

Direction Nationale de l'Arbitrage



LIVRE
DE
L'ARBITRE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

Modifié le 9 février 2014

SOMMAIRE DU "LIVRE DE L'ARBITRE"

	Examen à titre d'information et non exhaustif	Handbook
Index		
Sommaire		
Suivi des modifications		
Chapitre 0: Introduction:		
Chapitre 0.1: Missions de l'Arbitre	UV.1bis UV.2	A.10
Chapitre 0.2: Règlement Intérieur de la DNA	UV.1bis UV.2	
 Chapitre 1: Règles du jeu d'Echecs	 UV.1	 E.1.a
Chapitre 2: Organisation administrative et technique:		
Chapitre 2.1: Tableaux d'appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"	UV.1bis UV.2	Annexe C.06
Système Rutch-Berger Système Scheveningen Protocole de Varma		
Chapitre 2.2: Tableaux d'appariement des Tournois par équipes au Système Molter*	UV.1bis UV.2	
Chapitre 2.3: Règles des Tournois à élimination directe (Coupes)	UV.1bis UV.2	
Chapitre 2.4: Les Départages	UV.2	Annexe C.05
Chapitre 2.5: Gestion des Tournois	UV.2, 3, 4 et 5	
Chapitre 2.6: Le Système Hort	UV.2, 3, 4 et 5	
 Chapitre 3: Le système suisse:		
Chapitre 3.1: Règles des tournois au système Suisse	UV.3 UV.5	C.04.1
Chapitre 3.2: Appariements accélérés	UV.5	
 Chapitre 4: Joueurs FIDE:		
Chapitre 4.1: Règles du Système de Classement de la FIDE	UV.4 et 5	B.02
Chapitre 4.2.1: Règles de Gestion des Titres de la FIDE	UV.4 et 5	B.01
Chapitre 4.2.2: Règles de Gestion des Titres d'arbitre	UV.4 et 5	B.06
Chapitre 4.2.3: Réglementation pour la formation des arbitres B06 annexe 1	UV.4 et 5	B.06
Chapitre 4.2.4: Réglementation pour la classification des arbitres B06 annexe 2	UV.4 et 5	B.06
Chapitre 4.3: Règles des tournois de la FIDE	UV.4 et 5	C.05
Chapitre 4.4: Prescriptions de la FIDE pour organiser des Tournois de Haut Niveau	UV.4 et 5	C.01
Chapitre 4.5: Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions FIDE	UV.4 et 5	C.02
 Chapitre 5		
Code des ligues	UV.1bis UV.2	
Adresses	UV.1bis UV.2	

INDEX

Abandon ou forfait	3.1 paragraphe F2
Absent (joueur)	3.1 F8
Adjoint (arbitre)	Mission de l'arbitre – RI DNA – Gestion des tournois – Titres arbitres – Classification des arbitres – Règles tournois FIDE
Affichages résultats des parties	Mission de l'arbitre
Ajournées (les parties)	Règles du jeu Annexe A - Mission de l'arbitre – Système suisse – Tournois de haut niveau
Ajusté (score)	Départages
Analyse	Gestion des tournois
Appariement (critères d')	Système suisse
Appariement (règles d')	Système suisse
Appariement accéléré	Système de Haley
Appariement accéléré dégressif	Accéléré dégressif
Après tournoi	Gestion des tournois
Arbitre (le rôle de l')	Mission de l'arbitre - RI DNA
Arbitre fédéral 1	RI DNA
Arbitre fédéral 2	RI DNA
Arbitre fédéral 3	RI DNA
Arbitre fédéral 4	RI DNA
Arbitre formateur	RI DNA
Arbitre/ les titres de la FIDE	RI DNA
Arbitre-candidat	RI DNA
Arbitre-stagiaire	RI DNA
Attestation de Stage Pratique	RI DNA - Gestion des tournois
Attestations sur l'honneur	Gestion des tournois
Aveugles (règles pour le jeu avec des)	Règles du jeu Annexe E
B01 (titres FIDE)	Titres FIDE
B02 (classement de la FIDE)	Classement de la FIDE
BCR (Elo anglais)	Système suisse
Berger	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Berlin	Départages
Blitz	Règles du jeu Annexe B
Buchholz	Départages
C01 (tournois de haut niveau)	Tournois de haut niveau
C02 (normes pour le matériel de jeu)	Normes matériel de jeu pour les compétitions FIDE
C04 système suisse	Système suisse
C06 (règles des tournois de la FIDE)	Règles tournois FIDE
Cadence de jeu (FIDE)	Classement de la FIDE
Charte de l'arbitrage	RI DNA
Check-list : tournois joués en cadence lente	Gestion des tournois
Check-list : tournois rapides	Gestion des tournois
Classement de la FIDE (liste officielle du)	Classement de la FIDE
Classement de la FIDE (système de)	Classement de la FIDE
Classification des tournois	RI DNA
Code de l'éthique (FIDE A010)	Mission de l'arbitre Annexe D
Commission d'appel	Mission de l'arbitre
Compétence disciplinaire	RI DNA
Composition de la D.N.A	RI DNA
Conduite des joueurs	Règles du jeu Article 12
Confrontation directe	Départages
Contrôle de temps	Règles du jeu

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Couleurs (différence de, préférentielle)	Système suisse
Coup impossible	Règles du jeu
Coupe (tournois à formule)	Règles des Tournois à élimination directe
Cumulatif	Départages
Départages	Départages
Déroulement des parties	Mission de l'arbitre
Directeurs régionaux d'arbitrage	RI DNA
Disponible (joueur)	Règles des Tournois à élimination directe
DNA	RI DNA
Droits d'homologation	Gestion des tournois
Echanges	Système suisse
Elo FIDE	Classement de la FIDE
Enquête forfait non justifié	Gestion des tournois
Examens	RI DNA
Exécution d'un coup	Règles du jeu
Exempts	Système suisse
Fictif (joueur)	Règles des Tournois à élimination directe
Fin de la partie (La)	Règles du jeu
Flotteurs	Système suisse
Formation (les stages de)	RI DNA
Fumer (Interdiction officielle de)	Mission de l'arbitre
Grille américaine	Classement de la FIDE
Haley (Système de)	Système de Haley
Homologation	Gestion des tournois
Hort (système)	Le Système Hort
Indemnisation (Barème d' Fiche d')	Gestion des tournois
Informatique (mise à disposition...)	Gestion des tournois
Ingo	Système suisse
Irrégularités	Règles du jeu
Joueurs (Relations avec les)	Mission de l'arbitre
K.O. (Les fins de partie au)	Règles du jeu
Kashdan	Départages
Koya	Départages
Licence	Mission de l'arbitre
Licence arbitre	RI DNA
Ligues	Code des ligues
Liste des joueurs	Mission de l'arbitre
Locaux	Mission de l'arbitre
Matériel	Mission de l'arbitre
Mission fédérale	Mission de l'arbitre
Molter (système)	Tableaux d'appariement des Tournois par équipes
Non classés (performance Elo, cas des...)	Départages
Normes (attestation de ; Certificate of title result)	Règles de Gestion des Titres de la FIDE
Notation des coups	Règles du jeu
Nulle (La partie)	Règles du jeu
Organisation (Relations avec l')	Mission de l'arbitre
Page de garde du rapport technique	Gestion des tournois
Parties Gagnées (Nombre de)	Départages
Pendule d'échecs	Règles du jeu
Performance Elo	Départages
Permutations	Système suisse
Photos	Tournois de haut niveau
Pièce touchée	Règles du jeu
Points de Match	Départages
Préparation des séances	Mission de l'arbitre
Prix	Mission de l'arbitre - Le Système Hort

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Rapide (Le jeu)	Règles du jeu
Rapides (Check-list : tournois)	Gestion des tournois
Rapport tournoi FIDE (Procédures de)	Classement de la FIDE
Récapitulatif des participants	Gestion des tournois
Reconstitution	Règles du jeu
Règlement intérieur de tournoi (modèle de)	Gestion des tournois - Mission de l'arbitre
Règles du jeu	Règles du jeu
Retard	Règles du jeu
Sanctions (pénalités)	Règles du jeu
Score	Règles du jeu
Score ajusté	Départages
Sonneborn-berger	Départages
Suisse (Règles du système)	Système suisse
Superviseurs	RI DNA
Système Rutch-Berger	Rutch-Berger
Système Scheveningen	Système Scheveningen
Tables de Berger	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Titres d'arbitrage (Attribution des)	RI DNA
Tournoi FIDE (composition du)	Classement de la FIDE
Tournois (classification des)	RI DNA
Tournois fermés FIDE (traitement des)	Gestion des tournois
Toutes rondes	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Varma (protocole de)	Protocole de Varma

Cet index devrait faciliter la recherche de textes de référence dans le Livre des Arbitres. Toutefois, il ne se suffit pas à lui-même et son utilisation demande quand même une connaissance préalable du contenu de ce livre. L'index ne pourra que vous aider à retrouver plus vite un texte que vous connaissez déjà.

Cette mise en garde s'adresse tout particulièrement aux candidats arbitres qui pourraient penser que cet index peut leur éviter d'étudier les textes avant l'examen. Ce serait une erreur grave de leur part.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

SOMMAIRE DÉTAILLÉ DU LIVRE DE L'ARBITRE

[Index](#)

Sommaire

Introduction.0:

Chapitre 0.1 : [Missions de l'Arbitre](#)

A : [Rôle autour de l'échiquier](#)

1 : [Déroulement des parties](#)

2 : [Préparation des séances](#)

3 : [Affichages-Résultats des parties](#)

4 : [La commission d'appel](#)

B : [Mission administrative](#)

1 : [Relations avec l'organisation](#)

2 : [Relations avec les instances Fédérales](#)

3 : [Relations avec les joueurs](#)

C : [Mission fédérale](#)

D : [Code de l'Éthique \(FIDE A010\)](#)

Chapitre 0.2 : [Règlement intérieur de la DNA](#)

I : [Les objectifs](#)

II : [L'organisation](#)

III : [La hiérarchie des titres](#)

IV : [Les stages de formation](#)

V : [Les examens](#)

VI : [Classification des tournois et obligation pour les clubs](#)

VII : [La charte de l'arbitrage et la compétence disciplinaire](#)

VIII : [La charte du joueur d'Échecs](#)

1 : Règles du jeu :

Chapitre 1.1 : [Règles du jeu d'Échecs \(Français\)](#)

1 : [La nature et les objectifs du jeu d'échecs](#)

2 : [La position initiale](#)

3 : [Le mouvement des pièces](#)

4 : [Le déplacement des pièces](#)

5 : [La fin de partie](#)

6 : [La pendule d'échecs](#)

7 : [Irrégularités](#)

8 : [La notation des coups](#)

9 : [La partie nulle](#)

10 : [Les fins de partie au KO](#)

11 : [Les points](#)

12 : [La conduite des joueurs](#)

13 : [Le rôle de l'arbitre](#)

14 : [La FIDE](#)

A : [Le jeu rapide](#)

B : [Le Blitz](#)

C : [La notation algébrique](#)

D : [Les fins de partie au KO](#)

E : [Règles pour aveugles et handicapés visuels](#)

F : [Règles du Chess 960](#)

[Les parties ajournées](#)

Chapitre 1.2 : Règles du jeu d'Échecs en anglais (voir le fichier avec les textes FIDE en anglais)

2 : Organisation administrative et technique :

Chapitre 2.1 : [Tableaux d'appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"](#)

Chapitre 2.2 : [Tableaux d'appariement des Tournois par équipes au Système Molter](#)

Chapitre 2.3 : [Règles des Tournois à élimination directe \(Coupes\)](#)

Chapitre 2.4 : [Départages](#)

1. [Traitement des parties non jouées \(Notion de Score Ajusté\)](#)

2. [Liste des systèmes de Départages couramment utilisés](#)

3. [Application des Systèmes de Départage aux différents types de Tournois.](#)

4. [EXEMPLES pratiques – Commentaires](#)

Chapitre 2.5 : [Gestion des Tournois](#)

Chapitre 2.6 : [Le Système HORT](#)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3 : Le système suisse :

Chapitre 3.1 : [Règles des tournois au système Suisse](#)

- A : [Remarques préliminaires et définitions](#)
- B : [Critères d'appariement](#)
- C : [Règles d'appariement](#)
- D : [Règles de permutation et d'échange](#)
- E : [Règles d'attribution des couleurs](#)
- F : [Remarques finales](#)

[Commentaires](#)

Chapitre 3.2 : [Appariements accélérés](#)

4 : Joueurs FIDE :

Chapitre 4.1 : [Règles du Système de Classement de la FIDE](#)

- 0 : [Introduction](#)
- 1 : [Cadence de jeu](#)
- 2 : [Règlements en vigueur](#)
- 3 : [Nombres de rondes par jour](#)
- 4 : [Durée du tournoi](#)
- 5 : [Parties non jouées](#)
- 6 : [Composition du tournoi](#)
- 7 : [Liste officielle du classement FIDE \(FRL\)](#)
- 8 : [Fonctionnement du Système de Classement de la FIDE](#)
- 9 : [Procédure de rapport](#)
- 10 : [Surveillance du traitement du système de classement](#)
- 11 : [Obligations relatives au directeur du système de classement de la FIDE](#)
- 12 : [Commentaires sur le système de classement](#)

Chapitre 4.2 : [Règles de Gestion des Titres de la FIDE](#)

- 1 : [Règles de Gestion des Titres de la FIDE](#)
- 2 : [Règles de Gestion des Titres d'arbitre](#)
- 3 : [Réglementation pour la formation des arbitres B05 annexe1](#)
- 4 : [Réglementation pour la classification des arbitres B05 annexe2](#)

Chapitre 4.3 : [Règles des tournois de la FIDE](#)

- 1 : [Invitation, enregistrement](#)
- 2 : [Tirage au sort](#)
- 3 : [Le jeu](#)
- 4 : [Rôle du capitaine d'équipe](#)
- 5 : [La conduite des joueurs](#)
- 6 : [L'arbitre principal et ses devoirs](#)
- 7 : [Sanctions, appels](#)
- 8 : [Interdiction de fumer](#)
- 9 : [Droits de retransmission, tournage, photographies](#)
- 10 : [Divers](#)

Chapitre 4.4 : [Prescriptions de la FIDE pour organiser des Tournois de Haut Niveau](#)

- 1 : [Invitation](#)
- 2 : [Logement](#)
- 3 : [Horaire du jeu](#)
- 4 : [Conditions de jeu](#)
- 5 : [Soins médicaux](#)
- 6 : [Devoirs des joueurs](#)
- 7 : [Domaine d'application](#)
- 8 : [Divers](#)

Chapitre 4.5 : [Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions FIDE](#)

Chapitre 5 : Divers

[Code des ligues](#)

[Adresses utiles de la DNA](#)

0 : INTRODUCTION

Chapitre 0.1 : Missions de l'Arbitre

Chapitre 0.2 : Règlement intérieur de la DNA

Le Livre De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

0 : Introduction

Chapitre **0.1**

**Missions
de
L'Arbitre**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

MISSIONS DE L'ARBITRE

"L'arbitrage n'est pas seulement un art, il est aussi une vertu" (L. Leclerc)

A. ROLE AUTOUR DE L'ECHIQUIER :

1. Déroulement des parties.

1.1 Généralités :

Pendant les séances principales de jeu comme pendant les séances de reprises après ajournement des parties, 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.

Afin d'assurer convenablement cette mission, l'arbitre s'abstiendra de conduire simultanément tout ou partie de ses autres missions. En effet, sauf nécessité impérieuse, l'arbitre ne doit pas quitter la salle de jeu.

1.2 Reprise après ajournement :

Ces séances de jeu, qui réunissent un nombre réduit de joueurs, doivent impérativement requérir un sérieux au moins égal à celui des séances principales. L'arbitre doit veiller à faire respecter les horaires des séances d'ajournement définis dans le règlement intérieur du tournoi, ainsi qu'il doit veiller au maintien de la qualité des conditions de jeu.

Ces reprises sont parfois rendues bruyantes par la présence d'un public constitué en majorité d'autres joueurs ayant déjà terminé leurs parties. L'arbitre doit utiliser son droit d'expulsion pour exclure les perturbateurs et inviter l'organisateur ou son représentant à faire respecter son règlement interdisant la sortie et l'usage du matériel du tournoi hors des séances de jeu.

2. Préparation des séances de jeu.

2.1 Locaux et matériel :

L'arbitre doit veiller au bon déroulement des parties. Il doit donc s'assurer du confort minimum offert aux joueurs : chauffage, éclairage, ventilation, insonorisation, sanitaires, mobilier, ainsi qu'à l'entretien des locaux, etc... Il doit donc inciter l'organisateur à réaliser les prescriptions nécessaires à des conditions de jeu acceptables : cette partie de sa mission doit donc commencer bien avant le début de la première ronde.

Au niveau du matériel, l'arbitre doit veiller à ce que les jeux et pendules soient en quantité et qualité suffisantes. Quelques pendules supplémentaires sont nécessaires pour remplacement en cas de mauvais fonctionnement.

