indispensable pour limiter les erreurs de placement des joueurs. Il existe aujourd'hui 2 solutions informatiques gratuites :

- **GT2E** : un logiciel qui a fait ses preuves dans plusieurs finales scolaires. Il nécessite une connexion internet fiable, ce qui peut constituer un gros handicap dans certains contextes. Une version hors ligne est paraît-il en préparation. <http://www.bolla.fr/gt2e/login.php>
- **XL-GEAR** : un tout nouveau logiciel (août 2015) qui a l'avantage de fonctionner hors ligne. Il est très simple à paramétrer et à utiliser. Attention, ce logiciel nécessite Microsoft Excel version 2010 ou plus récente. Il a été pensé pour pouvoir s'adapter à tout type de

compétitions par équipe avec remplaçants (GEAR= Gestion des Équipes Avec Remplaçants ; en anglais, to gear signifie *équiper*. Prononcez *guir*)

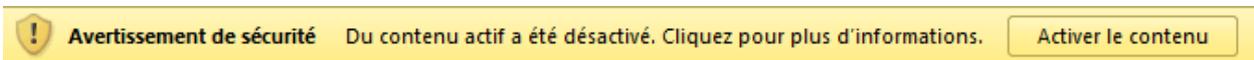
J'ai conçu XL-GEAR pour répondre à une demande de la FFE. Voyons maintenant comment l'utiliser.

XL-GEAR n'a qu'une finalité : gérer les impressions des feuilles de matchs en tenant compte des modifications d'équipe à chaque ronde. Les appariements restent gérés par Papi.

A chaque ronde, l'ensemble des données est sauvegardé automatiquement

1. Toute l'application est contenue dans un seul fichier Excel très léger (170 Ko) nommé *xlGEAR.xlsm* <http://scolaires.ffechecs.fr/xlgear.html>

L'extension *.xlsm* est reconnue par Excel comme étant celle d'un classeur interactif. A l'ouverture du classeur, un bandeau d'avertissement vous demandera d'autoriser le contenu actif. Vous devrez cliquer sur *Activer le contenu* avant d'aller plus loin.



Voyons pas à pas comment s'utilise XL-GEAR :

1. Le classeur Excel comporte au départ 3 feuilles : *Aide* et *Présentation* contiennent simplement du texte.
La feuille importante est nommée paramètres
Cliquez sur l'onglet orange *paramètres* en bas à gauche pour vous y rendre.
2. Nous arrivons à un formulaire qu'il faut remplir avec soin. Les paramètres sont rangés en 3 catégories : *Paramètres de l'application*, *Paramètres de la compétition*, *Profil des joueurs*.

a) Paramètres de l'application

2 paramètres indispensables :

- *Chemin vers la base Papi* qui doit être disponible sur votre ordinateur (le fichier DATA.MDB bien connu mis à jour quotidiennement sur le site FFE)
- *Chemin vers le dossier de sauvegarde*.
A chaque impression des feuilles de match, le classeur y sera sauvegardé automatiquement.

b) Paramètres de la compétition

Pas de difficultés particulières : nb de rondes, nombre de joueurs, nombre de remplaçants possibles, cadence rapide ou lente,.... Arrêtons-nous seulement sur certains paramètres

- *Nombre maxi d'équipes*
N'hésitez pas à mettre 1 ou 2 équipes supplémentaires en cas d'inscription de dernière minute. Ce nombre ne sera plus modifié une fois le classeur construit.
- *Elo rapide estimé ramené à*
Ce paramètre permet de prendre en compte une spécificité du championnat scolaire :mettre 800 pour cette compétition sinon laisser vide.

Paramètres de l'application		
Chemin système vers la base PAPI	C:\papi\DATA.MDB	Parcourir...
Chemin système vers le dossier de sauvegarde	C:\temp	Parcourir...
Paramètres de la compétition		
Arbitre principal	référence de l'arbitre	
date et lieu	date et lieu	
nom de la compétition	titre de la compétition	
Nb rondes	9	
Nb joueurs à chaque ronde	8	
Nb suppléants	2	
Nb maxi d'équipes	30	
Elo pris en compte	Rapide	
ELO rapide <i>estimé</i> ramené à	800	
Moyenne Elo calculée sur	la liste complète : joueurs et suppléants	
Profil des joueurs		
Ligue	TOUTES	
Année de naissance mini	1995	
Année de naissance maxi	2015	
<small>Les 3 paramètres ci-dessus ne servent qu'à alléger le classeur en restreignant le nombre de joueurs importés depuis la base PAPI.</small>		

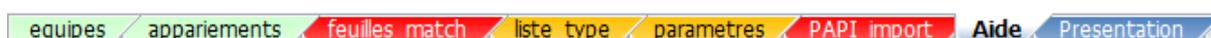
- **Moyenne Elo calculée sur**
permet d'indiquer si la moyenne Elo de l'équipe doit être calculée sur la liste complète (joueurs + remplaçants, c'est le cas pour le championnat scolaire) ou s'il faut simplement prendre la liste des joueurs sans compter les remplaçants.
N.B. : les règlements de N1F et N2F, et coupes 2000 et Loubatière précisent que la moyenne Elo de l'équipe doit être calculée sur les joueurs de la ronde 1. Ce choix n'est pas encore prévu dans XL-GEAR. L'arbitre devra pour l'instant faire manuellement le calcul de la moyenne si les joueurs à la ronde 1 ne sont pas les premiers de la liste

c) Profil des joueurs

3 paramètres : Ligue, année de naissance mini et maxi.

La base Papi comporte 200 000 références de joueurs environ. Les références des joueurs de votre compétition doivent être importé dans XL-GEAR, nous verrons bientôt comment. Ces 3 paramètres n'ont qu'un but : filtrer les références de joueurs pour que l'importation se limite à ce qui est nécessaire. S'il s'agit d'une phase régionale, précisez la Ligue. Pour une compétition jeunes, affinez les années de naissance.

3. Maintenant, cliquez sur le bouton *Construire l'application*. Au bout de quelques secondes votre application est prête. De nouvelles feuilles ont été créées :



Les feuilles repérées par un onglet vert doivent être modifiées avant chaque ronde.

Les feuilles repérées par un onglet orange ne sont modifiées qu'avant la première ronde.

Les feuilles repérées par un onglet rouge ne doivent normalement pas être modifiées.

Avant la ronde 1

Avant la première ronde, 2 opérations importantes :

- rentrer toutes les équipes avec la liste ordonnée de leurs joueurs
- préparer un tournoi dans Papi avec le nom des équipes et leur Elo moyen.

1. Entrer les équipes

Cela se fait dans la feuille nommée *liste_type*. Pour chaque équipe on ne doit remplir que les cellules jaunes : un nom d'équipe et le n° de licence de chaque joueur dans l'ordre. Le reste se complètera tout seul.

Voici par exemple une équipe pour un championnat scolaire : 8 joueurs + un remplaçant

Les invincibles	AA1	BOISYVON Camille	J50431	1440	Ben	F
AA	AA2	BENIS Edwin	L58866	1060	Pou	M
908	AA3	BOGUAIS Pierre	M50596	870	Pou	M
	AA4	BILBAUT Lou-Anne	M67366	999	Pup	F
	AA5	BILLIOUX Evan	M60925	799	Pou	M
	AA6	BIROS Raphael	M60943	999	Pup	M
	AA7	BORGHINI Yoann	M60944	799	Pou	M
	AA8	BOULEY Raphaele	M65199	799	Pou	F
	AA9	BOUSQUET Alban	M50597	1199	Min	M
	AA10					

Notez le code attribué à l'équipe : AA dans l'exemple ci-dessus. Ce code permettra de rentrer très rapidement les appariements de chaque ronde (voir plus loin). Remarquez aussi que les filles apparaissent en rouge pour faciliter le contrôle de la validité des équipes dans les compétitions

scolaires et féminines. Dans l'exemple ci-dessus, la moyenne Elo (908) est calculée sur les 9 joueurs de la liste en ramenant tous les non classés à 800, comme c'est la règle dans le championnat scolaire.

N.B. :

- Il est possible de mettre à jour à tout moment les informations sur les joueurs : bouton *Mettre à jour les joueurs* dans la feuille *paramètres* (après avoir mis à jour DATA.MDB...)
- Il est possible d'inclure manuellement des joueurs pas encore référencé dans Papi en les ajoutant manuellement dans la feuille *PAPI_IMPORT*

2. Préparer le tournoi dans Papi

Préparer un tournoi dans Papi en entrant les noms d'équipes avec leur Elo moyen.

IMPORTANT : . Pour faciliter la recopie des appariements dans XL-GEAR(voir plus loin), vous devez préfixer dans Papi le nom de chaque équipe par son code : *AA_Les invincibles*

A chaque ronde

Après avoir affiché les appariements calculés par Papi, il reste 2 opérations à faire dans XL-GEAR avant de pouvoir imprimer les feuilles de matchs :

1. Entrer les compositions d'équipes
2. Entrer les appariements

1. Entrer les compositions d'équipes dans la feuille *équipes*.

C'est très rapide : il suffit de mettre un X devant chaque joueur sortant à chaque ronde

L'équipe *Les invincibles* n'ayant qu'un remplaçant, un seul joueur est indiqué comme sortant à chaque ronde : par exemple ici Alban Bousquet est le joueur sortant en ronde 4. L'équipe *Les schtroumpfs* a 2 remplaçants : il y a donc 2 joueurs notés sortants à chaque ronde

Les invincibles		r 1	r 2	r 3	r 4	r 5
BOISYVON Camille - BenF 1440	AA1					
BENIS Edwin - PouM 1080	AA2					
BOGUAIS Pierre - PouM 870	AA3					
BILBAUT Lou-Anne - PupF 999	AA4					
BILLIOUX Evan - PouM 799	AA5					
BIROS Raphael - PupM 999	AA6					
BORGHINI Yoann - PouM 799	AA7			x		
BOULEY Raphaëlle - PouF 799	AA8		x			
BOUSQUET Alban - MinM 1199	AA9	x			x	
	AA10					

Les schtroumpfs		r 1	r 2	r 3	r 4	r 5
COLLAS Tristan - CadM 1540	AB1					
CLAIN Erwann - PupM 1090	AB2					
DESILLES Klervi - PupF 1090	AB3					
COLLAS Yael - MinM 1180	AB4					
DENGREVILLE Heloise - PupF 1180	AB5					
COURAUD Aurelien - CadM 1080	AB6					
CRASSOUS Hadrien - BenM 1110	AB7	x		x		
COURTE Hector - PouM 940	AB8	x			x	
FOULON Anna - PpoF 799	AB9		x	x		
COURTE Robin - PpoM 799	AB10		x		x	

L'entête de la ronde se colore en vert dès que le nombre de joueurs sélectionnés est correct.

2. Entrer les appariements dans la feuille *appariements*

Ici en ronde 4, Papi a calculé que l'équipe *Les invincibles* rencontrait *Les schtroumpfs*. Je reporte cet appariement en entrant simplement les codes des équipes dans les cellules jaunes. Le nom en clair de l'équipe s'affiche automatiquement

Ronde 4		Imprimer feuilles de matchs et sauvegarder le classeur	
AA	Les invincibles	AB	Les schtroumpfs

Une fois tous les appariements et toutes les compositions d'équipes bien configurés, cliquez sur le bouton *Imprimer ...* Les feuilles de matchs seront imprimées sur l'imprimante **par défaut** de l'ordinateur.

Championnat inter écoles Liffré, 20 mars 2015						
Ronde 4				rangée 1		
Equipe ayant les BLANCS sur le premier échiquier			Equipe ayant les NOIRS sur le premier échiquier			
AA Les invincibles			AB Les schtroumpfs			
Table	B/N	Nom	Résultat	Nom	B/N	
1	B	J50431 BOISYVON Camille - BenF 1440		B54287 COLLAS Tristan - CadM 1540	N	
2	N	L58866 BENIS Edwin - PouM 1060		J56739 CLAIN Erwann - PupM 1090	B	
3	B	M50596 BOGUAIS Pierre - PouM 870		K61272 DESILLES Klervi - PupF 1090	N	
4	N	M67366 BILBAUT Lou-Anne - PupF 999		C63994 COLLAS Yael - MinM 1180	B	
5	B	M60925 BILLIOUX Evan - PouM 799		K61796 DENGREVILLE Heloise - PupF 1180	N	
6	N	M60943 BIROS Raphael - PupM 999		L54439 COURAUD Aurelien - CadM 1060	B	
7	B	M60944 BORGHINI Yoann - PouM 799		K59481 CRASSOUS Hadrien - BenM 1110	N	
8	N	M65199 BOULEY Raphaëlle - PouF 799		M60340 FOULON Anna - PpoF 799	B	
Nom du capitaine et signature :				Nom du capitaine et signature :		
signature arbitre : D. Ruhlmann D51503						

Conclusion :

La préparation du classeur XL-GEAR est rapide, dès lors que l'on dispose des compositions d'équipes avec les n° de licence ordonnés des joueurs.

Pendant la compétition, renseigner la composition des équipes et imprimer les feuilles de matchs est très rapide. Le plus dur, comme souvent, c'est de gérer le facteur humain : il faut discipliner les coaches d'équipe pour qu'ils donnent très rapidement leur composition d'équipe après l'affichage des appariements. Pas toujours facile !

Ce logiciel est récent, testé avec Excel 2010 sous Windows 8.1 et Windows 10. Avant de l'utiliser, je vous conseille de faire une simulation avec 4 petites équipes. Mettez une imprimante PDF par défaut pour ne pas gaspiller de papier et d'encre pendant cette phase de test.

XL-GEAR évoluera en fonction des modifications des règlements mais surtout en fonction de vos retours. Si vous souhaitez une adaptation, si vous constatez un problème merci de m'en faire part.

Dominique Ruhlmann dr@echecs35.fr

Directeur national des scolaires

XL-GEAR : <http://scolaires.ffechecs.fr/xlgear.html>

Session de juin 2015

UV1

Durée 2 heures

Tous documents autorisés (version papier et/ou version numérique). Téléphones mobiles et connexion internet strictement interdits.

Ce sujet comporte 10 questions ou ensembles de questions, sur une feuille imprimée recto/verso. Les réponses doivent être justifiées.

1 Début

Vous êtes l'arbitre adjoint d'un grand open homologué FIDE qui se joue à la cadence « 40 coups en 1h30 puis 30 minutes pour finir la partie, avec incrément de 30 secondes par coup pendant toute la partie ».

A la dernière table du tournoi B où s'affrontent deux jeunes débutants, une partie vient de commencer par

1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3. Fç4 Fç5 4.Cç3 ... et à cet instant, le joueur qui a les noirs s'aperçoit que le roi blanc est placé en d1 et la dame en é1. Il vous appelle. Que faites-vous ?

2 Fou fou

Au cours d'un blitz, sous les yeux de l'arbitre, un joueur déplace son fou de cases noires de la case f8 à la case ç4 et appuie sur la pendule. Alors que l'adversaire ne lui a rien demandé, l'arbitre intervient en signalant que ce coup de fou est illégal et il déclare la partie perdue. Que pensez-vous de cette initiative ?

3 Chute

L'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau en cadence 15 minutes + 10 secondes par coup ?

4 Pendule

4.1 En cadence « 90 minutes par joueur avec incrément de 30 secondes par coup », l'arbitre doit-il signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup ?

4.2 En cadence « 20 minutes au KO », l'arbitre doit-il signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup ?

4.3 En cadence « 3 minutes + 2 secondes par coup », l'arbitre doit-il signaler à un joueur qu'il a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup ?

5 Vrai ou faux ?

5.1 En cadence « 90 minutes + 30 secondes par coup », si un arbitre voit que 50 coups ont été joués sans mouvement de pion ni prise, il peut prendre l'initiative de déclarer que cette partie est nulle.

5.2 En cadence « 90 minutes + 30 secondes par coup », en cas de second coup illégal commis par un joueur, il faut donner deux minutes de bonus à son adversaire.

5.3 Il est obligatoire de noter l'échec sur la feuille de partie.

5.4 Même quand il n'est pas au trait, un joueur doit obtenir l'autorisation de l'arbitre pour quitter la zone de jeu.

5.5 Un arbitre peut demander à un joueur suspecté de tricherie d'ouvrir son sac.

6 Définitions

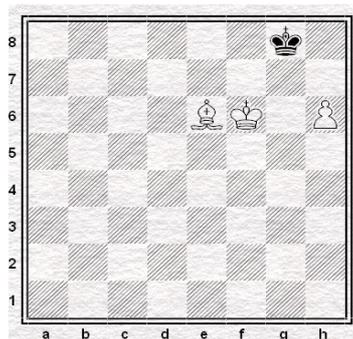
- position morte
- colonne
- prise en passant
- chute de drapeau
- blitz.

7 Polémique

Vous êtes l'arbitre adjoint d'un tournoi qui se joue en cadence 40 coups en 2 heures puis 1 heure au KO. Une vive polémique se déclenche : un joueur en zeitnot joue son 40ème coup puis appuie sur la pendule au moment où le drapeau tombe. Son adversaire dit qu'il a gagné au temps et refuse de continuer la partie, les deux joueurs sont très nerveux, les spectateurs s'agglutinent autour de cet échiquier, l'un d'entre eux traite celui qui réclame le gain de tricheur, d'autres apportent bruyamment leur soutien à l'un ou à l'autre, le ton monte. Que faites-vous ?

8 G4

Dans cette position (voir diagramme) obtenue au cours d'une partie jouée avec des pendules électroniques en mode « TIME » à la cadence 60 minutes au KO, le joueur qui a les noirs (à qui il ne reste qu'un crédit temps de 49 secondes) est au trait. Il arrête les pendules. Estimant que son adversaire ne pourra pas gagner, il demande à l'arbitre de déclarer nulle cette partie.



8.1 Que faire dans le cadre d'un tournoi dont le RI indique que l'on applique le dispositif G4 ?

8.2 Que faire dans le cadre d'un tournoi dont le RI indique que l'on n'applique pas le dispositif G4 ?

9 Coup illégal

En cadence 60 minutes au KO, alors que les noirs viennent de jouer et que les blancs sont au trait pour jouer le 13ème coup, on s'aperçoit qu'un coup illégal a été joué par les noirs au 8ème coup. Temps des blancs : 12 minutes. Temps des noirs : 6 minutes. Que doit faire l'arbitre ?