La vérification du bon état de fonctionnement des pendules fait partie de la mission de l'arbitre (lancement des pendules et comparaison au bout de 4 heures, conseillé). Par contre, la mise en place des jeux, pendules, cavaliers, numéros de tables et feuilles de parties, incombe à l'équipe d'organisation.

L'arbitre doit donc s'assurer de la connaissance et de l'exécution de ces prescriptions décrites dans les "devoirs de l'organisateur" de la Charte des Arbitres, dès son premier contact avec l'organisateur.

2.2 Appariements :

Qu'il s'agisse d'un tournoi au Système Suisse, d'un tournoi "Toutes Rondes", ou se déroulant selon un autre système (Molter, Scheveningen, etc...), l'arbitre ne peut appliquer que les règles FIDE ou FFE, si le tournoi est homologué par la FIDE, à l'exclusion de toute fantaisie souhaitée par l'organisateur ou par les joueurs.

L'arbitre est seul responsable des appariements qu'il réalise ou qu'il avalise s'ils sont faits par ses adjoints ou par ordinateur. Il doit donc conduire cette partie délicate de sa mission avec calme et devra donc disposer d'un laps de temps suffisant entre les parties pour réaliser ou valider des appariements de qualité. Les appariements devront être affichés au moins deux heures avant la ronde (à l'exclusion de ceux de la première ronde) à la fois pour permettre un départ de celle-ci à l'heure précise, mais aussi pour que d'éventuelles erreurs puissent être corrigées.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3. Affichages - Résultats des parties.

En début de tournoi, l'arbitre doit afficher dès que possible la liste ordonnée des joueurs par ordre alphabétique et par Elo décroissant, avec numéro de classement dans le tournoi, nom, prénom, titre, classement FIDE ou FFE, ligue ou pays.

Les résultats des parties doivent être collationnés sans retard à l'issue des séances de jeu. La notation des résultats, qui doit être manuscrite même en cas d'utilisation d'un ordinateur, est faite par l'arbitre qui peut, sous sa responsabilité, déléguer ce collationnement à un adjoint ou à toute autre personne fournie par l'organisateur. L'arbitre est responsable de l'affichage des résultats en format normal.

En fin de tournoi, l'arbitre doit fournir à l'organisateur un classement détaillé des participants, qui nécessite souvent un système de départage annoncé dans le règlement intérieur. Ce classement, qui est parfois assez long à calculer, ne peut être limité à quelques joueurs en tête du classement ; en effet, pour l'arbitre, il ne peut être question de considérer différemment le premier et le dernier joueur d'un tournoi. Il sera donc nécessaire de laisser à l'arbitre le temps suffisant pour préparer des résultats convenables (un minimum de deux heures après la fin de la dernière ronde paraît raisonnable).

4. La commission d'appel :

La commission d'appel n'est indispensable que pour les tournois de haut niveau.

4.1 Composition.

Cette commission de 5 ou 7 membres, prévue par le règlement intérieur, comprend un ou plusieurs arbitres, un ou plusieurs représentants de l'équipe d'organisation, un ou plusieurs représentants des joueurs et éventuellement une ou plusieurs notabilités du monde échiquéen (membre du Comité FFE, joueur titré ...).

Exemple : 2 arbitres, 2 joueurs et l'organisateur.

Le nombre des membres doit être impair pour faciliter la prise de décisions majoritaires, qui ne peut être atteinte par les représentants d'une seule des parties en présence. Un membre suppléant doit être prévu pour remplacer un joueur membre de la commission qui se trouverait preneur dans une décision d'appel.

4.2 Rôle et pouvoir.

Face à une décision de l'arbitre au cours du jeu, un joueur ne peut qu'obtempérer. Il doit, s'il le souhaite, faire appel oral dès l'incident et continuer la partie, puis à l'issue de cette partie rédiger son rapport de plainte et l'adresser aussitôt à la Commission d'Appel. L'arbitre réunit la Commission d'Appel, dans les plus brefs délais possibles. La commission délibère en tenant compte de tous les éléments disponibles : témoignages, textes ..., puis prend une décision conforme ou différente de celle de l'arbitre. Cette décision, appliquée pendant la durée du tournoi, peut ultérieurement faire l'objet d'un appel devant la Commission d'Appel Sportif.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

B. MISSION ADMINISTRATIVE :

Cette mission regroupe l'ensemble des relations

- d'une part entre l'arbitre et l'organisateur de la manifestation,
- d'autre part entre l'arbitre et la Direction Technique Nationale et la Direction Nationale d'Arbitrage.

1. Relations avec l'organisation

Que l'arbitre ait été contacté par l'organisateur ou proposé par la Direction Nationale de l'Arbitrage, il doit être officiellement homologué par son inscription sur le fichier national des arbitres de l'année, mis à jour en début de chaque saison par le directeur des Titres de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

1.1 Règlement intérieur du tournoi

Il est souhaitable que ce règlement soit élaboré conjointement par l'arbitre et l'organisateur de la manifestation, car il constitue le cadre dans lequel l'arbitre devra travailler, sans qu'il ne s'écarte jamais des règles dont il demeure le garant. Ce règlement doit être avalisé par la signature conjointe de l'arbitre et de l'organisateur.

Il doit indiquer au minimum :

- dates et horaires de la vérification des licences, des séances de jeu, des reprises des ajournées (éventuellement des supplémentaires), des jours de repos, du jour de clôture, etc...
- cadence et modalités des fins de parties (finish, KO...)
- types d'appariements utilisés (système, manuels, informatisés...)
- départages utilisés pour le classement final
- modalités pour les prix (partagés, non cumulables ...), détails en annexe
- noms et qualités des arbitres
- composition de la commission d'appel, pour les tournois de haut niveau (avant la première ronde)
- éventuellement les conditions particulières (salle d'analyse, emplacement pour fumer, etc. ...)
- les adresses : de la salle de jeu, de la salle d'analyse et éventuellement de l'arbitre que l'organisateur devra toujours être en mesure de joindre.

1.2 Défraiement de l'arbitre

- frais de déplacements réels justifiés, selon accord préalable.
- hébergement complet (catégorie ** ou équivalent)
- indemnités selon le tarif formulé par le Chargé des Tournois de la DNA dans le "barème d'indemnisation" et l'entente avec l'organisateur en cas d'une gestion informatisée avec le matériel de l'arbitre.
- le ou les arbitres devront recevoir la totalité du remboursement de leurs frais ainsi que leurs indemnités au plus tard avant la dernière ronde du tournoi. Dans le cas contraire, ils ne communiqueront pas les résultats aux autorités fédérales ou internationales.

2. Relations avec les instances fédérales

A la fin du tournoi, l'Arbitre Principal doit transmettre sous sept jours le rapport technique complet du tournoi.

3. Relation avec les joueurs

Un arbitre fédéral ne peut diriger que des compétitions n'accueillant que des licenciés à une fédération reconnue par la FIDE. L'arbitre doit vérifier la conformité de la licence de tous les joueurs. Si un joueur n'est pas licencié ; ou bien s'il ne peut pas présenter sa licence, il suivra les prescriptions de la DNA.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

C. MISSION FEDERALE

L'arbitre est le représentant des instances fédérales sur le lieu de la manifestation échiquienne.

Licencié lui-même, il doit être à l'écoute des autres licenciés et apporter à leur demande des informations et des précisions relatives à la FFE.

Dans le cadre de cette partie extrêmement délicate de sa mission, l'arbitre est impérativement tenu à l'obligation de réserve et ne doit en aucun cas participer ou provoquer des discussions de polémique.

En cas d'impossibilité de réponse à une question, soit par méconnaissance, soit en raison de son ambiguïté, il est tout à fait naturel que l'arbitre oriente son interlocuteur vers le responsable fédéral concerné. L'arbitre doit participer à la vie fédérale et ne peut feindre d'ignorer l'instance nationale qu'il représente.

La mission fédérale de l'arbitre s'étend bien sûr aux relations avec les Média. Dans ce cadre, il ne doit fournir que des informations claires, destinées à une propagande de bonne tenue et se montrer prudent à l'égard de toute erreur journalistique. La recherche de l'effet pour lui-même est à proscrire.

RAPPELS : Interdiction officielle de fumer dans tous les tournois homologués par la FIDE et la FFE depuis 1990.

D. Code de l'Ethique (F.I.D.E A09)

Fédération Internationale Des Echecs

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1989, amendé par le Bureau du Président de la FIDE et par l'Assemblée Générale de 1996.

1. Introduction

1.1 Le jeu et la conception du jeu d'échecs sont basés sur le principe selon lequel toute personne concernée respecte les règles existantes et attache une valeur particulière au fair-play et à la sportivité.

1.2 Il est impossible de définir exactement et en toutes circonstances la conduite attendue des personnes impliquées dans les tournois et événements de la FIDE, ou d'énumérer tous les actes qui enfreindraient le Code d'Ethique et qui conduiraient à des actions disciplinaires. Dans la plupart des cas, c'est le bon sens qui dictera aux participants les règles de conduite attendues de leur part. Si un participant, dans le cadre d'un événement homologué par la FIDE, a un doute sur le comportement qui est attendu de lui, il doit prendre contact avec les officiels qui représentent la FIDE ou avec l'organisateur local qui a pris en charge l'événement.

1.3 Des litiges survenus pendant une partie ou pendant un tournoi doivent être résolus selon les règles de jeu en vigueur et en accord avec le règlement intérieur du tournoi.

1.4 Ce code de l'Ethique est applicable aux :

- élus de la FIDE
- fédérations membres, aux délégués et aux conseillers
- organisations affiliées
- organisateurs, sponsors
- et à tout compétiteur inscrit dans un tournoi homologué FIDE.

Ce code d'Ethique doit gouverner toute action qui peut être entreprise à l'encontre d'une personne (soit un individu ou une organisation) qui, délibérément ou par grosse négligence, enfreint les règles ou le règlement intérieur, ou néglige de respecter les principes de sportivité.

2. Nature des infractions

Le Code d'Ethique est violé par une personne ou organisation qui, directement ou indirectement :

2.1 propose, essaye d'offrir ou accepte une rétribution ou une faveur en vue d'influencer le résultat d'une partie ou une élection de la FIDE.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.2 en d'autres circonstances agit contrairement à ce code.

- ❑ 2.2.1 Les faits suivants sont d'une importance toute particulière :
Production de faux dans l'administration de la FIDE ou au sein d'une fédération nationale. Ceci comprend les informations incorrectes données pour obtenir des avantages ou un gain injustifié.
- ❑ 2.2.2 Conduite d'élus qui n'inspirent plus la confiance nécessaire ou qui, par d'autres actions, sont devenus indignes de confiance.
- ❑ 2.2.3 Organisateurs, Directeurs de Tournois, Arbitres ou autres responsables qui ne se conduisent pas de façon impartiale ou responsable.
- ❑ 2.2.4 Non-conformité aux normes de courtoisie et de bonne conduite échiquéenne. Conduite considérée comme inacceptable selon les normes sociales en vigueur.
- ❑ 2.2.5 Tricherie ou tentatives de tricherie pendant des parties ou pendant des tournois. Violence, menaces ou autres conduites inconvenantes pendant ou en relation avec un événement échiquéen.
- ❑ 2.2.6 Joueurs qui abandonnent un tournoi sans raison valable ou sans prévenir l'arbitre du tournoi.
- ❑ 2.2.7 Violations grossières ou répétées des règles d'échecs de la FIDE ou des règlements des tournois.
- ❑ 2.2.8 Dans n'importe quel tournoi de haut niveau, les joueurs, les délégations et les équipes doivent se conformer à un code vestimentaire de premier ordre. Le terme de délégation inclue les secondants ainsi que les autres personnes accompagnant le joueur pour son bien-être personnel. Les joueurs sont solidaires des actes commis par les membres officiels de leurs délégations.
- ❑ 2.2.9 Joueurs ou membres de délégations portant des accusations injustifiées envers d'autres joueurs, responsables ou sponsors. Tout litige doit être déféré à l'arbitre ou au directeur technique du tournoi.
- ❑ 2.2.10 De plus, conformément à ce code éthique, des actions disciplinaires seront entreprises dans le cas d'incidents qui discréditent le jeu d'échecs, la FIDE ou ses fédérations et portent atteinte à leur réputation.
- ❑ 2.2.11 Toute conduite susceptible de compromettre ou de discréditer la réputation de la FIDE, ses événements, organisateurs, participants, sponsors, ou la bonne volonté qui leur est associée.

3. Conséquences des infractions

Les Officiels prendront les mesures nécessaires pour assurer le déroulement convenable à la fois des parties et des tournois, selon la Loi des Echecs et conformément aux règlements des tournois.

3.1 Les Fédérations, les Officiels et les Organisateurs agissant en violation de ce Code peuvent perdre temporairement leur qualité de membre ou leurs fonctions.

3.2. Toute personne agissant en violation de ce Code peut se voir interdire la participation à tous les tournois FIDE ou aux tournois à caractère spécifique pendant une période pouvant aller jusqu'à trois ans. On accordera la plus grande attention à la nature de l'infraction et à toute infraction précédente pour décider de la durée de l'exclusion.

3.3. Les arbitres de tournois qui manquent de se conformer au Code peuvent être suspendus ou se voir refuser le droit d'officier dans le cadre d'événements homologués FIDE pour une période allant jusqu'à trois années. En ce cas, une nouvelle autorisation d'arbitrer ne sera accordée que conformément aux usages habituels.

3.4. Les Organisateurs de tournois dont le comportement constitue une violation du Code peuvent se voir refuser le droit d'organiser des événements FIDE pendant une période allant jusqu'à trois années.

3.5 Dans le cas où un joueur ou un membre d'une délégation sème le désordre et la confusion en s'en prenant aux règles, aux procédures ou aux conditions, à la Direction du Comité d'Appels, le joueur peut se voir infliger une amende allant jusqu'à cinq mille U.S. dollars (5000 \$) et peut se voir déclaré forfait pour une plusieurs parties en fonction de l'importance du désordre créé.

3.6 Dans le cas d'une conduite physiquement ou verbalement agressive, ou visant à intimider un joueur, un membre d'une délégation ou toute autre personne engagée dans un événement homologué, la FIDE peut prendre une ou plusieurs des mesures suivantes :

- ❑ infliger au joueur une amende de 25000 U.S.\$.
- ❑ déclarer un joueur forfait pour une partie ou un match
- ❑ si l'infraction est commise par un membre de la délégation, lui demander de quitter l'événement. Le refus peut entraîner les pénalités énumérées ci-dessus.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4. Procédures administratives

4.1 Toute infraction à ce Code par toute Fédération ou par tout représentant de la FIDE sera signalée au secrétariat de cette dernière.

4.2 Toute infraction à la réglementation de ce Code par quiconque sera signalée et jugée par la Commission d'Ethique de la FIDE.

4.3 Le procès-verbal sera consigné par écrit. Les raisons doivent être données pour toutes décisions prises et celles-ci doivent également être consignées par écrit.

4.4 Un appel contre la décision prise par tout représentant FIDE peut être soumis à la Commission d'Ethique de la FIDE. L'appel doit être envoyé par courrier recommandé accompagné d'une caution de 250 U.S \$. Cette caution sera restituée si l'appel s'avère réellement justifié à tous égards.

4.5 Toute décision faite par la Commission d'Ethique peut faire l'objet d'une procédure en appel selon le Code d'Arbitrage des Sports de la Cour de Lausanne (Suisse)

4.6 Le délai d'appel est limité à 21 jours après la notification de la décision qui est à l'origine de cet appel. Tout recours vers une autre Cour est exclu.

5. [Annexe 1: Procedural Rules](#)

6. [Annexe 2: Guidelines to the Interpretation of FIDE Code of Ethics](#)

0 : Introduction

Chapitre **0.2**

**Règlement
Intérieur
de la DNA**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

SOMMAIRE DU REGLEMENT INTERIEUR DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

[Préambule](#)

TITRE I : LES OBJECTIFS

[Article 1](#) : validation par le C.D. de la F.F.E.

[Article 2](#) : missions confiées à la Direction Nationale de l'Arbitrage

TITRE II : L'ORGANISATION

[Article 3](#) : composition de la D.N.A

[Article 3.1](#) : nombre de membres, désignation

[Article 3.2](#) : le Directeur National de l'Arbitrage

[Article 3.2.1](#) : le Directeur National Adjoint de l'Arbitrage

[Article 3.3](#) : le Directeur des Titres et des Tournois

[Article 3.4](#) : le Directeur des Règlements

[Article 3.5](#) : le Directeur des Traductions

[Article 3.6](#) : le Directeur du B.A.F.