10 Mains

Systématiquement, un joueur déplace les pièces avec la main droite puis appuie sur la pendule avec la main gauche : est-ce autorisé ?

Corrigé de l'UV1 session de juin 2015

1 Lorsqu'en cours de partie on s'aperçoit que la position initiale des pièces est incorrecte, **il faut appliquer l'article 7.2a** : « *la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée* ».

2 Un fou ne peut pas se rendre de la case f8 à la case ç4. Ce coup est illégal. L'intervention de l'arbitre est justifiée. **Il doit déclarer la partie perdue.**

Article B4 : *le jeu sera régi par les règles du jeu rapide spécifiées dans l'article A4* ».

Article A4 b : « *Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant.*

3 **Oui**, l'arbitre doit signaler la chute du drapeau en cadence rapide.

Article 6.8 : *on considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait.*

L'annexe A (les parties rapides) ne dispense pas d'appliquer l'article 6.8.

L'article A4d est complété par ce commentaire : *en cadence rapide, l'arbitre signale le tombé du drapeau s'il le constate.*

4 Quelle que soit la cadence (question 4.1 + question 4.2 + question 4.3) **l'arbitre ne doit jamais attirer l'attention du joueur sur cet oubli.**

Article 12.6 : *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.*

5.1 **Faux.** L'arbitre peut prendre l'initiative d'intervenir à compter du 75ème coup (article 9.6b). Attention aux confusions : l'article 9.3b (la règle des 50 coups) concerne une demande de joueur.

5.2 **Faux.** C'est le second coup illégal du fautif. Il ne faut pas donner deux minutes de bonus à l'adversaire, il ne faut pas laisser cette partie se poursuivre. Article 7.5b : *pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.*

5.3 **Faux.** La notation de l'échec grâce au symbole « + » est **optionnelle**. Annexe C, article 13.

5.4 **Faux.** Article 11.2. **Quand il n'est pas au trait, un joueur peut quitter sa zone de jeu.** En revanche, il doit obtenir l'autorisation de la salle de jeu, qui comprend la zone de jeu ainsi que les autres emplacements définis.

5.5 **Vrai.** Article 11.3: *l'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.*

6 Définitions

Position morte : *lorsque aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux* (glossaire)

Colonne : *une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier* (glossaire)

Prise en passant : *un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise ne*

peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant" (article 3.7d)

Chute de drapeau : *lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré (glossaire)*

Blitz : *une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins (glossaire).*

7. De façon courtoise mais ferme, il faut imposer le silence, faire taire les spectateurs (l'expulsion de la salle est parfois nécessaire), écouter brièvement l'un et l'autre joueur pour identifier le problème, puis faire immédiatement preuve de savoir-faire en déterminant le nombre de coups joués. Puisque ce joueur n'a pas achevé le nombre de coups requis dans le temps imparti, c'est lourd de conséquences : le 40ème a été exécuté mais n'a pas été achevé, il faut donc appliquer l'article 6.9 qui est sans équivoques : *en dehors de l'application de l'un des articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b ou 5.2.c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, **la partie est perdue par ce joueur.** Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.*

8. Cadence 60 minutes au KO : cette partie relève de l'annexe G intitulée « les fins de parties au KO ».

Le demandeur (qui a les noirs) estime que son adversaire ne peut pas gagner. Ce demandeur a un crédit-temps inférieur à deux minutes. Il est au trait. Il a arrêté les pendules pour appeler l'arbitre. C'est une cadence au KO, sans incrément. **Pour ce joueur, toutes les conditions sont réunies pour requérir l'application du dispositif spécifique** lié à certains cas de nullité.

En fonction de ce qui a été précisé au préalable dans le règlement intérieur du tournoi :

- Si le choix défini dans le RI porte **sur l'application du dispositif G4**, le demandeur peut solliciter la poursuite de la partie avec une pendule électronique programmée soit avec un temps différé, soit avec un incrément de 5 secondes par coup. Important : ceci représente une proposition de nulle, l'adversaire peut accepter cette « proposition », ce qui met immédiatement fin à la partie. Si l'arbitre accepte la requête, (et il est clair ici que cette requête peut être considérée comme fondée : voir le diagramme) il faut continuer dans ces conditions sans oublier d'ajouter 2 minutes de bonus au crédit-temps du joueur qui a les blancs.

- Si le choix défini dans le RI porte sur la non application du G4, il faut alors gérer la situation de façon classique (c'est à dire à la manière dont procédaient les arbitres avant le Congrès de Tallin), ce qui passe nécessairement par **l'une de ces trois possibilités explicitées en G5** :

G5 a. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

G5b. Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

G5c. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

9 Il faut vérifier s'il s'agit du premier ou du second coup illégal de la part du fautif. Si c'est la seconde fois, il a perdu (article 7.5b). Si c'est son premier, **il faut rétablir la position précédant immédiatement ce coup (article 7.5a) et ne pas oublier de corriger la pendule.** La situation est facile à gérer. Les blancs (au trait pour jouer leur 13ème coup) ont dépensé 12 minutes pour jouer, soit 1 minute par coup. Quant aux noirs, ils ont dépensé 6 minutes, soit 30 secondes par coup. Attention : en réajustant les temps, il faut également ajouter 2 minutes de bonus au joueur qui a les blancs.

10 **Non**, ce n'est pas autorisé. Article 6.2b : *un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup.*

Justifiez toutes vos réponses à l'aide des documents autorisés : livre de la Fédération et livre de l'arbitre (version papier et/ou numérique). Téléphones mobiles et connexion internet strictement interdits. Inscrivez lisiblement votre numéro d'anonymat sur chaque copie.

I – ARBITRE FÉDÉRAL 4

- Quelles sont toutes les conditions pour devenir AF 4 ?
- Listez les compétitions où peut officier un arbitre fédéral 4 en qualité d'arbitre principal.
- Quel est le minimum de l'indemnité journalière d'arbitrage ? Quels remboursements de frais peut-il demander ?

II – LA COUPE DE FRANCE

- Vous arbitrez un match de coupe de France : l'équipe A reçoit l'équipe B.
- Quelles sont les couleurs par échiquier ?
- Quelle est l'heure de début des parties ?
- A quel moment doit-on vous donner les compositions d'équipe ?
- Qui signe le procès verbal de la rencontre ?
- Qui gagne le match si les scores sont les suivants : victoire de l'équipe A au 1er échiquier, nulles sur les échiquiers 2 et 3, puis victoire de l'équipe B au 4ème échiquier ?
- Qui gagne le match si les 4 parties sont nulles ?

III – LA COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE

- Quelle est la cadence de jeu ?
- Comment calcule-t-on le nombre d'équipes qualifiées pour chaque phase ?

IV – LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

- Expliquez la structure du championnats de France des clubs (division, poule, équipe...)
- Quelle est la cadence de jeu des inter-clubs ?

IV – QUESTIONS DIVERSES

- Quels sont les classements Elo estimatifs accordés à un débutant ?
- En juin 2015, quelle est la catégorie d'âge d'un joueur né en mars 2004 ?
- Citer 8 départages applicables à un tournoi toutes rondes individuels
- Combien de tournois composent le championnat de France individuel en août ? Lesquels

VI – APPARIEMENTS

- Donnez tous les appariements d'un tournoi toutes rondes à 7 joueurs.
- Donnez tous les appariements d'un tournoi en double ronde à 4 joueurs.
- Donnez tous les appariements du système Scheveninge pour 2 équipes de 4 joueurs.
- Donnez le plan d'une coupe simple avec 8 joueurs.

Les références proviennent du livre de l'arbitre (LA) et du livre de la Fédération (LF).

I – ARBITRE FÉDÉRAL 4 (LA RI DNA)

- 1) Les conditions pour devenir AF 4 : être joueur avec un classement ELO, avoir plus de 16 ans, titulaire des UV1, UV 1bis et d'une ASP. (Art. 13)
- 2) Les compétitions où peut officier un arbitre fédéral 4 en qualité d'arbitre principal sont détaillées dans l'article 28 du RI de la DNA. Il peut arbitrer essentiellement des matchs, des coupes, des compétitions jeunes et des tournois internes (avec parfois des restrictions sur le classement FIDE). Mais il ne peut pas arbitrer un tournoi au système suisse.
- 3) L'indemnité journalière d'arbitrage est au minimum de 50 euros. Un arbitre peut demander le remboursement des frais de transport, d'hébergement, de repas et de matériel informatique. (LA page 251 – barème d'indemnisation)

II – LA COUPE DE FRANCE (LF)

- 1) Les couleurs par échiquier : BNNB et NBBN.
- 2) L'heure de début des parties : 14h15 en général.
- 3) L'arbitre doit vous donner les compositions d'équipe au moins 15 minutes avant le début de la rencontre.
- 4) Les capitaines et l'arbitre signent le procès-verbal de la rencontre.
- 5) Avec les scores suivants : victoire de l'équipe A au 1^{er} échiquier, nulles sur les échiquiers 2 et 3, puis victoire de l'équipe B au 4^{ème} échiquier, c'est un match nul. Mais c'est l'équipe qui a gagné au 1^{er} échiquier qui est qualifiée.
- 6) Si les 4 parties sont nulles, c'est aussi un match nul. Mais l'équipe qualifiée est celle qui a la somme des 4 classements ELO la plus faible.

III – LA COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE (LF)

- 1) La cadence de jeu est de 50 minutes plus 10 secondes par coup (ou 60 minutes KO).
- 2) En moyenne, une équipe sur 4 est qualifiée lors de chaque phase départementale et régionale

IV – LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS (LF)

1) La structure du championnat de France des clubs se compose de : TOP 12 (12 équipes), Nationale 1 (3 groupes de 12 équipes), Nationale 2 (6 groupes de 12 équipes), Nationale 3 (18 groupes de 10 équipes), Nationale 4 (54 groupes de 8 ou 10 équipes), Nationale 5 (dans certaines ligues).

2) La cadence de jeu des interclubs est : 1h30 plus 30 spc pour les 40 premiers coups puis 30 minutes plus 30 spc pour la fin de la partie

V – QUESTIONS DIVERSES (LF, LA)

1) Les classements estimatifs accordés à un débutant sont :

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

2) En juin 2015, la catégorie d'âge d'un joueur né en mars 2004 est pupille (11 ans).

3) Les départages applicables à un tournoi toutes rondes individuels : la confrontation directe, le nombre de partie gagnées, Kashdan, Koya, Sonneborn-Berger, moyenne ELO des adversaires, nombre de parties avec les noirs, le match de départage en blitz...

4) Le championnat de France individuel (en août 2015) se compose de 8 tournois : National, National féminin, Accession, Vétéran, Open A, Open B, Open C, Open D.

VI – APPARIEMENTS (LA)

- Les appariements d'un tournoi toutes rondes à 7 joueurs.

R1	1 exempt	2 – 7	3 – 6	4 - 5
R2	5 exempt	6 - 4	7 - 3	1 - 2
R3	2 exempt	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	6 exempt	7 - 5	1 - 4	2 - 3
R5	3 exempt	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	7 exempt	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 exempt	5 – 3	6 – 2	7 - 1

- Les appariements d'un tournoi en double ronde à 4 joueurs.

R1	1 – 4	2 – 3
R2	4 – 3	1 – 2
R3	2 – 4	3 - 1
R4	4 – 1	3 - 2
R5	4 – 2	1 – 3
R6	3 – 4	2 - 1

- Les appariements du système Scheveninge pour 2 équipes de 4 joueurs.

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1

- Le plan d'une coupe simple avec 8 joueurs.

$\frac{1}{4}$ de finale	$\frac{1}{2}$ finale	Finale
1-8	1-4	
4-5		1-2
3-6		
2-7	2-3	

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UV2 session de juin 2015

Durée : 2 heures

Tous documents autorisés, sauf annales des BAF (sans connexions Internet).

Le sujet compte 7 parties (2 pages).

1 – Départages dans un tournoi toute ronde :

a) Les départages sont dans l'ordre :

Sonneborn-Berger

Koya

Koya étendu

Établir le classement des 3 premiers de ce tournoi.

	Christian	Olivier	Benoît	Sylvain	Gérard	Antoine	Didier	Bernard	POINTS
Christian	■	0	0	0	1	0	X	0	1,5
Olivier	1	■	X	1	1	1	X	0	5
Benoît	1	X	■	X	1	1	1	0	5
Sylvain	1	0	X	■	1	1	1	X	5
Gérard	0	0	0	0	■	X	1	1	2,5
Antoine	1	0	0	0	X	■	X	X	2,5
Didier	X	X	0	0	0	X	■	0	1,5
Bernard	1	1	1	X	0	X	1	■	5

b) Les départages sont dans l'ordre :

–Sonneborn-Berger.

–Performance.

Déterminer le podium de chacun de ces 2 tournois.

Tournoi des Filles								
	Elo	Anne	Meloë	Salomé	Solange	Pauline	Fiora	POINTS
Anne	2000	■	1	1	1	1	X	4,5
Meloë	1400	0	■	X	1	1	0	2,5
Salomé	1300	0	X	■	1	1	0	2,5
Solange	900	0	0	0	■	0	0	0
Pauline	1200	0	0	0	1	■	0	1
Fiora	1900	X	1	1	1	1	■	4,5

Tournoi des garçons								
	Elo	Julien	Antoine	Benoît	Xavier	Fahd	Sébastien	POINTS
Julien	1900	■	0	1	1	1	1	4
Antoine	1800	1	■	0	1	1	1	4
Benoît	1700	0	1	■	1	1	1	4
Xavier	1600	0	0	0	■	1	1	2
Fahd	1600	0	0	0	0	■	0	0
Sébastien	1600	0	0	0	0	1	■	1

2 – Départages dans un système Suisse :

Pl	Nom	Rd01	Rd02	Rd03	Rd04	Rd05	Pts	
1	Gérard	+ 6	+ 3		> 4		3	A partir cette grille américaine, calculer, au bout de 4 rondes: a) Le <i>Cumulatif</i> de Gérard. b) Le <i>Buchholz</i> de Gérard. c) Le <i>Buchholz tronqué</i> de Gérard. d) Le <i>Kashdan</i> de Gérard.
2	Sylvain	= 7	+ 6	= 4	+ 5		3	
3	Elsa	>5	-1	= 5	= 6		1,5	
4	Stéphane		+ 7	= 2	< 4		1,5	
5	Serge	<3	EXE	= 3	- 5		1,5	
6	Clémence	- 1	- 2	+ 7	= 3		1,5	
7	Anne	= 2	- 7	- 6	EXE		1	

3 – Questions d'un spectateur :

En regardant les grilles des questions 1 et 2, un spectateur vous pose les 3 questions suivantes :

- Comment est-il possible que le classement de Solange soit de 900 seulement (voir « tournoi des filles ») alors que le classement commence ELO à 1000 ?
- Dans le tournoi au Système Suisse, comment se fait-il que Elsa et Serge aient joué 2 fois l'un contre l'autre dans le même tournoi ? (voir grille).
- Pourquoi il y a des cases vides dans le tableau du système Suisse ?

Quelles sont vos réponses ?

4 – Extrait de règlement intérieur d'un open rapide en 20 min KO ouvert à tous :

Article 4 : Règles utilisées.

- La partie est perdue au troisième coup illégal (application de l'annexe A4, sauf A4b).
- L'annexe G concernant les fin de parties au KO sera utilisé.
- Il n'est pas autorisé de conclure une partie nulle tant que 10 minutes de jeu ne se sont pas écoulées. Une telle partie sera considérée comme perdue pour les deux joueurs, sauf si l'arbitre en décide autrement.

Que pensez-vous de cet article ?

5 – Composition des équipes dans les coupes fédérales :

<p><u>Équipe de Coupe 2000</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Jean-François Jean-Pierre Jean-Bernard Jean-Claude Jean-Marie 	<p><u>Équipe de Coupe de la Parité :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Elsa Jean Clémence Alexia Bernard François 	<p>a) Lors de la ronde 2 de la coupe 2000, Jean-Pierre ne joue pas. Qui va jouer à l'échiquier 2 ?</p> <p>b) Lors de la ronde 2 de la coupe de la parité, Jean-François et Clémence ne jouent pas Quelle sera la composition de l'équipe ? (bien préciser l'ordre des échiquiers).</p>
--	--	--

6 – Choix du départage :

Attribuer chacun des 5 départages (ci-contre) à chacun des 5 tournois (ci-dessous). Pour les besoins de l'exercice, on utilisera une seule fois chacun des départages proposés, en justifiant ses choix.	<u>Départages proposés</u> : - Buchholz Tronqué. - Buchholz Médian. - Cumulatif. - Sonneborn-Berger - Performance
---	--

Petit descriptif de chaque tournoi :

Tournoi A : Tournoi rapide avec 120 joueurs, système Suisse en 9 rondes. Appariements accélérés sur 2 rondes.

La quasi-totalité des joueurs a un classement ELO RAPIDE au début du tournoi.

Il y a des prix très intéressants au classement général, avec plusieurs joueurs titrés. Très peu de prix par catégorie.

Tournoi B : Tournoi rapide avec 100 joueurs, ouvert à tous, système Suisse en 7 rondes.

Il y a quelques prix au classement général et beaucoup de prix par catégories (catégories ELO et catégories d'âge).

La quasi-totalité des joueurs a un classement ELO RAPIDE au début du tournoi.

Tournoi C : Tournoi scolaire dans une école, en 5 rondes, pour la fête de l'école en fin d'année.

Il y a quelques coupes pour les premiers. Pas de prix par catégorie.

Tournoi D : Tournoi toutes rondes, avec 10 joueurs, donc 9 rondes. Cadence lente.

Les 10 joueurs ont un classement ELO FIDE. Leurs classements vont de 1641 à 1717.

Les 2 premiers sont qualifiés pour une phase suivante, pas d'autres prix.

Tournoi E : Tournoi départemental sur la saison en cadence lente, 8 rondes en 4 dates. Comme il s'agit d'un tournoi sur plusieurs mois (une journée par mois), il n'est pas rare que des joueurs soient absents pour l'une des journées de la compétition. La quasi-totalité des joueurs a un classement ELO FIDE au début du tournoi.

Il y a 5 coupes à gagner : pour les 3 premiers et 2 coupes par catégorie.