[Article 3.7](#) : le Directeur de la Formation

[Article 3.8](#) : le Directeur des Examens

[Article 3.9](#) : les Conseillers Techniques

[Article 4](#) : les superviseurs

[Article 4.1](#) : le rôle des superviseurs

[Article 4.2](#) : visites

[Article 5](#) : les Directeurs Régionaux d'Arbitrage

[Article 5.1](#) : cadrage

[Article 5.2](#) : nomination

[Article 5.3](#) : composition

TITRE III : LA HIERARCHIE DES TITRES

[Article 6](#) : attribution des Titres d'arbitrage

[Article 7](#) : conditions à respecter pour obtenir la licence d'arbitre

[Article 8](#) : attribution de la licence d'arbitre

[Article 9](#) : 2 étapes, 5 titres

[Article 10](#) : l'arbitre-candidat

[Article 11](#) : l'arbitre-stagiaire

[Article 12](#) : l'arbitre fédéral jeune

[Article 13](#) : l'arbitre fédéral 4

[Article 14](#) : l'arbitre fédéral 3

[Article 15](#) : l'arbitre fédéral 2

[Article 16](#) : l'arbitre fédéral 1

[Article 17](#) : l'arbitre formateur

[Article 18](#) : les titres de la FIDE

TITRE IV : LES STAGES DE FORMATION

[Article 19](#) : organisation et budget d'un stage

[Article 20](#) : stages groupés

[Article 21](#) : homologation d'un stage

[Article 22](#) : tarifs et modalités d'inscription

[Article 23](#) : programmes

[Article 23.1](#) : le stage SJ (2 jours)

[Article 23.2](#) : le stage S4 (2 jours)

[Article 23.3](#) : le stage S3 (2 jours)

[Article 23.4](#) : le stage S2 (2 jours)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITRE V : LES EXAMENS

[Article 24](#) : un calendrier national, un sujet national, des centres régionaux

[Article 25](#) : inscription à une session

[Article 26](#) : convocation

[Article 27](#) : les épreuves

[Article 27.1](#) : UV 1 simplifiée ou UV J

[Article 27.2](#) : UV 1

[Article 27.3](#) : UV 1 bis

[Article 27.4](#) : UV 2

[Article 27.5](#) : organisation session d'examen

[Article 27.6](#) : UV 3 et UV 5

[Article 27.7](#) : UV 4

[Article 27.8](#) : UV 6

[Article 27.9](#) : double correction

[Article 27.10](#) : anonymat, correction, communication des résultats

TITRE VI : CLASSIFICATION DES TOURNOIS ET OBLIGATIONS POUR LES CLUBS

[Article 28](#) : niveau d'arbitrage selon les compétitions

[Article 29](#) : dérogations

[Article 30](#) : clubs évoluant en N1, N2, N3, N4

[Article 31](#) : sanctions pour les clubs

[Article 32](#) : arbitrage des matchs et coupes

TITRE VII : LA CHARTE DE L'ARBITRAGE ET LA COMPETENCE DISCIPLINAIRE

[Article 33](#) : notre Charte

[Article 33.1](#) : devoirs de l'arbitre

[Article 33.2](#) : devoirs de l'organisateur

[Article 34](#) : la compétence disciplinaire

[Article 34.1](#) : la compétence disciplinaire d'un arbitre sur les lieux d'un tournoi

[Article 34.2](#) : la compétence disciplinaire du Directeur des Tournois

[Article 34.3](#) : la compétence disciplinaire de la Direction Nationale de l'Arbitrage

TITRE VIII : LA CHARTE DU JOUEUR D'ECHECS

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

PREAMBULE

Ce règlement intérieur a été établi à partir des travaux menés lors d'une réunion entre arbitres tenue à Lyon les 4 et 5 mars 1989. La Direction Nationale de l'Arbitrage, s'était alors proposée comme objectifs de mettre en place une restructuration de l'arbitrage visant à uniformiser sur le territoire national les pratiques et les formations, tout en revalorisant la fonction d'arbitre.

TITRE I : LES OBJECTIFS

Article 1 : Le présent règlement intérieur, qui définit le rôle et le fonctionnement de la D.N.A, a été approuvé par le Comité Directeur de la F.F.E. du 30.4.1989. Il a été amendé par les Comités Directeurs des 21.10.1989, 28.1.1990, 26.1.1991, 26.5.1992, 13.6.1992, 4.7.1992, 22.5.1993, 24.8.1997, 22.3.1998, 21.6.1998, 21.10.2000, 7.4.2001, 20.10.2001, 20.03.2004, 30.10.2005, 08.10.2006, 28.06.2009, 20.06.2010, 5.11.2011, 29.01.2012, 11.11.2012 et 09.02.2014. Le présent texte abroge et remplace le précédent Règlement Intérieur de la D.N.A. Mise en application le 10 février 2014.

Article 2 : La F.F.E confie à la D.N.A les missions suivantes :

- Former les arbitres** avec rigueur en organisant des stages de formation
- Valider ces formations en organisant des **sessions d'examens**
- Décerner les **titres** d'arbitres fédéraux
- Organiser une **Bourse aux Arbitres**
- Diffuser, après traduction en langue française, **les nouveaux textes officiels** de la FIDE relatifs à l'arbitrage et fournir l'accompagnement pédagogique nécessaire à leur bonne compréhension et à leur application
- Harmoniser les savoir-faire, maintenir un haut niveau de connaissances chez les arbitres titrés en organisant des séminaires de **formation continue**
- Conseiller** les arbitres, répondre à leurs problèmes d'arbitrage
- Fournir aux arbitres fédéraux les moyens de remplir leurs missions à l'aide de divers outils de **communication** : Livre de l'Arbitre, Bulletin des Arbitres Fédéraux, page « arbitrage » et page « actualités » du site fédéral www.echecs.asso.fr
- Fournir aux cadres de l'Arbitrage (membres de la D.N.A, Directeurs Régionaux, Formateurs et Superviseurs) des informations susceptibles de les aider à remplir leurs missions.
- Veiller au respect de la **Charte des Arbitres** telle qu'elle est définie dans le présent règlement intérieur, et prendre les mesures nécessaires pour la faire appliquer
- Veiller à ce que toutes les opérations liées au **traitement des tournois** incombant au corps arbitral soient convenablement effectuées
- Veiller à ce que le corps arbitral respecte et fasse respecter **les règles et les règlements**, diligenter d'éventuels **contrôles de la part des superviseurs** d'arbitrage, engager envers les collègues qui s'obstineraient à ne pas remplir leur mission de façon satisfaisante les opérations pouvant mener à la suspension temporaire ou définitive de la licence d'arbitre.
- Gérer le **budget** alloué à l'arbitrage

TITRE II : L'ORGANISATION

Article 3 : composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

Article 3.1 : La D.N.A se compose de 9 membres. Le Directeur National de l'Arbitrage est **désigné par le Président Fédéral**. Le Directeur National de l'Arbitrage propose une liste de huit collaborateurs. Ce choix doit être approuvé par le Président Fédéral puis **par le Comité Directeur de la F.F.E.**

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 3.2 : Le Directeur National de l'Arbitrage

- ❑ **Préside** et organise les réunions de la Direction Nationale de l'Arbitrage
- ❑ **Organise** le travail au sein de la D.N.A, veille au bon fonctionnement de chacun des secteurs et prend toute disposition utile pour remédier aux éventuels dysfonctionnements
- ❑ Est le **garant** du bon fonctionnement des structures de l'arbitrage, du respect de la Charte des Arbitres et des règlements fédéraux de la part du corps arbitral. Il en est responsable devant le Président et le Comité Directeur de la Fédération
- ❑ Assure le **secrétariat général**, gère le budget et tient les archives de la DNA
- ❑ Est le contact avec la Commission des Arbitres de la **FIDE** (Arbiters Committee) ainsi qu'avec la Commission des Règles de la FIDE (Rules Committee)
- ❑ Soumet au vote du Comité Directeur de la F.F.E **les modifications de textes**
- ❑ **Nomme** les superviseurs régionaux, et effectue lui aussi des visites de supervision
- ❑ **Diligente** les visites de supervision
- ❑ Participe à la procédure de nomination des arbitres qui officient dans le cadre des grands événements fédéraux (voir Livre de la Fédération)

Article 3.2.1 : Le Directeur National Adjoint de l'Arbitrage

Le DNA adjoint seconde et peut remplacer le Directeur National à sa demande, dans toutes ses fonctions. Il est nommé par le CD FFE, parmi les membres de la DNA, sur proposition du Directeur National.

Article 3.3 : Le Directeur des Titres, Tournois et Sanctions

- ❑ Reçoit les **rapports techniques** des Tournois des arbitres principaux et des arbitres adjoints (stagiaires, candidats ou titrés sollicitant un titre de niveau supérieur), les vérifie, **adresse éventuellement des remarques** et les archive après avoir procédé à la **mise à jour des dossiers** des collègues concernés.
- ❑ Tient à jour les **attestations et les rapports** d'arbitrage
- ❑ **Gère le fichier national** des arbitres, prévient les arbitres de leur nomination et fait délivrer par la F.F.E les licences d'arbitres.
- ❑ **Gère les titres** en relation avec le Directeur des Examens
- ❑ Adresse aux joueurs coupables de forfaits non excusés les **suspensions automatiques** de compétition (voir [article 33](#)), comptabilise les **avertissements écrits** établis par les arbitres, tient à jour la liste des suspendus et la diffuse, prépare et gère les dossiers liés à l'exercice de la compétence **disciplinaire** interne.

Article 3.4 : Le Directeur des Règlements

- ❑ Réactualise en permanence le **Livre de l'Arbitre**, rédige des articles concernant les modifications des règles et règlements à paraître dans le Bulletin des Arbitres Fédéraux
- ❑ Est responsable de la présentation des **textes réglementaires** relatifs à l'exercice de l'arbitrage, et veille à ce que tout soit mis en œuvre pour que les arbitres fédéraux puissent en prendre connaissance. Il travaille pour cela en étroite collaboration avec le Directeur des Traductions et le Directeur du B.A.F.

Article 3.5 : Le Directeur des Traductions

- ❑ Reçoit les nouveaux textes qui lui sont transmis par le Directeur des Règlements et les traduit
- ❑ Est responsable de la **version française** des règles du jeu, qu'il rédige

Article 3.6 : Le Directeur du B.A.F

- ❑ Collecte des **informations** auprès des membres de la DNA et des arbitres
- ❑ Assure la rédaction du **Bulletin des Arbitres Fédéraux**, adresse une copie au Président de la DNA, qui délivre l'autorisation de mise en ligne.

Article 3.7 : Le Directeur de la Formation

- ❑ Coordonne la mise en place des **stages**, en accord avec les organisateurs et les formateurs
- ❑ Gère les sommes allouées au titre de la **ligne budgétaire « formation »**
- ❑ Est la seule personne habilitée à accorder ou refuser l'**agrément fédéral** préalable, sans lequel un stage ne peut pas faire l'objet du soutien financier donné par la F.F.E.
- ❑ Anime les stages de **formation de formateurs**
- ❑ Accorde l'**U.V. 6** (diplôme de formateur), en collaboration avec le Directeur des Examens

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 3.8 : **Le Directeur des Examens**

- Organise **les sessions d'examen annuelles**
- Met en place **les Centres d'Examens** en collaboration avec les Directeurs Régionaux d'Arbitrage
- Coordonne le travail lié à la préparation des **sujets**, à leur ventilation en temps utiles vers les Centres d'Examens et veille à la confidentialité absolue de ces opérations
- Reçoit les copies, et les dispatche vers les **correcteurs** de son choix
- Est responsable des opérations visant à **rendre anonyme** les copies avant envoi vers les correcteurs
- Est responsable de la rédaction des **corrigés** des sujets et de leur publication dans le BAF
- Envoie en priorité (par courriel) les résultats des UV aux Directeurs Régionaux d'Arbitrage
- Veille à ce que les candidats, lauréats ou non, soient **informés des résultats au plus tôt après l'épreuve**
- Fournit au Directeur des Titres tous les éléments dont celui-ci a besoin pour la bonne tenue des **dossiers** des impétrants

Article 3.9 : **Les Conseillers Techniques** assistent le Directeur National ainsi que les différents Directeurs de secteurs et éventuellement pallient une absence.

Article 4 : Les superviseurs nationaux et régionaux

Article 4.1 : Les superviseurs sont des arbitres fédéraux expérimentés. Leur rôle est de répondre aux questions d'arbitrage posées par les collègues de leur zone géographique, d'assister et de **conseiller** ces arbitres, d'intervenir en cas de conflit, d'agir dans un esprit de conciliation, de modération et d'ouverture, tout en veillant au **strict respect sur le terrain des textes officiels de la FFE et de la FIDE**. Un superviseur régional est un Cadre qui fait autorité en matière d'arbitrage, dans sa région et par défaut dans toute la France. Sur les lieux d'un tournoi, il peut prendre les initiatives appropriées s'il constate que les règlements fédéraux et/ou l'une des clauses de la Charte de l'Arbitrage ne sont pas respectés. Aucun arbitre ne peut refuser d'être supervisé.

Article 4.2 : Tous les arbitres pourront être visités par les superviseurs.

- Un rapport défavorable peut entraîner un avertissement, un blâme, ou la suspension provisoire de la licence d'arbitre (voir le [titre 7](#) : le pouvoir disciplinaire). Un second rapport défavorable peut, de plus, entraîner la suspension définitive de la licence d'arbitre.
- Les visites sont diligentées par le Directeur National de l'Arbitrage. En ce cas, les frais de déplacements sont pris en charge par la D.N.A.
- Les visites peuvent aussi être diligentées par un Directeur Régional d'Arbitrage (sur le territoire de sa Ligue exclusivement). Les frais de déplacement sont alors pris en charge par la D.R.A.
- Toute visite fait l'objet d'un rapport adressé par le superviseur au Directeur des Titres, en utilisant le document prévu à cet effet et remis par le Directeur National de l'Arbitrage lors de la nomination du superviseur.

Article 5 : Les Directeurs Régionaux d'Arbitrage

Article 5.1 : **Chaque Ligue est tenue de créer une Direction Régionale d'Arbitrage (D.R.A)**. Ses missions doivent respecter les objectifs de la Direction Nationale. Pour un fonctionnement harmonieux au sein de la Ligue, son positionnement doit être calqué sur celui de la DNA vis à vis de la FFE. Une DRA n'a qu'un pouvoir exécutif et non institutionnel. Un budget lui est alloué par la Ligue. Le montant est déterminé par le Comité Directeur de la Ligue, qui contrôle l'utilisation de ces fonds.

Article 5.2 : Le Directeur Régional est **nommé** par le Président de la Ligue. Cette **nomination** doit être approuvée par le **Comité Directeur de la Ligue**.

Article 5.3 : Une D.R.A peut être composée de plusieurs membres (maximum : 7). Elle peut éventuellement accueillir des personnes autres que des arbitres, par exemple un informaticien, un représentant des joueurs de haut niveau, etc. L'objectif est la création d'équipes efficaces pouvant s'appuyer sur des compétences multiples. Les membres de la DRA sont choisis par le Directeur Régional. Ce choix doit être approuvé **par le Président de la Ligue puis par le Comité Directeur de la Ligue**.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITRE III : LA HIERARCHIE DES TITRES (AF...)

Article 6 : Les titres d'arbitres fédéraux sont décernés par la Direction Nationale de l'Arbitrage, après obtention de différentes Unités de Valeur (U.V) délivrées à l'occasion d'examens nationaux tels qu'ils sont définis dans le [titre 5](#) du présent règlement intérieur.

Article 7 : Cinq conditions s'y ajoutent :

- Pour être arbitre fédéral jeune, l'âge minimum est de **12 ans**.
- Pour être arbitre fédéral 4, l'âge minimum est de **16 ans**.
- Pour être arbitre fédéral 3, ou plus, l'âge minimum est de **18 ans**.
- Un arbitre doit nécessairement être titulaire d'une **licence A** valable pour l'année en cours, délivrée par un club dûment affilié à la Fédération Française des Echecs. Faute de licence A, un arbitre n'est pas autorisé à officier, quel que soit son titre.
- Un arbitre doit nécessairement posséder un classement Elo lent ou rapide, national ou FIDE.

Article 8 : Lorsque toutes ces conditions sont remplies, l'arbitre fédéral reçoit chaque année, après encaissement du montant de sa licence A, sa **licence d'arbitre valable pour la saison sportive en cours** (saison sportive = du 1^{er} septembre au 31 août).

Article 9 : Il existe **2 étapes** préparatoires (arbitre-candidat et arbitre-stagiaire) et **5 titres** d'arbitres fédéraux qui sont, par ordre décroissant : arbitre fédéral 1 (AF1), arbitre fédéral 2 (AF2), arbitre fédéral 3 (AF3), arbitre fédéral 4 (AF4), arbitre fédéral jeune (AFJ).