7 – Calcul de nouveau classement ELO RAPIDE :

Meloë a 10 ans. Durant la période entre 2 classements rapides, elle n'a participé qu'au « tournoi des filles » (tableau des résultats dans la question 1).

Quel sera le nouveau classement rapide de Meloë ?

Correction UV2 – Session de Juin 2015

1 – Départages dans un tournoi toutes rondes :

a) Calcul du Sonneborn Berger pour les 4 joueurs concernés pour l'une des 3 premières places :

$$\text{Olivier : } 1,5 + (0,5 \times 5) + 5 + 2,5 + 2,5 + (0,5 \times 1,5) = 14,75$$

$$\text{Benoît : } 1,5 + (0,5 \times 5) + (0,5 \times 5) + 2,5 + 2,5 + 1,5 = 13$$

$$\text{Sylvain : } 1,5 + (0,5 \times 5) + 2,5 + 2,5 + 1,5 + (0,5 \times 5) = 13$$

$$\text{Bernard : } 1,5 + 5 + 5 + (0,5 \times 5) + (0,5 \times 2,5) + 1,5 = 16,75$$

Donc Bernard est premier et Olivier est deuxième.

Pour la 3^e place :

$$\text{KOYA de Sylvain : } 0,5 + 0,5 = 1$$

$$\text{KOYA de Benoît : } 0,5 + 0,5 = 1$$

On étend donc le KOYA au groupe de point inférieur, en incluant les joueurs qui ont 2,5 points.

$$\text{KOYA étendu 1 de Sylvain : } 1 + 1 + 1 = 3$$

$$\text{KOYA étendu 1 de Benoît : } 1 + 1 + 1 = 3$$

Toujours pas de départage, on inclut donc le groupe de points suivant (groupe des 1,5 points puisque il n'y a pas de joueur à 2 points) :

$$\text{KOYA étendu 2 de Sylvain : } 3 + 1 + 1 = 5$$

$$\text{KOYA étendu 2 de Benoît : } 3 + 1 + 1 = 5$$

Toujours pas de départage et il n'y a pas de groupe de points inférieur.

Le KOYA étendu donne aussi la possibilité de réduire pas à pas en excluant les joueurs qui ont marqué plus de 50 % des points. (article 2.1.3.1.).

KOYA étendu 3 : Sylvain et Benoît ont fait nul l'un contre l'autre, donc ça ne donne rien de plus.

KOYA étendu 4, on exclut le résultat de Sylvain et de Benoît contre Olivier (qui est 2^{ème}).

Il ne reste alors plus que le résultat contre Bernard à prendre en compte :

$$\text{KOYA étendu 4 (= réduit) de Sylvain : } 0,5$$

$$\text{KOYA étendu 4 (= réduit) de Benoît : } 0$$

Donc, Sylvain est 3^e et Benoît est 4^e.

b) Tournoi des filles :

Pour la première place :

Les 2 joueuses ont tout gagné et ont fait nul en se rencontrant donc elles auront obligatoirement le même Sonneborn-Berger. (SB = 8,25).

Il faut donc utiliser la performance pour les départager :

En général, dans un toutes-rondes, le départage à la performance avantage le plus faible ELO (qui a joué des joueurs étant mieux classés), mais il ne faut pas oublier qu'une différence d'ELO supérieure à 350 points est ramenée à cet écart maximum.

Anne aura une meilleure performance que Fiora et gagnera donc le tournoi.

Vérification :

$$\text{- Performance d'Anne : Moyenne adverse (avec l'ajustement) : } ((4 \times 1650) + 1900) / 5 = 1700.$$

$$1650 = \text{Elo minimum pour un adversaire d'Anne : } 2000 - 350 = 1650.$$

$$Q = 366 \text{ (} 4,5/5 \text{, lu dans le tableau).}$$

$$\text{Perf d'Anne : } 1640 + 366 = 2066.$$

$$\text{- Performance de Fiora : Moyenne adverse (avec l'ajustement) : } ((4 \times 1550) + 2000) / 5 = 1640$$

$$1550 = \text{Elo minimum pour un adversaire de Fiora : } 1900 - 350 = 1550.$$

Q = 366 (4,5/5, lu dans le tableau).
Donc Perf de Fiora : 1640 + 366 = 2006.

Pour la 3^e place :

Les 2 joueuses ont exactement les mêmes résultats. Elles auront obligatoirement le même Sonneborn-Berger. (SB = 2,25).

Q = 0 (2,5/5, lu dans le tableau) donc moyenne pondérée des adversaires = perf.

Perf de Méloë : (1750 + 1300 + 1050 + 1200 + 1750) / 5 = 1410.

Perf de Salomé : (1650 + 1400 + 950 + 1200 + 1650) / 5 = 1370.

Le podium sera :

- 1) Anne
- 2) Fiora
- 3) Meloë.

Tournoi des garçons :

Là encore, pour les 3 premiers, le Sonneborn-Berger est le même : 4 + 2 + 1 = 7.

Cette fois, comme les écarts ELO sont faibles (inférieur à 350 points), le départage à la performance va favoriser les ELO les plus faibles et nous aurons comme classement :

- 1) Benoît.
- 2) Antoine.
- 3) Julien.

Vérification :

Pour les 3 joueurs, avec 4/5, Q = 240.

Perf de Julien : (1800 + 1700 + 1600 + 1600 + 1600)/5 + 240 = 1900.

Perf d'Antoine : (1900 + 1700 + 1600 + 1600 + 1600)/5 + 240 = 1920.

Perf de Benoît : (1900 + 1800 + 1600 + 1600 + 1600)/5 + 240 = 1940.

2 – Départages dans un système Suisse :

- a) Cumulatif de Gérard : 1 + 2 + 2 + 3 = 8.
- b) Buchholz de Gérard : 1,5 + 1,5 + 3,5 + 2 = 8,5.
- c) Buchholz Tronqué 1 de Gérard : 8,5 – 1,5 = 7.
- d) Kashdan de Gérard : 4 + 4 + 0 + 4 = 12.

Scores ajustés de chaque joueur (pour le calcul du Buchholz).	
Sylvain : 3	Serge : 1,5
Elsa : 1,5 (son score réel est de 2, pas 1,5 comme dit dans le sujet)	Clémence : 1,5
Stéphane : 2,5	Anne : 1,5 (son score réel est de 1,5 pas 1 comme dit dans le sujet)

Pour les parties non-jouées et pour le calcul du Buchholz, les scores ajustés seront :

San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n - R)

Ronde 3 : 2 + 1 + (0,5 x1) = 3,5

Ronde 4 : 2 + 0 + 0 = 2

3 – Questions d'un spectateur :

- a) Le classement ELO national commence effectivement à 1000, mais le classement ELO RAPIDE FRANCAIS commence à 700, donc un classement de 900 est possible.
- b) Elsa et Serge n'ont pas joué 2 fois l'un contre l'autre : la première fois qu'ils ont été appariés ensemble (ronde1), Serge a perdu par forfait. L'affrontement n'ayant pas réellement eu lieu un nouvel appariement entre ces 2 joueurs était à nouveau possible, ce qui s'est passé à la ronde 4.

c) Les cases vides, signifient que le joueur n'a pas été apparié lors de cette ronde. On peut en déduire qu'il avait prévenu de son absence pour la ronde concernée, **ou** qu'il arrive plus tard dans le tournoi, ou qu'il abandonne le tournoi en prévenant.

4 – Extrait de règlement intérieur d'un rapide en 20 min KO ouvert à tous :

- Point 1 : pas de problème, ceci est autorisé (voir CR du CD de la FFE de novembre 2014).
- Point 2 : Pour les fins de parties au KO, l'annexe G doit s'appliquer. **Il est alors obligatoire de préciser quel article G4 ou G5 s'applique. Ce point n'est donc pas complet et il ne peut pas figurer comme ça dans un règlement intérieur.**
- Point 3 : L'organisateur d'un tournoi rapide a tout à fait le droit d'interdire les nulles par accord mutuel (article 9.1) avant 10 minutes de jeu. Les nulles obtenues suivant les articles 9.2, 9.3 ou 9.6 seront toujours possibles avant 10 minutes de jeu. Il aurait donc été préférable d'écrire dans le règlement que l'article 9.1 (nulles par accord mutuel) ne s'applique qu'après 10 minutes de jeu et que si une partie nulle est conclue avant 10 minutes de jeu en dehors des articles 9.2, 9.3 et 9.6, alors la partie pourra être considérée comme perdue pour les 2 joueurs.

5 – Composition des équipes dans les coupes fédérales :

a) Coupe 2000 :

Quand un joueur ne joue pas, l'ordre des joueurs ne changeant pas, tous les joueurs suivant Jean-Pierre vont remonter d'un cran. (article 3.6 du règlement de la coupe 2000).

Le joueur à l'échiquier 2 sera : Jean-Bernard.

b) Coupe de la parité :

Une erreur s'était glissée dans le sujet : il n'y a pas de Jean-François sur la feuille de match !

Cette question n'a donc pas été prise en compte pour ne pas pénaliser les candidats... Mais ceux qui ont répondu ont pu avoir des bonus.

Si on considère que ce sont Jean et Clémence qui ne jouent pas, la composition de l'équipe sera la suivante :

- 1) Elsa.
- 2) Alexia.
- 3) Bernard.
- 4) François.

6 – Choix du départage :

Tournoi A → Performance. (Le Buchholz tronqué est aussi une réponse acceptable).

Bien évidemment, pas de cumulatif dans un tournoi à appariements accélérés.

Le Buchholz médian n'est pas le plus juste pour les premières places (il est au contraire, très intéressant de garder les résultats contre les meilleurs pour départager le plus équitablement possible).

On garde le Sonneborn-Berger pour le tournoi toutes-roudes.

Il reste donc 2 départages possibles pour ce tournoi parmi ceux proposés.

Tournoi B → Buchholz médian.

Le sujet indique qu'il y a beaucoup de prix par catégories et assez peu au classement général. C'est une incitation à choisir le Buchholz médian qui est assez juste pour départager des joueurs en milieu de tableau à la fin du tournoi.

Tournoi C → Buchholz Tronqué. (Le cumulatif est aussi une réponse acceptable).

Évidemment, pas de performance, pas de Sonneborn-Berger (que l'on garde pour du toutes-roudes).

Comme il n'y a que les premières places qui nous intéressent, il n'y a pas d'intérêt au Buchholz médian, surtout que le tournoi ne fait que 5 rondes, donc il est difficile d'en enlever 2.

Tournoi D → Sonneborn-Berger

Des 5 départages proposés, c'est clairement le plus adapté à un tournoi toutes rondes.

Tournoi E → Cumulatif. (La performance est aussi une réponse acceptable).
Comme c'est un tournoi où on sait d'avance que plusieurs joueurs vont louper de nombreuses rondes, les départages à base de Buchholz ne sont pas les plus justes.

7 – Calcul de nouveau classement ELO RAPIDE :

Les résultats « logiques » (défaite ou victoire du favori quand la différence de classement dépasse 320 points) ne sont pas pris en compte.

Donc sur les 5 parties de Meloë, seulement 2 sont prises en compte (les parties contre Salomé et Pauline).

Sur ces 2 parties : moyenne ELO des adversaires : 1250.

Score 1,5/2, donc 75 %. Bonus de 193 points.

Perf de Meloë : $1250 + 193 = 1443$.

Sa perf est supérieure à son classement actuel et elle a joué moins de 7 parties (compatibles), donc on applique la formule : $I_j = ((P_j \times N_j) + (I_a \times (7 - N_j)))/7 + \text{Arrondi}$

Donc nouveau classement de Méloë : $((1443 \times 2) + (1400 \times 5))/7 = 1412$ soit 1410 avec l'arrondi.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UVJ session de juin 2015

Durée : 2 heures

candidat :

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

Mettre une croix devant la bonne réponse

1. L'arbitre a pour unique mission, l'application des Règles définies par la FIDE et la FFE. Pour cela, il doit détenir et connaître la dernière édition des règlements :
 - a. Vrai,
 - b. Faux, il doit simplement annoncer en début de manifestation quelles sont les règles qu'il va faire appliquer.
2. Par qui est nommé le Directeur National de l'Arbitrage (DNA) ?
 - a. Il est désigné par le Président fédéral,
 - b. Il est soumis au vote du Comité Directeur de la FFE,
 - c. Il est choisi parmi les 9 membres de la DNA.
3. Doit-on avoir une licence en cours de validité pour avoir celle d'arbitre jeune ?
 - a. Oui, obligatoirement la licence A, est désigné par le Président fédéral,
 - b. Oui, la licence A ou B,
 - c. Non.
4. Le Directeur Régional de l'Arbitrage (DRA) est :
 - a. Désigné par le Président fédéral,
 - b. Désigné par le Président de la Ligue et approuvée par le CD de la Ligue,
 - c. Choisi par le Président de la Ligue parmi les Arbitres Internationaux de la Ligue.
5. Seule la version française des Règles du jeu est officielle ?
 - a. Faux, seule la version anglaise est officielle,
 - b. Faux, les traductions dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont également officielles.
6. Les participants aux Championnats académiques doivent obligatoirement :
 - a. Être français ou étrangers scolarisés en France depuis au moins 2 années,
 - b. Être licenciés A ou B à la Fédération Française des Échecs,
 - c. Être licenciés A ou B à la Fédération Française des Sports Scolaires.
7. Les participants aux Championnats de France des jeunes doivent obligatoirement :
 - a. Être licenciés A à la Fédération Française des Échecs,
 - b. Être licenciés B à la FFE,
 - c. Être licenciés A ou B à la FFE.
8. Lors des qualifications au niveau de la Ligue la cadence doit être :
 - a. Comprise entre 50 min + 10 sec./coup et 1h30 + 30 sec./coup pour les poussins et petits poussins,
 - b. Comprise entre 30 min + 10 sec./coup et 50 min + 10 sec./coup pour les poussins et petits poussins,
 - c. De 1h30 + 30 sec pour toutes les catégories.
9. Quel est le classement estimé d'un minime non-classé en partie longue et en partie rapide ?
 - a. 1199 et 1199,
 - b. 1099 et 999,
 - c. 1199 et 999.
10. Un joueur peut-il avoir deux fous de même couleur :
 - a. Non car il ne peut avoir que 2 fous de couleurs différentes,
 - b. Non car on ne peut pas avoir plus de 2 cavaliers, 2 fous ou 2 tours,
 - c. Oui si l'un des fous est le fruit d'une promotion.

11. Que remplace une tour inversée sur l'échiquier ?
 - a. Une Dame,
 - b. Une Tour,
 - c. Un joker qui peut remplacer n'importe quelle pièce sauf un Roi.
12. Qu'est-ce qu'un coup illégal ?
 - a. C'est le fait de mettre son adversaire en échec alors qu'il est absent de la table,
 - b. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 concernant le mouvement des pièces,
 - c. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les consignes de l'arbitre en matière de fair-play.
13. Les coups doivent être joués d'une seule main :
 - a. Oui dans toutes les cadences,
 - b. Oui dans toutes les cadences sauf en blitz,
 - c. Non on fait comme on veut à condition de ne pas gêner son adversaire.
14. Un joueur au trait peut-il arranger les pièces sur l'échiquier quand son adversaire est absent ?
 - a. Oui bien sûr,
 - b. Non il doit attendre le retour de son adversaire et dire « j'adoube » avant de toucher les pièces,
 - c. Oui à condition de prévenir l'arbitre.
15. Lors de la promotion :
 - a. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée,
 - b. Le pion doit être placé sur la case d'arrivée pour bien montrer son intention de promotion,
 - c. Le pion doit être placé sur la case d'arrivée en précisant bien en quelle pièce il va se promouvoir
16. Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition de celui-ci pour réaliser cette opération :
 - a. Vrai,
 - b. Faux.
17. Un joueur déclare abandonner puis se ravise aussitôt car il voit un mat en 2 coups. Peut-il continuer la partie et bien sûr mater son adversaire ?
 - a. Oui évidemment, si le mat est imparable,
 - b. Non, car le fait de déclarer abandonner met immédiatement fin à la partie,
 - c. L'arbitre déclarera la partie nulle.
18. Que signifie « Pat » ?
 - a. Partie nulle. C'est quand on se retrouve avec les deux rois seuls,
 - b. Partie nulle C'est quand on a fait une énorme bêtise, « Pat » étant le diminutif de « Patatras »,
 - c. Partie nulle. Lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.
19. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup :
 - a. Pas du tout il appuie avec la main la plus proche de la pendule,
 - b. En effet c'est obligatoire,
 - c. Pas du tout le joueur fait comme bon lui semble.
20. Un joueur qui est dans l'incapacité d'appuyer sur la pendule peut faire appel à un assistant approuvé par l'arbitre :
 - a. Oui mais l'arbitre lui enlèvera du temps sauf s'il s'agit d'un joueur handicapé,
 - b. Non c'est son adversaire qui appuiera mais l'arbitre lui enlèvera du temps sauf s'il s'agit d'un joueur handicapé,
 - c. Oui mais sans pénalité de temps.
21. En partie rapide, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de

sa case de départ, que doit-il faire ?

- a. Déclarer la partie nulle immédiatement,
- b. Ne pas intervenir de suite et attendre jusqu'à ce que le demi-coup suivant soit achevé,
- c. Demander aux joueurs de rétablir la position avant l'irrégularité.

22. En partie notée, une offre de nullité doit être écrite sur la feuille de partie :

- a. Oui en effet elle doit être notée (nulle),
- b. Non c'est inutile dès qu'elle est acceptée par l'adversaire,
- c. Oui, elle doit être notée (=).

23. Le Elo national paraît :

- a. Tous les mois,
- b. Deux fois par an,
- c. Trois fois par an,

24. L'arbitre n'est pas le représentant des instances fédérales sur le lieu de la manifestation échiquéenne :

- a. Vrai,
- b. Faux.

25. Que peut arbitrer un arbitre fédéral jeune ?

- a. Des compétitions jeunes et scolaires sous la responsabilité d'un tuteur AF4 ou plus, selon le type de manifestation,
- b. Seulement les compétitions par équipes, sous la responsabilité d'un tuteur AF4 ou plus, selon le type de manifestation,
- c. Toutes sortes de manifestations homologuées au niveau national ou international.