Article 10 : **L'arbitre-candidat**

- Un joueur titulaire d'une licence A,
- ayant suivi un stage d'arbitrage et,
- ayant adressé au Directeur des Examens sa demande d'inscription à la prochaine session d'examen est appelé arbitre-candidat.
- Il est alors autorisé à officier en qualité d'arbitre-adjoint et peut obtenir des attestations d'arbitrage établies par les arbitres principaux qu'il seconde, ces attestations n'étant valables que s'il est AF4 ayant suivi un stage S3.
- Une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) peut lui être délivrée par un AF3 ou plus. Pour délivrer une A.S.P., l'AF3 ou plus, vérifiera, à l'aide du formulaire fourni par la D.N.A., que le candidat est apte à arbitrer sur le terrain.
- L'arbitre-candidat, déjà AF4 et qui postule au titre d'AF3, est habilité à rédiger un rapport technique de tournoi. Ce rapport, qui doit être adressé au Directeur des Titres, n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant et ne dispense en aucune façon l'arbitre principal de rédiger le rapport officiel.
- Un candidat dispose de deux années (à compter de la session immédiatement postérieure à son stage lui permettant d'accéder au titre supérieur) pour devenir arbitre-fédéral. Passé ce délai, le cursus entier est à refaire, et les éventuelles U.V. qu'il détenait sont périmées. Une dérogation permettant de prolonger ce délai peut toutefois être accordée par le Directeur des Titres, dont la décision est sans appel. Il conviendra alors de lui fournir une demande écrite justifiant clairement les motifs d'une telle demande de report.

Article 11 : **L'arbitre-stagiaire**

Un arbitre-stagiaire est un candidat qui, après avoir participé à une ou plusieurs sessions d'examens, est **titulaire de l'ensemble des U.V. constitutives du titre visé** (AF4 ou AF3) mais qui n'a pas encore rempli les autres conditions telles qu'elles sont définies dans les articles suivants. Il peut officier en qualité d'arbitre-adjoint.

Article 12 : **L'arbitre fédéral jeune**

Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 16 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une **Attestation de Stage Pratique** (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.

Article 13 : **L'arbitre fédéral 4**

Un arbitre fédéral 4 est une personne (âge minimum : 16 ans) titulaire des UV1 + UV1 bis et ayant obtenu une **Attestation de Stage Pratique** (A.S.P.) établie par un AF3 ou plus.

ou une personne (âge minimum : 16 ans) possédant le **titre d'arbitre jeune** ; titulaire de l'UV1 bis et ayant obtenu une **Attestation de Stage Pratique** (A.S.P.) ; favorable à l'obtention du titre d'arbitre fédéral 4 ; établie par un AF3 ou plus.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 14 : L'arbitre fédéral 3

- Un arbitre-fédéral 3 est une personne dont l'âge minimum est de 18 ans.
- Titulaire d'un titre d'AF4, il a préparé (dans le cadre d'un stage homologué par le DFA) et obtenu en plus l'UV2 et l'UV3.
- Il a également obtenu de la part des arbitres principaux qu'il a secondé **deux ASP** indiquant clairement que le stagiaire a donné satisfaction. Ces attestations seront établies selon la grille fournie par la DNA.
- De plus, il devra avoir établi **le rapport technique complet d'un tournoi** (système suisse, au moins 5 rondes) où il a officié en qualité de secondant. Ce rapport peut porter sur l'un des tournois à l'occasion duquel l'arbitre principal lui a fourni une attestation d'arbitrage. Le rapport du stagiaire doit être envoyé directement au Directeur des Tournois, et ne dispense pas l'arbitre principal de rédiger le rapport officiel. Le rapport du stagiaire est examiné par le Directeur des Tournois, qui a autorité pour le valider ou non. En cas de validation, l'auteur reçoit une attestation qui lui est adressée directement par le Directeur des Tournois.
- Les deux conditions citées ci-dessus sont prises en compte après que l'arbitre F4 a passé un stage S3.

Article 15 : L'arbitre fédéral 2

Un arbitre fédéral 2 est un arbitre fédéral 3 qui :

- obtenu les UV4 et UV 5
- Il lui est vivement conseillé de suivre au préalable un stage S2.
- A arbitré de façon satisfaisante **au moins trois tournois homologués par la FFE** après avoir reçu son titre d'AF3 (chacun avec un minimum de 50 joueurs et 7 rondes), **dont au moins un en qualité d'arbitre principal**. Au moins un de ces tournois aura été joué en parties cadencées susceptibles de compter pour le Elo FIDE.
- Le Directeur des Tournois doit avoir reçu le nombre requis de rapports techniques conformes aux règlements de la DNA en vigueur
- A fait l'objet d'une **visite de supervision positive**

Article 16 : L'arbitre fédéral 1

Un arbitre fédéral 1 est un arbitre fédéral 2 actif répondant aux critères de la FIDE (voir FIDE Handbook).

- Le postulant doit adresser sa demande avec son cursus détaillé au Directeur des Titres. Le titre d'Arbitre Fédéral 1 est décerné par la Direction Nationale de l'Arbitrage sur proposition du Directeur des Titres.
- La DNA pourra diligenter une visite de supervision et pourra vérifier la qualité de plusieurs rapports techniques avant de décerner le titre.

Article 17 : **L'arbitre formateur** est un arbitre AF1 titulaire d'une UV6 **et d'une attestation de stage de formateur délivrée par un Arbitre Formateur « Tuteur »**. Ce titre permet d'animer les stages de formation. Modalités d'obtention de l'UV6 : voir [article 27.8](#).

Article 18 : Le titre **d'arbitre FIDE** (AF) et le titre **d'arbitre international** (A.I) sont décernés par la FIDE.

Sera proposé au Congrès de la FIDE tout AF1 ou AF2 :

- Ayant présenté sa candidature par écrit à la DNA (accompagnée d'un curriculum vitae et d'un récapitulatif du cursus d'arbitrage) et remplissant toutes les conditions édictées par la FIDE,
- Ayant reçu un avis favorable de la DNA.
- La connaissance, en plus du français, de la langue anglaise est indispensable pour le titre d'arbitre international.
- La DNA pourra se donner les moyens de vérifier les capacités du postulant.
- Le fait de détenir un titre de la F.I.D.E ne dispense pas les arbitres de la F.F.E de satisfaire aux exigences liées au statut d'arbitre fédéral.**

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITRE IV : LES STAGES DE FORMATION A L'ARBITRAGE (S...)

Article 19 : Organisation et budget d'un stage.

Une Ligue, un Comité Départemental ou un club (ou un comité organisateur regroupant plusieurs composantes), en accord avec le Directeur Régional de l'Arbitrage, peuvent organiser un stage d'arbitrage, (stage SJ ou S4, ou stage S3, ou stage S2) à condition de réunir **au moins 8 élèves**. C'est à cette condition que le stage est homologué par le Directeur de la Formation. Ce dernier est habilité à accorder certaines dérogations en fonction de circonstances particulières. L'homologation **implique la participation financière de la DNA** :

- versement d'un forfait à l'organisateur (SJ ou S4 ou S3 ou S2 :40 euros, SJ+S4 ou S4+S3 groupés et S3 + S2 groupés : 80 euros)
 - prise en charge de l'indemnité versée au formateur suivant les tarifs en vigueur,
 - frais de déplacements du formateur (suivant le tarif en vigueur/km ou un aller-retour SNCF 2^{ème} classe),
- A l'issue du stage, les demandes de paiement doivent être envoyées au Directeur de la Formation.

L'organisateur prend en charge :

- Les frais d'hébergement et de repas du formateur
- Les éventuels frais de documentation supplémentaire fournie sur place aux stagiaires

Article 20 : **Les stages groupés** (voir [article 22.2](#)) réunissant au moins **14 élèves** pourront être encadrés par **deux formateurs** indemnisés par la DNA. Le forfait versé à l'organisateur reste fixé à 80 euros. Il est possible de mettre en place un stage groupé avec moins de 14 élèves, mais en ce cas un seul formateur sera pris en charge par la DNA. Le Directeur de la Formation est habilité à accorder certaines dérogations en fonction des situations, qu'il examinera au cas par cas.

Article 21 : Avant le stage, l'organisateur doit prendre contact avec le Directeur de la Formation et doit s'entendre avec lui à propos de toutes les modalités pratiques : dates, lieu, désignation du formateur, hébergement, etc. **Le Directeur de la Formation est la seule personne habilitée à homologuer un stage**. Le Directeur de la Formation adresse un formulaire dénommé « **fiche de gestion de stage** » à l'organisateur qui, après l'avoir remplie, le retourne directement avec les chèques correspondants au Directeur de la Formation. Le Directeur de la Formation fera suivre les chèques (avec copie de la fiche de gestion de stage) pour encaissement par le trésorier fédéral.

Article 22 : Modalités d'inscription aux stages

22.1 : Pour suivre une formation à l'arbitrage, il faut s'adresser à l'organisateur en lui fournissant ses nom et prénom, coordonnées, numéro de licence et un chèque de **25 euros** établi à l'ordre de la F.F.E. En plus, l'organisateur peut percevoir la somme de 10 euros.

Stage SJ (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage S4 (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage S3 (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage S2 (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Séminaire de formation continue (SFC) (1 jour) : **15 euros** (à verser à la FFE)

Pour être autorisé à suivre le stage S3, il faut au préalable avoir suivi un stage S4. Certaines dérogations pourront être accordées par le Directeur de la Formation.

22.2 : Lorsqu'un organisateur propose un stage S4+S3 groupé (soit 4 jours de formation), l'AF4 qui suivra ces 2 **stages groupés** ne devra verser que la somme de **25 euros** (plus la somme de 10 euros réservée à l'organisateur). Même remarque pour les stages S3+S2 groupés (4 jours de formation).

Stages S4 + S3 groupés (4 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stages S3 + S2 groupés (4 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

22.3 : Le versement de la somme de 25 euros comprend les frais d'inscription aux examens (pour une durée maximale de 2 ans).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

22.4 : Les séminaires de **formation continue**, d'une durée de 8 heures (1 jour) mis en place par le Président de la DNA ou son représentant, s'adressent aux arbitres titrés (AF4, AF3, AF2 et AF1).

Chaque arbitre titré doit suivre cette formation continue (à défaut d'un autre stage de niveau supérieur ou équivalent ou de l'obtention d'un titre d'Arbitre Fédéral) tous les 4 ans. S'il n'a pas suivi de stage à l'issue de la saison sportive du terme des 4 ans, il deviendra un Arbitre Inactif, n'ayant plus le droit d'exercer. Aussitôt le stage de FC effectué l'arbitre inactif devient actif.

Si durant une période de six ans à compter de sa dernière formation continue ou stage, un arbitre n'effectue pas de formation continue, celui-ci sera dans l'obligation de suivre un stage S4.

Un minimum de **10** arbitres est exigé. Les indemnités et les frais de déplacements des intervenants sont à la charge de la DNA. L'organisateur prend en charge l'hébergement et les repas des intervenants. Les arbitres qui suivent ce séminaire y participent à leurs frais, mais peuvent bénéficier de l'aide d'un club, d'un Comité ou d'une Ligue.

Un séminaire de Formation Continue peut être couplé avec un stage normal, aux conditions qu'il y ait deux formateurs et deux salles distinctes.

Article 23 : Programmes

23.1 : **Le stage SJ**, d'une durée de 16 heures (2 jours), est essentiellement axé sur l'enseignement des **règles du jeu**. S'y ajoutent un cours portant sur la philosophie de l'arbitrage, le règlement intérieur de la D.N.A. et les compétitions jeunes.

23.2 : **Le stage S4**, d'une durée de 16 heures (2 jours), est essentiellement axé sur l'enseignement des **règles du jeu**. S'y ajoutent l'acquisition de quelques compétences organisationnelles simples (toutes-rondes, Molter, Scheveningen, coupe à élimination directe : cas simple, arbitrage de match, connaissance des compétitions fédérales et des règlements fédéraux) ainsi qu'un cours portant sur la philosophie de l'arbitrage, les missions de l'arbitre, le règlement intérieur de la D.N.A.

23.3 : **Le stage S3**, d'une durée de 16 heures (2 jours), porte sur :

- le système suisse (10h) : En plus du cours traditionnel, acquisition de compétences manipulatoires en informatique, avec découverte d'un logiciel d'appariements homologué par la FFE,
- compétences organisationnelles (qui ne font pas partie du programme du S4), rédaction de rapports techniques,
- classements Elo national, rapide et initiation au classement FIDE,
- rappel sur les règles du jeu.

23.4 : **Le stage S2**, d'une durée de 16 heures (2 jours), permet de préparer les titres supérieurs d'arbitrage (AF2, AF1). Contenu :

- le Elo FIDE (révision),
- les normes, les titres,
- spécificités des tournois de haut niveau,
- spécificités de la mission d'un arbitre principal qui officie dans le cadre d'un grand tournoi,
- approfondissement du système suisse (y compris le système accéléré de Haley),
- approfondissement des règles du jeu (niveau « expert »).

TITRE V : LES EXAMENS

Article 24 : Les dates des sessions d'examens sont arrêtées par le Comité Directeur de la F.F.E. Les examens sont organisés avec un **sujet national** dans différents **centres régionaux** placés sous la responsabilité des Directeurs Régionaux d'Arbitrage.

Article 25 : **L'inscription aux examens** se fait par l'intermédiaire du Directeur Régional de l'Arbitrage ou, à défaut, directement auprès du Directeur des Examens. Les inscriptions sont closes 15 jours avant la date de la session. Les Directeurs Régionaux peuvent toutefois, en accord avec le Directeur national des Examens, accepter des inscriptions tardives en cas de force majeure. **Une personne n'ayant jamais suivi le moindre stage de formation homologué ne peut s'inscrire aux examens.** Définition d'un stage homologué : voir article 19.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 26 : **Le Directeur Régional de l'Arbitrage ou, à défaut, le Directeur des Examens, convoque les candidats.** Des centres d'examens sont créés par le Directeur des Examens, en concertation avec les DRA. Chaque DRA arrête la liste définitive des candidats (ce qui lui permettra de recevoir en temps utiles le nombre de sujets nécessaires).

Article 27 : Les épreuves

27.1 : **U.V.1 simplifiée** : durée de l'épreuve : 2 heures. **Règles du jeu.** Compétitions Jeunes et scolaires.

27.2 : **U.V.1** : durée de l'épreuve : 2 heures. **Règles du jeu.**

27.3 : **U.V.1 bis** : durée de l'épreuve : 2 heures. **Compétences organisationnelles de base.**

27.4 : **U.V.2** : durée de l'épreuve : 2 heures. **Compétences organisationnelles.**

27.5 : les sessions d'examen sont organisées les samedis matin ou après-midi. D'une durée de 4h15min, elles se déroulent de la façon suivante : UV1 (durée 2 heures) puis pause de 15 minutes, puis UV 1bis (pour les candidats qui postulent pour le titre d'AF4 ou UV2 (pour les AF4 qui postulent pour le titre d'AF3 après avoir suivi un stage S3) ; durée 2 heures.

27.6 : l'U.V.3 et l'U.V.5 peuvent se passer de 2 façons :

☐ **Ou bien à domicile**, en sollicitant l'envoi d'un sujet en écrivant directement au Directeur des Examens. U.V.3 : Gestion d'un tournoi factice au système suisse (5 rondes) : il s'agit de réaliser les appariements, de les expliquer, et de rédiger un rapport technique complet et soigné. U.V.5 : gestion d'un tournoi au système suisse (7 rondes, éventuellement, il peut s'agir d'un tournoi accéléré), avec rédaction d'un rapport technique. Il est demandé aux correcteurs de la D.N.A d'évaluer ce travail en faisant preuve d'un très haut niveau d'exigence, tant au niveau des explications **qu'au niveau de la qualité de la rédaction et de la présentation du rapport**, qui devra être exemplaire, et qui devra démontrer que le candidat a une parfaite maîtrise de nos textes officiels ainsi qu'une totale conscience des responsabilités qui seront les siennes en qualité d'arbitre principal dans des événements de haut niveau.

☐ **Ou bien en une journée dans un lieu dédié.** où un sujet sera proposé par un arbitre-formateur. Les candidats doivent venir avec leur propre matériel informatique. Après avoir réalisé les appariements et rédigé son rapport technique, le candidat doit être capable d'expliquer les appariements, et de répondre à quelques questions.

27.7 : **L'U.V.4** est adressé aux arbitres (titulaires d'un titre d'arbitre fédéral 3) qui en font la demande (voir article 14). Il s'agit **d'un devoir à faire à domicile** portant sur le Elo FIDE, normes et titres FIDE.

27.8 : L'obtention de l'U.V 6 et d'une Attestation de stage de formateur, donnent automatiquement le titre d'arbitre-formateur ([voir article 17](#)). L'UV6 est un sujet composé par le Directeur de la Formation et par le Directeur des Examens, défini au cas par cas. L'attestation de stage de formateur est obtenue en assistant un Arbitre Formateur « Tuteur » pendant un stage de formation.

27.9 : En cas d'échec à une ou plusieurs U.V, il est toujours possible de **faire appel** (par écrit et dans un délai de un mois après notification) auprès du Directeur des Examens, qui confie alors la copie à un autre correcteur, dont la décision sera cette fois sans appel.