26. Parmi ces 3 propositions quelle est celle qui n'incombe pas à la DNA ?

- a. Former les arbitres avec rigueur en organisant des stages de formation,
- b. Organiser des simultanées entre arbitres,
- c. Veiller au respect de la Charte des Arbitres telle qu'elle est définie dans le règlement intérieur de la DNA, et prendre les mesures nécessaires pour la faire appliquer.

27. Comment obtient-on une ASP ?

- a. Il faut la demander au DRA de sa Ligue,
- b. Elle s'obtient automatiquement lors d'un stage S4,
- c. Elle est délivrée par un AF3 ou plus, lors d'un arbitrage en second effectué durant une manifestation échiquéenne.

28. Vous supervisez un blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs :

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

29. Durant les Championnats scolaires les équipes de collégiens sont composées de :

- a. De 8 joueurs dont au moins une féminine participant effectivement à chaque ronde,
- b. De 4 joueurs avec au moins 2 féminines participant effectivement à chaque ronde,
- c. De 8 joueurs avec au moins 2 féminines participant effectivement à chaque ronde.

30. Les benjamins atteignant un Elo minimum en septembre (FFE ou FIDE) de 2000 ou de 1850 pour les benjamines sont qualifiés d'office aux Championnats de France des jeunes :

- a. Vrai,
- b. Faux.

31. En cadence rapide, au 11^{ème} coup, on constate que des pièces ont été mal positionnées au début de la partie. Que fait l'arbitre ? :

- a. Il fait remettre les pièces sur les bonnes cases et la partie continue,
- b. Il fait continuer la partie sans remettre les pièces sur les bonnes cases,
- c. L'arbitre annulera la partie et une autre sera rejouée.

32. Le règlement peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul, soit en dessous d'un nombre défini de coups, soit pas du tout, ou sans le consentement de l'arbitre :

- a. Vrai,
 - b. Faux.
33. Prendre une pièce signifie :
- a. Prendre une de ses pièces pour la remplacer par une autre,
 - b. Retirer une pièce adverse pour la remplacer par une des siennes,
 - c. Retirer une de ses pièces pour la donner à son adversaire.
34. Un joueur peut :
- a. Appuyer sur la pendule avant de jouer son coup,
 - b. Répondre aussitôt (à tempo) au coup de son adversaire sans attendre que ce dernier arrête sa pendule,
 - c. Arrêter sa pendule pour aller aux toilettes par exemple.
35. Prendre le roi à son adversaire est un coup illégal :
- a. Vrai,
 - b. Faux.
36. Un joueur peut arrêter la pendule à tout moment :
- a. Oui pour aller au toilette par exemple,
 - b. Oui, un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre,
 - c. Non seul l'arbitre peut arrêter la pendule.
37. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau :
- a. En parties longues seulement,
 - b. Oui quelque soit la cadence,
 - c. Seulement en parties longues et rapides, pas en blitz.
38. Une partie de blitz est :
- a. Une partie dont la cadence est supérieure à 15mn,
 - b. Une partie dont la cadence est égale à 10mn ou moins,
 - c. Une partie comprise entre 10 et 60mn.
39. Si un spectateur observe une irrégularité, il peut :
- a. Le signaler de suite aux deux joueurs,
 - b. Le signaler à l'arbitre,
 - c. Le signaler de suite au joueur qui vient de commettre l'irrégularité.
40. La notation des coups est obligatoire :
- a. Dans toutes les cadences,
 - b. En parties longues et rapides seulement,
 - c. En parties longues seulement.

**FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE**

Corrigé UVJ session de juin 2015

Durée : 2 heures

candidat :

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

Mettre une croix devant la bonne réponse

1. L'arbitre a pour unique mission, l'application des Règles définies par la FIDE et la FFE. Pour cela, il doit détenir et connaître la dernière édition des règlements : (77,78% de bonnes réponses)
 - a. **Vrai,**
 - b. Faux, il doit simplement annoncer en début de manifestation quelles sont les règles qu'il va faire appliquer.
2. Par qui est nommé le Directeur National de l'Arbitrage (DNA) ? (88,89% de bonnes réponses)
 - a. **Il est désigné par le Président fédéral,**
 - b. Il est soumis au vote du Comité Directeur de la FFE,
 - c. Il est choisi parmi les 9 membres de la DNA.
3. Doit-on avoir une licence en cours de validité pour avoir celle d'arbitre jeune ? (77,78% de bonnes réponses)
 - a. **Oui, obligatoirement la licence A,**
 - b. Oui, la licence A ou B,
 - c. Non.
4. Le Directeur Régional de l'Arbitrage (DRA) est : (88,89% de bonnes réponses)
 - a. Désigné par le Président fédéral,
 - b. **Désigné par le Président de la Ligue et approuvée par le CD de la Ligue,**
 - c. Choisi par le Président de la Ligue parmi les Arbitres Internationaux de la Ligue.
5. Seule la version française des Règles du jeu est officielle ? (55,56% de bonnes réponses)
 - a. **Faux, seule la version anglaise est officielle,**
 - b. Faux, les traductions dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont également officielles.
6. Les participants aux Championnats académiques doivent obligatoirement : (44,44% de bonnes réponses)
 - a. Être français ou étrangers scolarisés en France depuis au moins 2 années,
 - b. **Être licenciés A ou B à la Fédération Française des Échecs,**
 - c. Être licenciés A ou B à la Fédération Française des Sports Scolaires.
7. Les participants aux Championnats de France des jeunes doivent obligatoirement : (88,89% de bonnes réponses)
 - a. **Être licenciés A à la Fédération Française des Échecs,**
 - b. Être licenciés B à la FFE,
 - c. Être licenciés A ou B à la FFE.
8. Lors des qualifications au niveau de la Ligue la cadence doit être : (77,78% de bonnes réponses)
 - a. Comprise entre 50 min + 10 sec./coup et 1h30 + 30 sec./coup pour les poussins et petits poussins,
 - b. **Comprise entre 30 min + 10 sec./coup et 50 min + 10 sec./coup pour les poussins et petits poussins,**
 - c. De 1h30 + 30 sec pour toutes les catégories.
9. Quel est le classement estimé d'un minime non-classée en partie longue et en partie rapide ? (88,89% de bonnes réponses)
 - a. **1199 et 1199,**
 - b. 1099 et 999,
 - c. 1199 et 999.

10. Un joueur peut-il avoir deux fous de même couleur : (88,89% de bonnes réponses)
- Non car il ne peut avoir que 2 fous de couleurs différentes,
 - Non car on ne peut pas avoir plus de 2 cavaliers, 2 fous ou 2 tours,
 - Oui si l'un des fous est le fruit d'une promotion.**
11. Que remplace une tour inversée sur l'échiquier ? (55,56% de bonnes réponses)
- Une Dame,
 - Une Tour,**
 - Un joker qui peut remplacer n'importe quelle pièce sauf un Roi.
12. Qu'est-ce qu'un coup illégal ? (88,89% de bonnes réponses)
- C'est le fait de mettre son adversaire en échec alors qu'il est absent de la table,
 - Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 concernant le mouvement des pièces,**
 - Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les consignes de l'arbitre en matière de fair-play.
13. Les coups doivent être joués d'une seule main : (100% de bonnes réponses)
- Oui dans toutes les cadences,**
 - Oui dans toutes les cadences sauf en blitz,
 - Non on fait comme on veut à condition de ne pas gêner son adversaire.
14. Un joueur au trait peut-il arranger les pièces sur l'échiquier quand son adversaire est absent ? (55,56% de bonnes réponses)
- Oui bien sûr,
 - Non il doit attendre le retour de son adversaire et dire « j'adoube » avant de toucher les pièces,
 - Oui à condition de prévenir l'arbitre.**
15. Lors de la promotion : (55,56% de bonnes réponses)
- Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée,**
 - Le pion doit être placé sur la case d'arrivée pour bien montrer son intention de promotion,
 - Le pion doit être placé sur la case d'arrivée en précisant bien en quelle pièce il va se promouvoir
16. Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition de celui-ci pour réaliser cette opération : (100% de bonnes réponses)
- Vrai,**
 - Faux.
17. Un joueur déclare abandonner puis se ravise aussitôt car il voit un mat en 2 coups. Peut-il continuer la partie et bien sûr mater son adversaire ? (88,89% de bonnes réponses)
- Oui évidemment, si le mat est imparable,
 - Non, car le fait de déclarer abandonner met immédiatement fin à la partie,**
 - L'arbitre déclarera la partie nulle.
18. Que signifie « Pat » ? (100% de bonnes réponses)
- Partie nulle. C'est quand on se retrouve avec les deux rois seuls,
 - Partie nulle C'est quand on a fait une énorme bêtise, « Pat » étant le diminutif de « Patatras »,
 - Partie nulle. Lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.**
19. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup : (100% de bonnes réponses)
- Pas du tout il appuie avec la main la plus proche de la pendule,
 - En effet c'est obligatoire,**
 - Pas du tout le joueur fait comme bon lui semble.