27.10 : Les copies, qui auront au préalable subi une procédure d'anonymat, sont confiées à des correcteurs choisis par le Directeur des Examens. **Les résultats sont communiqués aux Directeurs Régionaux d'Arbitrage, qui sont chargés d'informer les personnes concernées.**

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITRE VI : CLASSIFICATION DES TOURNOIS ET OBLIGATIONS POUR LES CLUBS

Article 28 : Un arbitre peut toujours arbitrer un tournoi inférieur à sa qualification. Les tournois homologués par la FFE et les matchs joués sous l'égide de la FFE doivent être, suivant leurs niveaux, arbitrés par les arbitres fédéraux suivants, conformément à l'article 3 du texte « compétitions homologuées » (Livre de la Fédération). Cette classification ne concerne que les arbitres principaux : un arbitre adjoint peut être un arbitre détenant un titre inférieur au niveau requis, ou un arbitre-candidat, ou un arbitre-stagiaire, dont la définition figure dans [les articles 10](#) et [11](#) du présent règlement intérieur. Un arbitre fédéral 4 âgé de moins de 18 ans ne peut officier que dans le cadre des compétitions « jeunes ».

Arbitres Fédéraux 1 et 2 (AF1 et AF2)

☐ Tous les types d'événements échiqués homologués par la F.I.D.E. sans possibilité de délivrer de normes aux joueurs. Seuls les arbitres internationaux et FIDE (AI et AF) peuvent délivrer ces normes.

Arbitres Fédéraux 3 (AF3)

- ☐ Tous les types d'événements échiqués homologués par la F.F.E. à cadence lente, rapide et blitz.
- ☐ Sous la responsabilité des DRA, les événements échiqués homologués par la F.I.D.E sans possibilité de délivrance de norme.
- ☐ Tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division, sauf le Top 12 et top 12F.

Arbitres Fédéraux 4 (AF4)

- ☐ Tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division, sauf le Top 12 et top 12F,
- ☐ Tous les matchs locaux, départementaux, régionaux,
- ☐ Tous les tournois fermés (sans joueurs classés FIDE) et tous les matchs joués au système de Scheveningen (sans joueurs classés FIDE),
- ☐ Toutes les Coupes locales, départementales, régionales,
- ☐ Coupes Fédérales jusqu'aux demi-finales, et la Coupe de France jusqu'aux huitièmes de finales,
- ☐ Compétitions jeunes (sauf celles qui nécessitent des appariements au système suisse),
- ☐ Tournois internes des clubs pouvant être comptabilisés pour le Elo national ou le Elo rapide.

Arbitres Jeunes (AFJ)

- ☐ Compétitions jeunes et scolaires sous la responsabilité d'un « tuteur » AF4 ou plus selon le type de compétition.

Article 29 : Dérogations

Certaines dérogations sont accordées dans les cas suivants :

- ☐ les animateurs titulaires du DAFPE ou d'un diplôme équivalent sont habilités à arbitrer les phases départementales et académiques des championnats scolaires.
- ☐ Les arbitres-candidats et arbitres-stagiaires (voir définition dans [les articles 10](#) et [11](#) du présent règlement intérieur) ne peuvent arbitrer qu'en qualité d'arbitre adjoint. Ils peuvent toutefois, à titre exceptionnel, officier occasionnellement en qualité d'arbitre titulaire en faisant fonction d'arbitre fédéral 4, s'ils ont reçu un avis favorable de la part de leur Directeur Régional d'Arbitrage.
- ☐ Un arbitre fédéral 4 peut, à l'occasion de certains tournois locaux (comme par exemple le tournoi interne d'un club) faire fonction d'AF3 et utiliser le logiciel d'appariements au système suisse. Il le fait sous la responsabilité du Directeur Régional de l'Arbitrage, qui est la seule personne habilitée à attribuer cette dérogation.
- ☐ Une dérogation peut être accordée, au cas par cas, par le Directeur Régional de l'Arbitrage afin de permettre occasionnellement aux jeunes AF4 âgés de moins de 18 ans d'officier dans n'importe quelle compétition dévolue aux AF4.
- ☐ Le DRA peut également accorder à un AF3 qu'il jugera très compétent, l'autorisation d'arbitrer en tant qu'arbitre principal lors de compétitions homologuées FIDE.

Article 30 : Les obligations pour les clubs d'avoir un arbitre AF1, AF2, AF3 ou AF4 sont définies dans le Livre de la Fédération.

Article 31 : Les sanctions concernant le non-respect de [l'article 30](#) sont du ressort de la Commission Technique.

Article 32 : Arbitrage des matchs et des coupes fédérales

Le titre des arbitres ainsi que leur désignation est définie dans le Livre de la Fédération, dans le respect de [l'article 28](#) du présent règlement intérieur.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITRE VII : LA CHARTE DE L'ARBITRAGE ET LA COMPETENCE DISCIPLINAIRE

Article 33 : La Charte de l'Arbitrage définit les devoirs réciproques des arbitres et des organisateurs.

33.1 Les devoirs de l'arbitre

- Respecter et faire respecter **les règles et les règlements**
- Jouer un **rôle pédagogique** lorsque cela est nécessaire
- Composer, le cas échéant, en accord avec l'organisateur, une **Commission des litiges** (nombre impair de personnes, faire figurer dans cette liste à la fois des titulaires et des suppléants) habilitée à examiner les appels des joueurs, convoquer cette Commission lorsque l'appel est recevable
- Officier avec calme, dans un esprit **de modération, d'ouverture et de conciliation**, conformément à ce que préconise la FIDE
- Jouer un rôle de **conseiller technique** avant le tournoi (par exemple : rédaction du règlement intérieur en collaboration avec l'organisateur)
- Veiller au **confort matériel et moral des joueurs** en signalant à l'organisateur toute anomalie susceptible de perturber les compétiteurs, et l'aider à trouver des solutions appropriées, veiller à ce que la liste des prix soit affichée dès la première moitié du tournoi, s'assurer du bon affichage des informations techniques obligatoires : liste des joueurs par Elo décroissant, appariements, classement général et grille américaine ronde après ronde, règlement intérieur du tournoi, composition de la Commission des litiges.
- Refuser la pratique du « bye » dans les tournois au système suisse homologués par la F.F.E (les joueurs arrivant après l'appariement de la première ronde pourront néanmoins s'inscrire pour commencer le tournoi à partir de la seconde, mais avec 0 point),
- Refuser de « diriger » les appariements, ne pas céder face aux pressions de joueurs désirant réaliser une norme ou une performance et sollicitant à cette fin une transgression des règlements, ne procéder à aucune protection de familles ou de clubs **transgressant le texte FIDE C04**
- Si les appariements sont accélérés, le préciser clairement dans le règlement intérieur du tournoi. Rappel : l'accélération est la seule digression mineure du C04 autorisée dans le cadre des tournois au système suisse homologués par la F.F.E.
- Faire preuve de ponctualité et de disponibilité, être présent en salle de jeu durant les rondes et faire preuve de vigilance, s'assurer que les joueurs ne parlent pas de leur partie en cours, prendre toutes les dispositions utiles pour prévenir et éviter les **attitudes non-sportives**, et sanctionner les fautifs si nécessaire
- Après le tournoi, assumer ses **responsabilités administratives** : rédiger et envoyer le rapport technique en se conformant aux directives de l'organigramme de gestion des tournois et en ne négligeant aucun élément de la « check-list » des arbitres fédéraux
- Avant la fin du tournoi, établir une **facture** concernant les droits d'homologation. Transmettre le chèque à la F.F.E avec le rapport technique, faute de quoi le tournoi ne pourra pas être traité
- Considérer l'organisateur comme le Directeur du tournoi**, travailler à ses côtés et avec les membres de son équipe dans un esprit constructif, ne jamais perdre de vue qu'il s'agit dans la plupart des cas d'un bénévole, tout mettre en œuvre pour que la manifestation échiquienne dont il s'occupe soit un succès
- Représenter dignement la FFE** sur les lieux du tournoi

33.2 Les devoirs de l'organisateur

- Considérer l'arbitre comme le représentant de la F.F.E
- Offrir aux joueurs de bonnes **conditions de jeu** : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyses, chauffage, toilettes, etc...
- S'occuper de la mise en place du **matériel**, préparer la **salle** en tenant compte des conseils de l'arbitre
- Offrir de bonnes **conditions de travail** à l'équipe d'arbitrage : bureau indépendant, ou, à défaut, leur **préparer une zone non accessible au public et aux joueurs** (sauf autorisation), qui doit être clairement identifiée
- Etre présent (ou se faire représenter) sur les lieux du tournoi afin de régler sans tarder les éventuels problèmes matériels
- N'exercer aucune pression sur l'arbitre visant à diriger les appariements ou à transgresser le moindre règlement, **ne pas intervenir dans les décisions relevant exclusivement de l'arbitrage**
- Respecter le barème **d'indemnisation** de l'arbitrage et régler les notes de frais des arbitres avant le début de la dernière ronde, refuser de payer aux arbitres toute somme qui serait supérieure à celle obtenue grâce à la stricte application du barème fédéral, et signaler directement tout problème de ce type à la Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- ❑ Respecter les quotas suivants : 1 arbitre par tranche de 100 joueurs (exemples : tournoi dont le nombre de participants est inférieur ou égal à 100 joueurs : 1 arbitre. Tournoi de 101 à 200 joueurs : 1 arbitre principal + 1 adjoint, tournoi de 201 à 300 joueurs : 1 arbitre principal + 2 adjoints)
- ❑ Prendre en charge les **licences sur place** (état-navette et chèques à envoyer au plus tard le lendemain de la fin du tournoi au siège fédéral)
- ❑ Verser à l'arbitre principal avant la fin du tournoi le montant des **droits d'homologation** (facture établie par l'arbitre, chèque à faire à l'ordre de « Fédération Française des Echecs »)

Article 34 : La compétence disciplinaire

34.1 : compétence disciplinaire d'un arbitre sur les lieux du tournoi

Un arbitre fédéral peut être amené à infliger des **pénalités**, conformément au dispositif décrit dans l'article 13.4 des règles du jeu de la FIDE : du simple avertissement oral (conseil ou réprimande) jusqu'à l'expulsion du tournoi.

Au-delà de ces mesures à caractère sportif, **un arbitre peut aussi solliciter une sanction à l'encontre d'un joueur**. Il se conformera alors aux directives du Règlement Disciplinaire en particulier à son article 2.2. « Disposition communes aux organes disciplinaires de première instance et d'appel ».

34.2 Compétence disciplinaire du Directeur des Titres Tournois et Sanctions

- ❑ Tout avertissement écrit donné à un joueur par un arbitre est archivé pendant 2 ans par le Directeur des Sanctions. Le deuxième avertissement donné au même joueur entraîne une suspension individuelle de participer aux compétitions homologuées.
 - de 8 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 1 an.
 - de 4 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 2 ans.

L'avertissement est remis au joueur et affiché dans la salle de jeu. Si le joueur est absent, l'arbitre se charge d'informer le joueur averti par lettre recommandée avec accusé de réception.

Le joueur a la possibilité de faire appel de l'avertissement dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appel sportif. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision concernant le 2^e appel est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et communiquée au service gestionnaire des fichiers des licenciés pour diffusion de la liste des suspendus en annexe à ces fichiers.

- ❑ A l'occasion des tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Si le joueur ne répond pas de façon satisfaisante à la lettre de demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, l'arbitre demande au Directeur des Sanctions l'application de la procédure de « suspension automatique de compétition », d'une durée de 3 mois.

Le Directeur des Sanctions se charge d'informer le joueur suspendu (par lettre recommandée avec accusé de réception), son président de club et son DRA. Le joueur a la possibilité de faire appel dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appels sportifs. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et sur le site de la FFE rubrique DISCIPLINE.

34.3 Compétence disciplinaire de la Direction Nationale de l'Arbitrage

- ❑ La D.N.A. examine les plaintes déposées par les licenciés contre un arbitre. Après examen des circonstances et arguments du plaignant et de l'arbitre, elle décide ou non de l'engagement de poursuites contre l'arbitre auprès du Bureau Fédéral.
- ❑ Si un arbitre ne respecte pas les règlements en vigueur, s'il transgresse la Charte de l'Arbitrage, ou bien s'il commet des fautes répétées, intentionnellement ou par incompétence, la D.N.A. peut alors infliger un blâme ou un avertissement. Elle peut aussi suspendre temporairement ou définitivement sa licence d'arbitre, après avoir entendu les intéressés. La décision de la DNA (envoyée à l'arbitre concerné par lettre recommandée avec accusé de réception) est sans appel.
- ❑ La D.N.A. examine les rapports défavorables rédigés par les superviseurs. Si un arbitre a reçu un ou deux rapports défavorables (voir article 4.3) la D.N.A. est habilitée à infliger un avertissement ou un blâme, à prononcer une suspension provisoire ou définitive de sa licence d'arbitre, après avoir entendu les intéressés. La décision de la DNA (envoyée à l'arbitre concerné par lettre recommandée avec accusé de réception) est sans appel.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITRE VIII : CHARTE DU JOUEUR D'ECHECS

RESPECTER LES REGLES

- Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.
- Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation. Les comportements susceptibles de porter préjudice à un autre compétiteur ou de nature à jeter le discrédit sur notre sport sont totalement prohibés.
- Une proposition de nullité est toujours inconditionnelle. Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

RESPECTER L'ADVERSAIRE

- Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie.
- Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.
- Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

RESPECTER L'ARBITRE

- En participant à une compétition homologuée, le joueur accepte de jouer sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
- Garant du respect des règlements fédéraux et du respect de l'esprit sportif, l'arbitre est un représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.
- Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer. Il peut interjeter appel oralement dans l'instant, mais dès que possible il déposera sa réclamation par écrit selon des modalités qui doivent lui être expliquées par le corps arbitral.

RESPECTER L'ORGANISATEUR

- Chaque joueur doit concourir à la bonne tenue de la compétition.
- L'inscription à une compétition homologuée implique l'acceptation des dispositions définies par le Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.
 - Les réclamations concernant l'organisation ne sont recevables que si elles sont formulées correctement.

Le compétiteur qui transgresse la Charte du joueur d'échecs dans le cadre d'un événement homologué s'expose à des pénalités sportives ou à des sanctions disciplinaires. En s'inscrivant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Française des Echecs, le joueur s'engage à respecter la présente Charte adoptée par la F.F.E le 21 juin 2003, le Code de l'Éthique » amendé par la F.I.D.E en 1996 au Congrès d'Erevan ainsi que le « Code du Sportif » édicté par l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair-play (A.F.S.V.F.P).

REGLES DU JEU

Chapitre 1.1 : Règles du jeu

Le Livre De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.

Le texte anglais constitue la version originale des Règles du Jeu d'Échecs, telle qu'elle a été adoptée par le 77^{ème} Congrès de la FIDE à Dresde (Allemagne) en novembre 2008, et il entre en application le 1er juillet 2009.

Dans ces Règles, les termes "joueur" et "il" doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régir toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un Article des Règles du Jeu, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les Règles du Jeu. Les Règles du Jeu sous-entendent que les arbitres possèdent la compétence requise, un jugement sûr et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'admettre ce point de vue.

Une fédération membre de la FIDE est autorisée à introduire des règles plus détaillées, à condition que :

- a) elles ne contredisent en aucune manière les règles officielles de la FIDE.
- b) elles restent limitées aux territoires dépendant de cette fédération.
- c) elles ne soient pas appliquées lors de tous matches, championnats ou rencontres de qualification de la FIDE, ni à des tournois pouvant compter pour un classement, ou l'obtention d'un titre de la FIDE.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 : Nature et objectifs du jeu d'échecs

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur "a le trait" lorsque le coup de son adversaire a été "joué". (Voir Article 6.7)

1.2 L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. On dit que le joueur qui atteint ce but a "maté" le roi adverse et gagné la partie. Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.

1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1 L'échiquier se compose d'une grille 8x8 de 64 cases identiques alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").

L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à la droite de chaque joueur soit blanche.

2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc ayant pour symbole usuel



Une dame blanche ayant pour symbole usuel



Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



Une dame noire ayant pour symbole usuel



Deux tours noires ayant pour symbole usuel



Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :



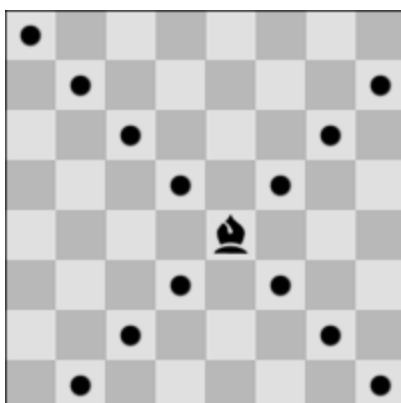
2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées "**colonnes**". Les huit lignes de cases horizontales sont appelées "**rangées**". Une ligne droite de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

Article 3 : Le mouvement des pièces

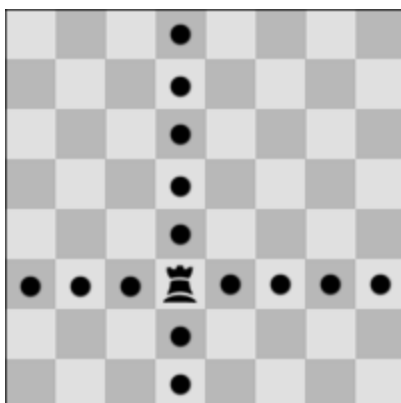
3.1 Il n'est pas permis de déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case en accord avec les articles 3.2 à 3.8.

Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case car elle mettrait ou laisserait son propre roi sous une attaque.

3.2 Le fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.



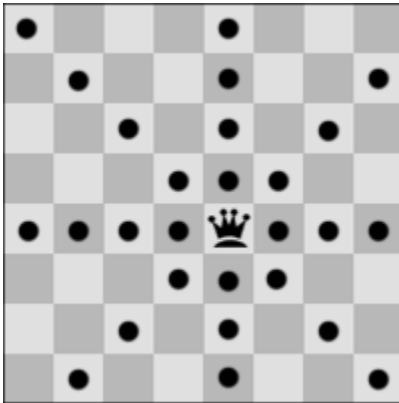
3.3 La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.



Livre de l'Arbitre

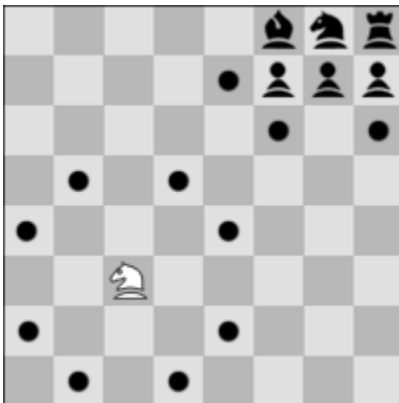
Retour [sommaire](#), [index](#)

3.4 La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.



3.5 En effectuant ces mouvements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent se déplacer au dessus d'aucune autre pièce.

3.6 Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.

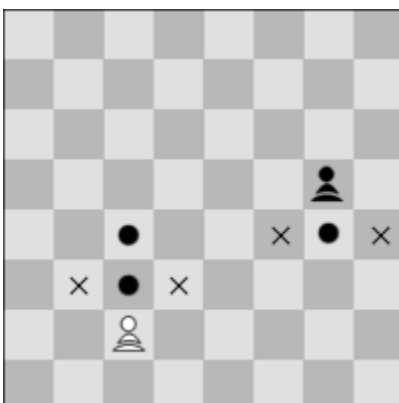


3.7

a) Le pion se déplace sur la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne, ou

b) à son premier coup, il peut se déplacer comme en 3.7.a) ou bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient toutes deux inoccupées, ou

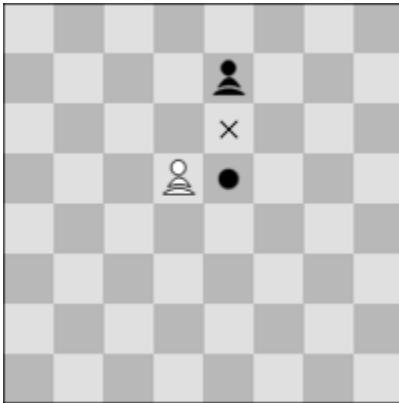
c) il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située devant lui en diagonale sur une colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.



Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

d) Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa case initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise n'est légale qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle : "prise en passant".

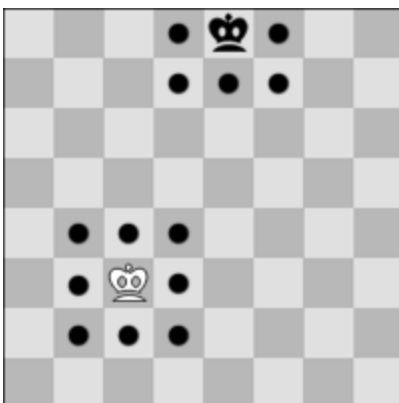


e) Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du coup sur la même case, contre une nouvelle dame, tour, fou ou cavalier de la couleur du pion. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "promotion" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

3.8

a) Il y a deux façons différentes de déplacer le roi, soit :

par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

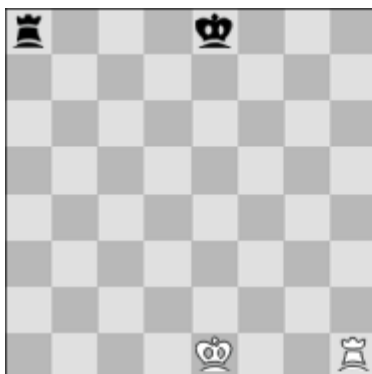


soit

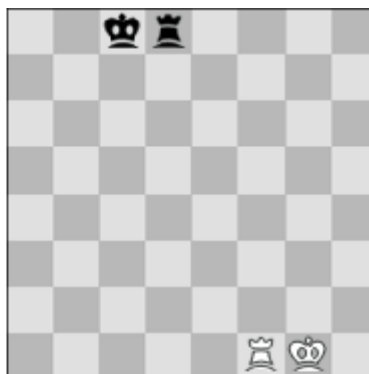
par le "roque". C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la première rangée du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale en direction de la tour sur sa case initiale ; cette tour est ensuite déplacée sur la dernière case que le roi vient de traverser.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)



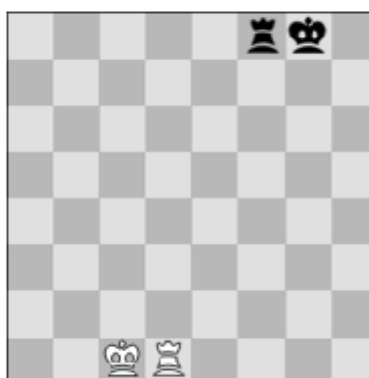
*Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir*



*Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir*



*Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir*



*Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir*

b)

(1) Le droit de roquer est perdu :

- [a] si le roi a déjà bougé, ou
- [b] avec une tour qui a déjà bougé.

(2) Le roque est momentanément empêché :

- [a] si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
- [b] si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

3.9 Le roi est dit "**en échec**", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger sans laisser ou mettre leur propre roi en échec. Aucune pièce ne peut être déplacée si elle expose le roi de la même couleur à un échec ou laisse ce roi en échec.

Article 4 : Le déplacement des pièces

4.1 Chaque coup doit être joué d'une seule main.

4.2 A 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 de plusieurs pièces sur leur case.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

- a) une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée, ou
- b) une ou plusieurs pièces adverses, il doit prendre la première pièce touchée qui peut être prise, ou
- c) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée qui peut être déplacée ou prise. S'il n'est pas clair que la propre pièce du joueur ou celle de son adversaire a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.4 Si un joueur au trait

- a) touche délibérément son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si c'est légal, ou
- b) touche délibérément une tour et ensuite son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas selon l'article 4.3 a), ou
- c) ayant l'intention de roquer touche d'abord le roi ou le roi et la tour simultanément, alors que le roque de ce côté est impossible, il doit jouer un autre coup avec son roi (notamment roquer de l'autre côté). Si le roi n'a aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible, ou
- d) amène un pion à promotion, le choix de la nouvelle pièce est définitif quand la nouvelle pièce a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut jouer n'importe quel coup légal.

4.6 Quand, en tant que coup légal ou partie de coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case lors de ce coup. Le coup est alors considéré comme joué. Le coup est dit légal lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées. Si le coup n'est pas légal, un autre coup devra être joué à la place, selon l'Article 4.5.

- a) Dans le cas d'une prise, quand la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et le joueur, ayant placé sa pièce sur sa nouvelle case, a lâché cette pièce de sa main, ou
 - b) Dans le cas du roque, quand la main du joueur a libéré la tour sur la case traversée précédemment par le roi. Quand le joueur a lâché le roi de sa main, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer un quelconque autre coup que le roque de ce côté-là, si c'est légal, ou
 - c) Dans le cas de la promotion d'un pion, quand le pion a été retiré de l'échiquier et la main du joueur a placé puis lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion. Si le joueur a lâché de sa main le pion qui atteint la case de promotion, le coup n'est pas encore joué, mais que le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.
- 4.7** Un joueur perd son droit de réclamer que son adversaire a enfreint l'Article 4, dès lors qu'il touche délibérément une pièce.

Article 5 : La fin de la partie

5.1

- a) 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 produisant la position d'échec et mat soit légal.
- b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

- a) 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 produisant la position de pat soit légal.
- b) 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 fin immédiatement à la partie à condition que le coup produisant la position soit légal. (Voir Article 9.6)
- c) La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie. (Voir l'article 9.1)
- d) La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir au moins trois fois sur l'échiquier. (Voir l'article 9.2)
- e) La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise. (Voir l'article 9.3)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

LES REGLES DE COMPETITION

Article 6 : La pendule d'échecs

6.1 La "pendule d'échecs" est une pendule munie de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois.

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux cadrans horaires.

La "chute du drapeau" signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.

6.2

a) En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit jouer un nombre minimum de coups ou tous les coups en un temps donné ; et/ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire à chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.

b) Le temps inutilisé par un joueur, lors d'une période de jeu, lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence "temps différé".

Dans la cadence temps différé, les deux joueurs se voient attribuer un "temps principal de réflexion". Chaque joueur bénéficie également d'un "temps supplémentaire fixe" avec chaque coup. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. A condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps principal de réflexion ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.

6.3 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les dispositions de l'article 6.2.a doivent être appliquées.

6.4 Avant le début de la partie l'arbitre décide où la pendule d'échecs est placée.

6.5 A l'heure déterminée pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

6.6

a) Tout joueur qui arrive devant l'échiquier après le début de la session perdra la partie. Par conséquent, le forfait est déclaré après 0 minute de retard. Le règlement d'une compétition peut spécifier autrement.

b) Au cas où le règlement d'une compétition spécifie autrement, si aucun joueur n'est présent au début de la partie, le joueur qui a les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée ; sauf s'il en est autrement, soit spécifié par le règlement de la compétition, soit décidé par l'arbitre.

6.7

a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les Articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c et 9.6)

Le temps compris entre jouer le coup sur l'échiquier et arrêter sa pendule et démarrer la pendule de son adversaire est considéré comme partie du temps alloué au joueur.

b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué son coup. Il est interdit à un joueur de laisser son doigt sur le bouton ou de le laisser "planer" au-dessus.

c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.

d) Si un joueur est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour effectuer cette opération. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable.

6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.

6.9 En dehors de l'application de l'article 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 le 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.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

6.10

a) Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.

b) Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera les pendules immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors,

a) la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière

b) la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

6.12

a) S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.

b) Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

c) L'arbitre décidera de la reprise de la partie dans l'un ou l'autre cas.

d) Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. S'il est évident que le joueur n'a pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 13.4.

6.13 Si une irrégularité apparaît et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

6.14 Écrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Article 7 : Irrégularités

7.1

a) Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

b) Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continue, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.2 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.3 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.4

a) Si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été achevé, y compris la prise du roi adverse ou un coup ne répondant pas aux obligations de la promotion, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules seront réajustées en accord avec l'Article 6.13. Les Articles 4.3 et 4.6 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

b) Après l'application de l'article 7.4a, pour les deux premiers coups illégaux d'un joueur l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois ; au troisième coup illégal du 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 pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

7.5 Si pendant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leurs cases, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules seront réajustées en accord avec l'article 6.13. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Article 8 : La notation des coups

8.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "[feuille de partie](#)" prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande le match nul selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les Directives pour les Parties Ajournées point 1.a. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie. (Annexe C13)

Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable.

8.2 La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.

8.3 Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la manifestation.

8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'Article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier.

8.5

a) Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs complèteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

b) Si seul un des joueurs n'est pas obligé de noter en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que le joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.

c) Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps utilisés et le nombre de coups joués, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.

8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.

8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Article 9 : La partie nulle

9.1

a) Le règlement d'une compétition peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul par accord mutuel, soit en dessous d'un nombre défini de coups ou pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

b) Si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, la suite s'applique :

(1) Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter sa pendule et de déclencher la pendule adverse. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais on doit respecter l'Article 12.6. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement ou la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer; ou si la partie est terminée autrement.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

(2) L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (voir annexe C13).

(3) Une demande de nullité au titre de 9.2, 9.3 ou 10.2 sera assimilée à une offre de nullité.

9.2 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

b) vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

Les positions de a) et b) sont considérées comme étant identiques lorsque, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes.

Les positions sont différentes, si un pion, qui pouvait être pris en passant, ne peut plus l'être de cette manière. Lorsqu'un roi ou une tour est forcé de bouger, il perdra son droit de roquer, s'il existe, uniquement après avoir été bougé.

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

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

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

9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3 sans avoir réclamé la nullité, il perd le droit de réclamer, comme le stipulent l'Article 9.2 ou 9.3, pour ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la nullité en application de l'Article 9.2 ou 9.3, il peut arrêter les deux pendules (Voir Article 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

a) Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

b) Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera trois minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en accord avec l'Article 4.

9.6 La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position soit légal.

Article 10 : Les fins de partie au K.O

10.1 Une "fin de partie au K.O" est la phase d'une partie où tous les coups (restants) doivent être exécutés dans un temps limité.

10.2 Si le joueur au trait dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter les pendules. (Voir Article 6.12.b)

a) Si l'arbitre considère que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux, ou qu'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

b) Si l'arbitre remet sa décision à plus tard, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps 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 dès que possible après la chute d'un drapeau. Il déclarera la partie nulle s'il considère que la position finale ne peut être gagnée par des moyens normaux, ou que l'adversaire ne faisait pas de tentatives suffisantes pour gagner par des moyens normaux.

c) Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire bénéficiera de deux minutes supplémentaires de temps de réflexion.

d) La décision de l'arbitre sera définitive concernant (a), (b) et (c).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 11 : Les points

11.1 A moins qu'il soit annoncé autrement à l'avance, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (1/2).

Article 12 : La conduite des joueurs

12.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

12.2 Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter "la salle de jeu" sans la permission de l'arbitre. La salle de jeu est définie comme étant la zone de jeu, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.

12.3

a) Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.

b) Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, à moins qu'ils ne soient totalement éteints. Si un tel appareil produit un son, le joueur perdra la partie. L'adversaire gagnera. Cependant, si l'adversaire ne peut pas gagner la partie par une série de coups légaux, son score sera celui d'une nulle.

c) Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.

12.4 La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et autres informations s'y rapportant.

12.5 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.

12.6 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

12.7 L'infraction à une partie quelconque des Articles 12.1 à 12.6 donnera lieu à des pénalités définies par l'Article 13.4.

12.8 La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.

12.9 Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'Article 12.8, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

12.10 Dans le cas de l'Article 10.2.d ou de l'Annexe D un joueur ne peut pas faire appel de la décision de l'arbitre. Autrement un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, sauf si le règlement de la compétition en spécifie autrement.

Article 13 : Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule)

13.1 L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'échecs.

13.2 L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera du maintien de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il supervisera la bonne marche de la compétition.

13.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il pourra prononcer et infligera des pénalités aux joueurs si nécessaire.

13.4 L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes :

- a) avertir,
- b) augmenter le temps restant de l'adversaire,
- c) diminuer le temps restant du joueur incriminé,
- d) déclarer la partie perdue,
- e) diminuer les points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
- f) augmenter les points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
- g) expulsion de la manifestation.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

13.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.

13.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.

13.7

a) Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Si c'est nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement informer l'arbitre.

b) A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

Article 14 : La FIDE

Les fédérations membres ont la possibilité de demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux Règles du Jeu d'Échecs.

ANNEXES

A. Le jeu rapide

A.1 Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être joués dans un temps limité d'au moins 15 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est d'au moins 15 minutes, mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

A.3 Lorsque la supervision du jeu est appropriée (par exemple un arbitre pour au plus trois parties) les règles de Compétition s'appliqueront.

A.4 Lorsque la supervision du jeu est inappropriée les Règles de Compétition s'appliqueront, sauf lorsqu'elles sont précisées par les Règles du Jeu Rapide qui suivent :

a. Une fois que chaque joueur a achevé trois coups, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule.

En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque avec ce roi n'est pas permis.

b. L'arbitre fera appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces), seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.

c. Un coup illégal est achevé quand la pendule de l'adversaire a été déclenchée. L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal, avant que le demandeur n'ait lui-même joué son coup. L'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation. Cependant, si les deux rois sont en échec ou que la promotion d'un pion n'est pas achevée, l'arbitre interviendra, si possible.

d.

1. Le drapeau est considéré comme tombé lorsqu'un joueur a fait une réclamation valide en ce sens. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau, mais il peut le faire si les deux drapeaux sont tombés.

2. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, le drapeau du demandeur doit rester levé et celui de son adversaire être tombé, après l'arrêt des pendules.