20. Un joueur qui est dans l'incapacité d'appuyer sur la pendule peut faire appel à un assistant approuvé par l'arbitre : (55,56% de bonnes réponses)
- Oui mais l'arbitre lui enlèvera du temps sauf s'il s'agit d'un joueur handicapé,**
 - Non c'est son adversaire qui appuiera mais l'arbitre lui enlèvera du temps sauf s'il s'agit d'un joueur handicapé,
 - Oui mais sans pénalité de temps.
21. En partie rapide, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, que doit-il faire ? (33,33% de bonnes réponses)
- Déclarer la partie nulle immédiatement,
 - Ne pas intervenir de suite et attendre jusqu'à ce que le demi-coup suivant soit achevé,**
 - Demander aux joueurs de rétablir la position avant l'irrégularité.
22. En partie notée, une offre de nullité doit être écrite sur la feuille de partie : (88,89% de bonnes réponses)
- Oui en effet elle doit être notée (nulle),
 - Non c'est inutile dès qu'elle est acceptée par l'adversaire,
 - Oui, elle doit être notée (=).**
23. Le elo national parait : (100% de bonnes réponses)
- Tous les mois,
 - Deux fois par an,
 - Trois fois par an,**
24. L'arbitre n'est pas le représentant des instances fédérales sur le lieu de la manifestation échiquéenne : (66,67% de bonnes réponses)
- Vrai,
 - Faux.**
25. Que peut arbitrer un arbitre fédéral jeune ? (100% de bonnes réponses)
- Des compétitions jeunes et scolaires sous la responsabilité d'un tuteur AF4 ou plus, selon le type de manifestation,**
 - Seulement les compétitions par équipes, sous la responsabilité d'un tuteur AF4 ou plus, selon le type de manifestation,
 - Toutes sortes de manifestations homologuées au niveau national ou international.
26. Parmi ces 3 propositions quelle est celle qui n'incombe pas à la DNA ? (100% de bonnes réponses)
- Former les arbitres avec rigueur en organisant des stages de formation,
 - Organiser des simultanées entre arbitres,**
 - Veiller au respect de la Charte des Arbitres telle qu'elle est définie dans le règlement intérieur de la DNA, et prendre les mesures nécessaires pour la faire appliquer.
27. Comment obtient-on une ASP ? (66,67% de bonnes réponses)
- Il faut la demander au DRA de sa Ligue,
 - Elle s'obtient automatiquement lors d'un stage S4,
 - Elle est délivrée par un AF3 ou plus, lors d'un arbitrage en second effectué durant une manifestation échiquéenne.**
28. Vous supervisez un blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs : (33,33% de bonnes réponses)
- Vous ajoutez 1 minute aux noirs et la partie continue,**
 - Vous déclarez la partie perdue pour les blancs,
 - Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue.
29. Durant les Championnats scolaires les équipes de collégiens sont composées de : (77,78% de bonnes réponses)
- De 8 joueurs dont au moins une féminine participant effectivement à chaque ronde,
 - De 4 joueurs avec au moins 2 féminines participant effectivement à chaque ronde,
 - De 8 joueurs avec au moins 2 féminines participant effectivement à chaque ronde.**

30. Les benjamins atteignant un Elo minimum en septembre (FFE ou FIDE) de 2000 ou de 1850 pour les benjamines sont qualifiés d'office aux Championnats de France des jeunes : (100% de bonnes réponses)
- Vrai,
 - Faux.**
31. En cadence rapide, au 11^{ème} coup, on constate que des pièces ont été mal positionnées au début de la partie. Que fait l'arbitre ? : (88,89% de bonnes réponses)
- Il fait remettre les pièces sur les bonnes cases et la partie continue,
 - Il fait continuer la partie sans remettre les pièces sur les bonnes cases,**
 - L'arbitre annulera la partie et une autre sera rejouée.
32. Le règlement peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul, soit en dessous d'un nombre défini de coups, soit pas du tout, ou sans le consentement de l'arbitre : (55,56% de bonnes réponses)
- Vrai,**
 - Faux.
33. Prendre une pièce signifie : (100% de bonnes réponses)
- Prendre une de ses pièces pour la remplacer par une autre,
 - Retirer une pièce adverse pour la remplacer par une des siennes,**
 - Retirer une de ses pièces pour la donner à son adversaire.
34. Un joueur peut : (100% de bonnes réponses)
- Appuyer sur la pendule avant de jouer son coup,
 - Répondre aussitôt (à tempo) au coup de son adversaire sans attendre que ce dernier arrête sa pendule,**
 - Arrêter sa pendule pour aller aux toilettes par exemple.
35. Prendre le roi à son adversaire est un coup illégal : (100% de bonnes réponses)
- Vrai,**
 - Faux.
36. Un joueur peut arrêter la pendule à tout moment : (88,89% de bonnes réponses)
- Oui pour aller au toilette par exemple,
 - Oui, un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre,**
 - Non seul l'arbitre peut arrêter la pendule.
37. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau : (66,67% de bonnes réponses)
- En parties longues seulement,
 - Oui quelque soit la cadence,**
 - Seulement en parties longues et rapides, pas en blitz.
38. Une partie de blitz est : (100% de bonnes réponses)
- Une partie dont la cadence est supérieure à 15mn,
 - Une partie dont la cadence est égale à 10mn ou moins,**
 - Une partie comprise entre 10 et 60mn.
39. Si un spectateur observe une irrégularité, il peut : (100% de bonnes réponses)
- Le signaler de suite aux deux joueurs,
 - Le signaler à l'arbitre,**
 - Le signaler de suite au joueur qui vient de commettre l'irrégularité.
40. La notation des coups est obligatoire : (88,89% de bonnes réponses)
- Dans toutes les cadences,
 - En parties longues et rapides seulement,
 - En parties longues seulement.**



L'équipe d'arbitrage du championnat de France 2015 à Saint-Quentin (02)

De gauche à droite : Philippe Pierrot (FA), Philippe Blot (AF2), Georges Bellet (AF2), Loriane Lebreton (AF3), Francis Delboë (IA et arbitre en chef), Gérard Hernandez (IA), Serge Desmoulières (IA), Anémone Kulczak (IA), Christian Bracq (AF2), Alexandre Feryn (FA), Khaled Benaddou (FA) .

6^e Championnat d'Europe IBCA des Malvoyants et Aveugles

Lyon – du 25 juillet au 2 août 2015

Ce championnat était pour moi une expérience tout à fait exceptionnelle dans mon parcours d'arbitrage. Jamais je n'avais auparavant été confronté à autant de nouvelles situations dans un tournoi. Mais assisté par l'IA Thierry Paris et le (bientôt) FA Georges Bellet nous avons pu faire face, éviter des incidents et bien répondre aux besoins de nos 64 joueurs. D'abord j'ai pris la règle à cœur :

12.2 L'arbitre devra ...

f. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.

Car bien que tous les joueurs étaient malvoyants leurs difficultés étaient différentes. Il y avait des joueurs aveugles qui ne jouaient que par le touché et leur imagination, des joueurs malvoyants qui voyaient l'échiquier plus au moins bien et aussi un joueur sourd, muet et aveugle (il avait deux assistants fort heureusement).

Il y avait

- plusieurs sortes d'échiquiers de tailles différentes : petits, moyens et grands.
- différentes sortes de pièces : Staunton, Europe de l'Est et abstrait (merci Adrien !)
- différentes sortes de pendules électroniques et mécaniques.



Aussi les joueurs notaient leurs parties de différentes façons : notation classique, feuilles avec des grandes cases, feuilles avec de très grandes cases (souvent plus ou moins lisibles), et aussi ceux qui notaient avec un magnétophone ou bien en braille.

En bref, il n'y avait pas deux parties qui se jouaient dans les mêmes conditions et trois arbitres n'ont pas été de trop pour pouvoir répondre aux besoins des joueurs avant le début de la ronde.

Suivant les joueurs, certains avaient besoin de plus de lumière tandis que d'autres étaient gênés par trop de lumière. Heureusement nous avons d'excellentes conditions de jeu avec une grande salle, suffisamment d'espace (il fallait le double par joueur par rapport à un tournoi normal), et aussi de bons éclairages et une climatisation, (les deux réglables).

Les arbitres avaient 4 tâches principales :

- avant la partie s'assurer que les deux joueurs avaient chacun le matériel nécessaire et s'assurer que la pendule soit bien réglée. Il fallait bien maîtriser la pendule électronique Caïssa (photo), un peu compliquée à régler mais idéale pour des joueurs malvoyants car du fait de leurs écouteurs ils pouvaient savoir à tout moment le temps restant à la pendule.
- pendant les parties surtout s'assurer que les positions des deux joueurs soient les mêmes. En fait des erreurs sont inévitables mais le devoir de l'arbitre est de rectifier l'erreur au plus tôt. Il fallait en fait revenir à la dernière position où les deux joueurs avaient la même notation.
- en zeitnot surveiller les parties et éventuellement informer les joueurs sur le temps restant à la pendule à leur demande.

Voici un bon exemple en vidéo : un zeitnot d'Adrien Hervé où effectivement il fallait intervenir rapidement suite à un problème de position. <https://youtu.be/EriHv95IDC4>

- Récolter les résultats et photocopier les feuilles de partie si nécessaire. Pas toujours évident car les joueurs avaient souvent tendance à partir sans y penser et beaucoup de parties n'ont pas été notées sur papier.

En conclusion je voudrais remercier Thierry, Georges, et Gérard pour les deux derniers jours, pour leur collaboration et Christophe Leroy et Adrien Hervais pour l'organisation. Sans oublier l'équipe du LOE et les clubs, l'IBCA et EAPA.

Stephen Boyd, arbitre international