3. Si les deux drapeaux sont tombés comme décrit en (1) et (2), l'arbitre déclarera la partie nulle.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

B. Le Blitz

- B.1** Une partie de "blitz" est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes pour chaque joueur.
- B.2** Lorsque la supervision du jeu est appropriée (un arbitre pour une partie) les Règles de Compétition et l'Article A2 s'appliqueront.
- B.3** Lorsque la supervision du jeu est inappropriée la suite s'appliquera :
- La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu Rapide décrites en Annexe A, sauf lorsqu'elles sont précisées par les Règles du Blitz suivantes :
 - Les articles 10.2 et A4.c ne s'appliquent pas.
 - Un coup illégal est achevé lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est autorisé à réclamer le gain avant d'effectuer son propre coup. Cependant, si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une série de coups légaux, alors le demandeur est autorisé à réclamer la nulle avant d'effectuer son propre coup. Une fois que l'adversaire a joué son propre coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf accord mutuel sans intervention d'un arbitre.

C. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît pour ses propres tournois et pour ses matches qu'un seul système de notation, le Système Algébrique, et préconise également l'utilisation de cette notation échiquienne uniforme dans les livres et périodiques échiquiens. Les feuilles de parties utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans les cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui s'aperçoit qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devra avertir le joueur de cette obligation.

Description du Système Algébrique :

- C.1** Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion.
- C.2** Chaque pièce est désignée par la première lettre, une majuscule, de son nom.
Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
- C.3** Pour la première lettre du nom d'une pièce, chaque joueur a le droit d'utiliser la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en Anglais), L = loper (le fou en Hollandais). Dans la presse, l'utilisation de figurines pour les pièces est recommandée.
- C.4** Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais se reconnaissent par l'absence d'une telle lettre. Exemples : e5, d4, a5.
- C.5** Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, respectivement.
- C.6** Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8, respectivement. En conséquence, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième rangée ; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et huitième rangée.
- C.7** Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases est invariablement repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

C.8 Chaque déplacement de pièce est indiqué par (a) la première lettre du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemples : Fe5, Cf3, Td1.

Dans le cas des pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples : e5, d4, a5.

C.9 Quand une pièce effectue une prise, un x est intercalé entre (a) la première lettre du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.

Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un x, puis la case d'arrivée.

Exemples : dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas d'une prise "en passant", la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise et "e.p." est ajouté à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée : par (a) la première lettre du nom de la pièce, (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

2. Si les deux pièces sont sur la même colonne, par (a) la première lettre du nom de la pièce, (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Dans le cas d'une prise, un x peut être intercalé entre (b) et (c).

Exemples :

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases g1 et e1, et l'un des deux va sur la case f3 : soit Cgf3, soit Cef3, selon le cas.

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va sur la case f3 : soit C5f3, soit C1f3, selon le cas.

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va sur la case f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.

Si une prise a lieu sur la case f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'un x : (1) soit Cgxf3 soit Cdx3, (2) soit C5xf3 soit C1xf3, (3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Si deux pions peuvent prendre la même pièce ou pion de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ, (b) un x, (c) la case d'arrivée. Exemple : S'il y a des pions blancs sur les cases c4 et e4 et un pion ou une pièce noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

C.12 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement réel du pion est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la nouvelle pièce. Exemple: d8D, f8C, b1F, g1T.

C.13 Une offre de nulle sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

0-0 roque avec la Tour h1 ou la Tour h8 (petit roque)

0-0-0 roque avec la Tour a1 ou la Tour a8 (grand roque)

x prise

+ échec

++ ou # échec et mat

e.p prise "en passant"

Il n'est pas obligatoire de noter l'échec, l'échec et mat et le signe de prise sur la feuille de partie.

Exemple de partie :

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

D. Les fins de partie au K.O. lorsque aucun arbitre n'est dans la salle

D.1 Lorsque les parties sont jouées selon l'Article 10, un joueur peut réclamer la nulle quand il lui reste moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci met fin à la partie.

Il peut faire valoir le fait que :

- a. son adversaire ne peut gagner par des moyens normaux, et/ou
- b. son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En (a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire la vérifier.

En (b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale.

La réclamation sera soumise à un arbitre, dont la décision sera sans appel.

E. Règles pour le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

E.1 Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chacun des joueurs peut exiger l'utilisation de deux échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le joueur handicapé visuel se servant d'un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux normes suivantes :

- a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm.
- b. les cases noires doivent être légèrement surélevées.
- c. chaque case doit comporter une ouverture de fixation.
- d. chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastant dans chaque ouverture.
- e. pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

E.2 Les règles suivantes régiront le jeu :

1. Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer quelle pièce est choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée à la place des lettres correspondantes de la notation algébrique :

A - Anna
B - Bella
C - Cesar
D - David
E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector

Les rangées du camp blanc au camp noir seront énoncées en allemand :

1 - eins
2 - zwei
3 - drei
4 - vier
5 - fuenf
6 - sechs
7 - sieben
8 - acht

Le Roque est annoncé : "[Lange Rochade](#)" (Grand Roque en allemand)

["Kurze Rochade"](#) (Petit Roque en allemand).

Les pièces portent les noms : Koenig, Dame, Turm, Laufer, Springer, Bauer.

2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, on considérera qu'une pièce est "[touchée](#)" lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.

3. On considère qu'un coup est "[exécuté](#)" lorsque :

- a) dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer.
- b) une pièce est introduite dans une autre ouverture de fixation.
- c) le coup a été annoncé.

Ce n'est qu'ensuite que l'on déclenchera la pendule de l'adversaire.

En ce qui concerne les points 2 et 3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4. On acceptera une pendule d'échecs spécialement conçue pour le joueur handicapé visuel. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :
 - a) un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 min. étant marquée par un point et celle de 15 min. par deux points en relief.
 - b) un drapeau facilement palpable. On doit apporter un soin particulier à la disposition du drapeau, permettant au joueur de sentir l'aiguille des minutes, pendant les 5 dernières minutes d'une heure.
5. Le joueur handicapé visuel doit noter les coups de la partie en Braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.
6. Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
7. Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les deux échiquiers, elles doivent être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de notation des deux joueurs. Si les deux notations concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position afin que celle-ci corresponde au coup écrit sur les deux feuilles.
8. Lorsque de telles différences se produisent et que les coups notés diffèrent également, les coups seront repris jusqu'au point où les deux feuilles concordent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.
9. Le joueur handicapé visuel aura le droit d'employer un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
 - a) Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.
 - b) Annoncer les coups des deux joueurs.
 - c) Noter les coups du joueur handicapé visuel et déclencher la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).
 - d) Informer le joueur handicapé visuel uniquement à sa demande concernant le nombre de coups achevés et le temps utilisé par les deux joueurs.
 - e) Réclamer la fin de partie lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
 - f) Exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée. Si le joueur handicapé visuel n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées en (a) et (b).

F. Règles de Chess960

F.1 Avant une partie de Chess960, une position de départ est établie au hasard, sujette à certaines règles. Après cela, la partie est jouée de la même manière qu'une partie d'échecs standard. En particulier, les pièces et les pions se déplacent normalement et l'objectif de chaque joueur est de mater le roi adverse.

F.2 Critères de position de départ

La position de départ pour le Chess960 doit respecter certaines règles. Les pions Blancs sont placés sur la deuxième rangée comme aux échecs standards. Toutes les pièces blanches restantes sont placées au hasard sur la première rangée, mais avec les restrictions suivantes :

- a. Le roi est placé quelque part entre les deux tours.
- b. Les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées.
- c. Les pièces noires sont placées identiquement en face des pièces blanches. La position de départ peut être générée avant la partie soit par un logiciel, soit en utilisant des dés, pièces, cartes, etc.

F.3 Règles de Roque en Chess960

- a. Le Chess960 permet à chaque joueur de roquer une fois par partie, un coup potentiellement du roi et de la tour en un coup unique. Cependant, quelques interprétations des règles du jeu d'échecs standard sont nécessaires pour le roque, car les règles standard se basent sur une position initiale de la tour et du roi qui n'est souvent pas applicable en Chess960.
- b. Comment roquer

En Chess960, en fonction de la position d'avant-roque du roi et de la tour qui roquent, la manœuvre de roque est exécutée par l'une de ces quatre méthodes :

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

1. Roque coup double : en une fois, en jouant un coup avec le roi et un coup avec la tour.
2. Roque de transposition : en échangeant la position du roi et de la tour.
3. Roque du roi seul : en ne jouant qu'un coup avec le roi.
4. Roque de la tour seule : en ne jouant qu'un coup avec la tour.

Recommandations

1. En roquant sur un échiquier physique avec un joueur humain, il est recommandé que le roi soit déplacé hors de la surface de jeu à côté de sa position d'arrivée, la tour étant ensuite déplacée de sa position de départ à sa position d'arrivée, et enfin le roi placé sur sa case d'arrivée.
2. Après le roque, les positions d'arrivée de la tour et du roi sont exactement les mêmes positions qui seraient atteintes aux échecs standards.

Clarifications

Donc, après le roque du côté c (noté O-O-O et nommé grand roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case c (c1 pour les Blancs et c8 pour les Noirs) et la tour est sur la case d (d1 pour les Blancs et d8 pour les Noirs). Après le roque du côté g (noté O-O et nommé petit roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case g (g1 pour les Blancs et g8 pour les Noirs) et la tour est sur la case f (f1 pour les Blancs et f8 pour les Noirs).

Notes

1. Pour éviter toute incompréhension, il peut être utile d'annoncer "je vais roquer" avant de roquer.
2. Dans certaines positions de départ, le roi ou la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
3. Dans certaines positions de départ, le roque peut avoir lieu dès le premier coup.
4. Toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée du roi (incluant la case d'arrivée), et toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée de la tour (incluant la case d'arrivée) doivent être libres, excepté celles du roi et de la tour qui roquent.
5. Dans certaines positions de départ, certaines cases qui devraient être libres aux échecs standards peuvent rester occupées. Par exemple, après le roque côté c (O-O-O), il est possible d'avoir a, b et/ou e toujours occupées et après le roque côté g (O-O), il est possible d'avoir e et/ou h occupées.

Directives au cas où une partie doit être ajournée

1.
 - a. Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps de jeu imparti, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son "[coup sous enveloppe](#)". Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Jusqu'à ce qu'il ait arrêté les pendules, le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si le joueur joue son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie comme son "[coup sous enveloppe](#)".
 - b. Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session et son temps restant sera inscrit ainsi.
2. Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :
 - a. les noms des joueurs
 - b. la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe
 - c. les temps utilisés par chacun des joueurs
 - d. le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
 - e. le numéro du coup sous enveloppe
 - f. l'offre de nulle, si la proposition est en cours
 - g. la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.
3. L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la conservation de celle-ci.
4. Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, l'offre reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte ou la rejette comme indiqué dans l'Article 9.1.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

5. Avant la reprise de la partie, la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe sera placée sur l'échiquier et les temps utilisés par les deux joueurs quand la partie a été ajournée seront indiqués sur les pendules.
6. Si, avant la reprise, la partie est conclue par la nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
7. L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.
8. Excepté dans les cas mentionnés aux Articles 5, 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup
 - a) ambigu, ou
 - b) faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
 - c) illégal.
9. Si, à l'heure convenue de la reprise,
 - a) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est joué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche.
 - b) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe n'est pas présent, sa pendule sera mise en marche. A son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe joué sur l'échiquier. Sa pendule est alors remise en marche.
 - c) le joueur ayant mis le coup sous enveloppe n'est pas présent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Dans ce cas, l'enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la conservera et elle sera ouverte à l'arrivée du joueur absent.
10. Le joueur perdra la partie s'il arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre). Cependant, si le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est le retardataire, la partie est conclue différemment, s'il apparaît que :
 - a) le joueur absent a gagné la partie par le fait d'avoir mis sous enveloppe un coup de mat, ou
 - b) le joueur absent a provoqué le match nul par le fait d'avoir mis sous enveloppe, soit un coup de pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6 sur l'échiquier, ou
 - c) le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.10.
11.
 - a) Si l'enveloppe contenant le coup ajourné est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, l'arbitre règlera les pendules. Le joueur ayant ajourné exécutera sur l'échiquier le coup qu'il atteste avoir mis sous enveloppe.
 - b) S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.
12. Si, à la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'une et/ou l'autre des pendules et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences en soient trop sévères.
13. La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par l'horloge de l'arbitre. Les heures du début et de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

La version originale en anglais des règles du jeu se trouve là :

http://www.fide.com/handbook?option=com_handbook&id=5&view=section&Itemid=

ORGANISATION ADMINISTRATIVE et TECHNIQUE

Chapitre 2.1 : Tournoi toutes rondes

Chapitre 2.2 : Système Molter

Chapitre 2.3 : Tournois formule coupe

Chapitre 2.4 : Départage

Chapitre 2.5 : Gestion des tournois

Chapitre 2.6 : Système Hort

Le Livre De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Organisation administrative
et technique

Chapitre **2.1**

Tournois
« Toutes rondes »

Le Livre
De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Tables de Berger

Il s'agit de l'appariement d'un système toutes rondes

Définition des données

A et B sont les numéros des joueurs ; N est le nombre de participants
R est le numéro de la ronde considérée ; JN est le numéro du joueur N. (plus grand possible)
Si N est impair prendre N+1 ; l'adversaire de N sera exempt.

Formules générales valables pour tous les joueurs sauf JN

Il y a N-1 rondes

Les appariements se font selon la relation :

Quel joueur A est-il l'adversaire du joueur B dans la ronde R ?

$$A = R - B + 1 \quad \text{ou} \quad A = R - B + N$$

Dans le cas où $A = B$, l'adversaire de B est JN soit $A = N$

Dans quelle ronde le joueur A rencontre le joueur B ?

$$R = A + B - 1 \quad \text{ou} \quad R = A + B - N$$

Couleurs des appariements

Si les deux joueurs ont la même parité, c'est à dire A et B sont pairs, ou A et B sont impairs, le plus petit numéro a les noirs.

Si les deux joueurs ont une parité différente, c'est à dire A est pair et B est impair, ou A est impair et B est pair, le plus petit numéro a les blancs.

Formules pour le joueur JN :

Rondes impaires : $A = (R + 1) / 2$; le joueur JN joue avec les noirs

Rondes paires : $A = (R + N) / 2$; le joueur JN joue avec les blancs

Pour calculer la ronde dans laquelle A rencontre JN, utiliser les formules :

$$R = 2xA - 1 \quad \text{ou} \quad R = 2xA - N.$$

Système de départage associé : Le Sonneborn-Berger

C'est la somme des points des adversaires que l'on a vaincu, auquel on ajoute la demi-somme des points des adversaires contre lesquels on a fait nul.

En interclubs de la FFE, on applique un Sonneborn-Berger (SB) uniquement sur les points de match.

TABLEAUX D'APPARIEMENTS POUR TOURNOIS " Toutes Rondes "

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 – 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

R1	1 – (6)	2 - 5	3 – 4
R2	(6) – 4	5 - 3	1 – 2
R3	2 – (6)	3 - 1	4 – 5
R4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

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

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

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

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

6 – Pour 13 ou 14 joueurs

R1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R2	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
R3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R6	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R8	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
R10	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
R12	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

7 – Pour 15 ou 16 joueurs

R1	1 – (16)	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R2	(16) - 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	1 – 2
R3	2 – (16)	3 – 1	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R4	(16) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (16)	4 – 2	5 – 1	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R6	(16) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (16)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
R8	(16) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (16)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 15	11 – 14	12 – 13
R10	(16) – 13	14 – 12	15 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (16)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 15	13 – 14
R12	(16) – 14	15 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (16)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 15
R14	(16) – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R15	8 – (16)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1

8 – Pour 17 ou 18 joueurs

R1	1 – (18)	2 - 17	3 - 16	4 – 15	5 - 14	6 -13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
R2	(18) – 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	1 - 2
R3	2 – (18)	3 - 1	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
R4	(18) – 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	1 – 4	2 - 3
R5	3 – (18)	4 - 2	5 - 1	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 14
R6	(18) – 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
R7	4 – (18)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
R8	(18) – 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
R9	5 – (18)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
R10	(18) – 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
R11	6 – (18)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 17	13 - 16	14 - 15
R12	(18) – 15	16 - 14	17 - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
R13	7 – (18)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 17	15 - 16
R14	(18) – 16	17 - 15	1 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
R15	8 – (18)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1	16 - 17
R16	(18) – 17	1 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
R17	9 – (18)	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 1

Avec ce lien, http://www.tournamentdirector.co.uk/berger_pairings.html
Vous trouverez les tableaux jusqu'à 30 joueurs

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Système Rutch-Berger

Principe : Les échiquiers sont alignés, couleurs alternées. Un joueur reste à une table fixe (c'est le pivot), les autres joueurs tournent autour de lui. Le pivot change de couleur mais pas de table.

Exemple pour 12 joueurs.

R 1 :	A → <i>blanc</i> <i>Table1</i> noir L (pivot)	B → noir <i>Table 2</i> <i>blanc</i> ← K	C → <i>blanc</i> <i>Table3</i> noir ← J	D → noir <i>Table4</i> <i>blanc</i> ← I	E → <i>blanc</i> <i>Table5</i> noir ← H	F → noir <i>Table6</i> <i>blanc</i> ← G
<hr/>						
R 2 :	L (pivot) <i>blanc</i> <i>Table1</i> noir ← K	A → noir <i>Table 2</i> <i>blanc</i> ← J	B → <i>blanc</i> <i>Table3</i> noir ← I	C → noir <i>Table4</i> <i>blanc</i> ← H	D → <i>blanc</i> <i>Table5</i> noir ← G	E → noir <i>Table6</i> <i>blanc</i> ← F
<hr/>						
R 3 :	J → <i>blanc</i> <i>Table1</i> noir L (pivot)	K → noir <i>Table 2</i> <i>blanc</i> ← I	A → <i>blanc</i> <i>Table3</i> noir ← H	B → noir <i>Table4</i> <i>blanc</i> ← G	C → <i>blanc</i> <i>Table5</i> noir ← F	D → noir <i>Table6</i> <i>blanc</i> ← E
<hr/>						
R 4 :	L (pivot) <i>blanc</i> <i>Table1</i> noir ← I	J → noir <i>Table 2</i> <i>blanc</i> ← H	K → <i>blanc</i> <i>Table3</i> noir ← G	A → noir <i>Table4</i> <i>blanc</i> ← F	B → <i>blanc</i> <i>Table5</i> noir ← E	C → noir <i>Table6</i> <i>blanc</i> ← D

Etc...

- Remarques :
- C'est le système idéal pour organiser des "tournois amicaux". Pour les compétitions homologuées, on appliquera les tables de Berger.
 - Le pivot doit être un joueur expérimenté (arbitre) il sera chargé de relever les résultats.
 - Les joueurs doublent les couleurs quand ils jouent contre le pivot.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#) , [index](#)

C.O5 – Annexe 2 - TOURNOI TOUTES RONDES PROTOCOLE DE VARMA

Allocation "dirigée" des numéros d'appariement.

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de la FIDE de 1987.

Introduction :

Dans certains cas, les règlements précisent que le tirage au sort des numéros d'appariement d'un tournoi "Toutes Rondes" doit être conduit de façon que les joueurs de même "affinité" ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Dans le texte FIDE original, en Anglais, il n'est question que de la même "fédération". Pour que le protocole soit utilisable en France, il faut restreindre cette notion à "même club", "même ville", "même département", "même ligue". (N.D.T.)

Ceci est réalisable grâce aux TABLES de VARMA reproduites plus loin et qui peuvent être adaptées à des tournois de 9 à 24 joueurs.

Instructions pour le tirage au sort "restrictif" des numéros d'appariement :

1. Avec 19 ou 20 compétiteurs, les joueurs du même groupe (A, B, C ou D), numérotés comme suit, ne se rencontreront pas au cours des 3 dernières rondes :

A : (6,7,8,9,15,16,17,18) B : (1,2,3,11,12,13,14) C : (5,10,19) D : (4,20)

L'arbitre doit préparer à l'avance des petites enveloppes sans aucune marque, chacune contenant les numéros de chaque groupe comme indiqué ci-dessus. Les petites enveloppes sont placées dans autant de grandes enveloppes sur lesquelles est indiquée la quantité de numéros de joueurs contenue dans la petite enveloppe à l'intérieur.

2. L'ordre dans lequel les joueurs tirent leur numéro est prédéterminé ainsi :
Les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de participants tirent les premiers. Si deux (ou plus) fédérations comptent le même nombre de représentants, l'ordre est alors l'ordre alphabétique des codes FIDE des pays.

Exemple : Si Chine et France : FRA est avant PRC (People Republic of China).

Parmi les joueurs de la même fédération, c'est l'ordre alphabétique des noms des joueurs qui détermine l'ordre du tirage des numéros.

3. Exemple : Le premier joueur du premier contingent comptant le plus grand nombre de joueurs doit choisir l'une des grandes enveloppes contenant au moins assez de numéros pour tous les membres de son contingent.

Puis il tire de la grande enveloppe son propre numéro d'appariement.

Les autres joueurs du même contingent viennent tour à tour tirer de cette même grande enveloppe leur propre numéro. Les numéros restants sont disponibles pour les autres joueurs.

Les joueurs du contingent suivant tirent alors une autre grande enveloppe d'où ils tirent leur numéro individuel et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait un numéro.

TABLES de VARMA :

Les tables ci-dessous peuvent être utilisées pour 9 à 24 joueurs :

9 / 10 joueurs :	A : (3,4,8) C : (1,6)	B : (5,7,9) D : (2,10)
11 / 12 joueurs :	A : (4,5,9,10) C : (6,8,12)	B : (1,2,7) D : (3,11)
13 / 14 joueurs :	A : (4,5,6,11,12) C : (7,10,13)	B : (1,2,8,9) D : (3,14)
15 / 16 joueurs :	A : (5,6,7,12,13,14) C : (8,11,15)	B : (1,2,3,9,10) D : (4,16)
17 / 18 joueurs :	A : (5,6,7,8,14,15,16) C : (9,13,17)	B : (1,2,3,10,11,12) D : (4,18)
19 / 20 joueurs :	A : (6,7,8,9,15,16,17,18) C : (5,10,19)	B : (1,2,3,11,12,13,14) D : (4,20)
21 / 22 joueurs :	A : (6,7,8,9,10,17,18,19,20) C : (11,16,21)	B : (1,2,3,4,12,13,14,15) D : (5,22)
23 / 24 joueurs :	A : (6,7,8,9,10,11,19,20,21,22) C : (12,18,23)	B : (1,2,3,4,13,14,15,16,17) D : (5,24)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#) , [index](#)

TABLES POUR LE SYSTEME DE SCHEVENINGE

Ce système permet de faire jouer tous les joueurs d'une équipe contre **tous** les joueurs de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux.

Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs joueurs par des chiffres. Par exemple le troisième joueur de l'équipe A est noté A3. Pour chaque ronde, le premier joueur joue avec les pièces blanches. Par exemple A1-B3 signifie que le premier joueur de l'équipe A joue avec les Blancs contre le troisième joueur de l'équipe B.

Table pour deux équipes de quatre 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

Table pour deux équipes de cinq joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
B1-A1	B4-A1	A1-B5	A1-B3	B2-A1
B2-A2	A2-B1	A2-B4	B5-A2	B3-A2
A3-B3	B5-A3	B1-A3	A3-B2	A3-B4
A4-B4	B3-A4	B2-A4	A4-B1	B5-A4
A5-B5	A5-B2	B3-A5	B4-A5	A5-B1

Table pour deux équipes de six joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6

Table pour deux équipes de huit joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B7	B8-A1
A2-B2	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B6	B7-A2	A2-B8	B5-A2
A3-B3	B4-A3	A3-B1	B2-A3	A3-B7	B8-A3	A3-B5	B6-A3
A4-B4	B1-A4	A4-B2	B3-A4	A4-B8	B5-A4	A4-B6	B7-A4
A5-B5	A5-B6	B7-A5	A5-B8	B1-A5	A5-B2	B3-A5	A5-B4
A6-B6	A6-B7	B8-A6	A6-B5	B2-A6	A6-B3	B4-A6	A6-B1
A7-B7	A7-B8	B5-A7	A7-B6	B3-A7	A7-B4	B1-A7	A7-B2
A8-B8	A8-B5	B6-A8	A8-B7	B4-A8	A8-B1	B2-A8	A8-B3

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

	Participants	ÉLO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total	Cl.	S.B
1			■																				
2				■																			
3					■																		
4						■																	
5							■																
6								■															
7									■														
8										■													
9											■												
10												■											
11													■										
12														■									
13															■								
14																■							
15																	■						
16																		■					
17																			■				
18																				■			

Organisation administrative
et technique

Chapitre **2.2**

**Tournoi
Système
Molter**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.2 Tournois au système Molter

Tableaux d'appariements

Organisant des tournois d'échecs équilibrés par équipes en un nombre réduit de rondes selon le système Molter.

Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après portent des références en chiffres arabes. Ils organisent des tournois en 2 (4, 6, ...) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

A ces rondes est adjoint un tableau correspondant, portant une lettre A (Autonome). Ce tableau, constitué par une seule ronde, est donc autonome et polyvalent ; c'est-à-dire qu'il peut être utilisé :

- pour organiser des tournois en une seule ronde. En ce cas, le nombre des équipes ne doit pas être excessif par rapport au nombre des joueurs formant une équipe.
- pour être ajouté aux 2 (4, 6, ...) rondes qui les précèdent et organiser ainsi des tournois en 3 (5, 7, ...) rondes. Ainsi le tableau établi pour 7 équipes à 6 joueurs (Tab. N° 17) peut organiser des tournois en 2, 4, ou 6 rondes, ou bien, en y ajoutant la ronde autonome, respectivement 1, 3, ou 5 rondes.

Les séparations horizontales délimitent chaque cas et facilitent les repérages.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent les joueurs.

Les nombres rangés verticalement et précédant les appariements représentent les numéros des échiquiers.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs. L'exemple "3.C2-A2" indique donc que, sur le 3^{ème} échiquier, le 2^{ème} joueur de l'équipe C a les blancs en face du 2^{ème} joueur de l'équipe A.

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17X4 soient 68 échiquiers).

Les tableaux établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes sont complets et pratiquement équivalents aux "toutes rondes", avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes comporte un chiffre impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté.

Organisation matérielle des tournois.

L'organisation d'un tournoi au système Molter, malgré la complexité des appariements, peut se réaliser en quelques minutes, à condition qu'il soit préparé à l'avance et avec minutie. Pour ce, nous préconisons le processus suivant :

Pour chaque équipe, préparer une enveloppe contenant une fiche pour chacun de ses joueurs avec le symbole qui le représente (A1, A2, A3, ... , B1, B2, B3, ... etc.)

Préparer en même temps autant de petits cartons qu'il y a d'échiquiers, en y inscrivant le numéro de l'échiquier avec son appariement respectif, tel qu'il figure au tableau d'appariements : 1. A1-B1, 2. C1-D1, etc. -Le premier nommé a les blancs.

Pour éviter toute confusion, il est prudent de prévoir ces cartons de couleurs différentes pour chaque ronde, voire pour chaque ronde de chaque tournoi éventuellement envisagé.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer plusieurs tournois pour le cas échéant. Car toute improvisation serait vouée à l'échec. D'ailleurs, le matériel préparé en supplément pourrait servir ultérieurement.

Avant le début de séance, ces cartons sont déposés sur les échiquiers, les blancs alignés du même côté.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Dès leur arrivée, les capitaines d'équipe remettent à l'arbitre la liste de leurs joueurs, classés dans l'ordre décroissant de force.

Ensuite, ils tirent au sort une enveloppe et distribuent à leurs joueurs les symboles y étant contenus, grâce auxquels chacun repérera aisément son échiquier respectif. Ainsi, par exemple, le 4^{ème} joueur de l'équipe D aura vite fait de découvrir parmi les échiquiers réservés aux quatrièmes joueurs des équipes, l'appariement 15. D4 – B4 où le symbole D4 est identique au sien et il apprendra qu'il aura les blancs contre le 4^{ème} joueur de l'équipe B.

Si au lieu de fiches, on se sert également de cartons susceptibles d'être fixés au revers du veston de chaque joueur, cette précaution permettra d'effectuer, éventuellement par les joueurs eux-mêmes, un contrôle rapide établissant que chaque joueur occupe bien la place qui lui revient.

Dans les tournois à plusieurs rondes, l'ordre des joueurs ne doit pas être inversé. Le cas échéant, un remplaçant devra prendre la place du sortant avec l'assentiment du directeur de tournoi.

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, ½ point par partie nulle, 0 par défaite). En cas d'exæquo, le départage s'opère, dans l'ordre :

- 1) par le système de Berlin (dans une équipe de 8 joueurs, les points obtenus au premier échiquier sont valorisés en les multipliant par 8, ceux du 2^{ème} échiquier par 7, et ainsi de suite...)
- 2) ensuite, si besoin est, on additionne les victoires individuelles obtenues par chacune des équipes à départager.
- 3) enfin, l'on tiendrait compte des résultats obtenus par des équipes l'une vis-à-vis de l'autre ; et, en cas de nouvelle égalité, la victoire au 1^{er} (éventuellement au 2^{ème}, 3^{ème}, ...) échiquier serait prépondérante.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Pour organiser des tournois par équipes au système Molter
En un nombre réduit de rondes

Tableau 1 (1)

3 équipes à 4 / 8 / 12 / joueurs (2)

	Ronde 1	Ronde 2	N° 1a Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1 A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2 C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3 B2 – A2
4	A3 – B3	C3 – A3	4 A3 – B3
5	B4 – C3	B3 – C4	5 B4 – C3
6	C4 – A4	A4 – B4	6 C4 – A4
7	A5 – B5	B5 – C5	7 B5 – A5
8	C5 – A6	C6 – A5	8 A6 – C5
9	B6 – C6	A6 – B6	9 C6 – B6
10	C7 – B7	B7 – A7	10 B7 – C7
11	A7 – C8	A8 – C7	11 C8 – A7
12	B8 – A8	C8 – B8	12 A8 – B8
13	B9 – C9	C9 – A9	13 C9 – B9
14	A9 – B10	A10 – B9	14 B10 – A9
15	C10 – A10	B10 – C10	15 A10 – C10
16	A11 – C11	C11 – B11	16 C11 – A11
17	B11 – A12	B12 – A11	17 A12 – B11
18	C12 – B12	A12 – C12	18 B12 – C12

(1) Les tournois concernant 3 équipes sont complets en 2 rondes. De ce fait, les rondes autonomes qui sont signalées par les lettres a ne sont appelées qu'à organiser des tournois en une seule ronde.

(2) Lorsque le nombre de joueurs de chaque équipe est supérieur à 12, en particulier lorsqu'il s'agit d'organiser des tournois triangulaires de masse, avec des équipes de 50 ou 100 joueurs,

il y a lieu de reprendre le tableau N°1 (éventuellement N°1a) autant de fois que nécessaire depuis le 1^{er} échiquier en le mettant bout à bout.

NOTA : Tous les tableaux publiés ci-dessus et suivants annulent et remplacent toutes les versions précédentes, souvent constellées d'erreurs et très incomplètes. Cette version a été rédigée en novembre 1991, par IA Jean-Claude Templeur, grâce aux documents originaux datés de 1978 fournis par Monsieur Charles Molter, et sous son contrôle.

Tableau 2

3 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 2a Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1 A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2 C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3 B2 – A2
4	A3 – B3	B3 – C3	4 B3 – A3
5	C3 – A4	C4 – B4	5 A4 – C4
6	B4 – C4	A4 – B4	6 C4 – B4
7	A5 – B5	C5 – A5	7 A5 – B5
8	B6 – C5	B5 – C6	8 B6 – C5
9	C6 – A6	A6 – B6	9 C6 – A6

Tableau 3

3 équipes à 10 joueurs

N° 3a

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1 A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2 C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3 B2 – A2
4	A3 – B3	C3 – A3	4 A3 – B3
5	B4 – C3	B3 – C4	5 B4 – C3
6	C4 – A4	A4 – B4	6 C4 – A4
7	A5 – C5	C5 – B5	7 C5 – A5
8	B5 – A6	B6 – A5	8 A6 – B5
9	C6 – B6	A6 – C6	9 B6 – C6
10	A7 – B7	B7 – C7	10 B7 – A7
11	C7 – A8	C8 – A7	11 A8 – C7
12	B8 – C8	A8 – B8	12 C8 – B8
13	C9 – B9	B9 – A9	13 B9 – C9
14	A9 – C10	A10 – C9	14 C10 – A9
15	B10 – A10	C10 – B10	15 A10 – B10

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 4

4 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 4a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1	
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1	
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2	
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2	
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3	
6	B3 – C3	D3 – B3	6	D3 – C3	
7	B4 – A4	A4 – D4	7	B4 – D4	
8	D4 – C4	C4 – B4	8	C4 – A4	

Tableau 6

4 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 6a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1	
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1	
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2	
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2	
5	A3 – B3	A3 – C3	5	A3 – B3	
6	D3 – A3	B3 – D3	6	C3 – D3	
7	A4 – C4	B4 – A4	7	B4 – C4	
8	D4 – B4	C4 – D4	8	D4 – A4	
9	B5 – A5	A5 – D5	9	A5 – C5	
10	D5 – C5	C5 – B5	10	D5 – B5	
11	A6 – D6	C6 – A6	11	B6 – A6	
12	B6 – C6	D6 – B6	12	C6 – D6	
13	B7 – D7	A7 – B7	13	A7 – D7	
14	C7 – A7	D7 – C7	14	B7 – C7	
15	A8 – B8	B8 – C8	15	C8 – A8	
16	C8 – D8	A8 – A8	16	D8 – B8	

Tableau 5

4 équipes de 6 / 12 / joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 5a Ronde Autonome	
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1	
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1	
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2	
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2	
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3	
6	B3 – C3	D3 – B3	6	C3 – D3	
7	C4 – B4	A4 – C4	7	B4 – A4	
8	D4 – A4	B4 – D4	8	D4 – C4	
9	A5 – C5	B5 – A5	9	A5 – D5	
10	D5 – B5	C5 – D5	10	B5 – C5	
11	B6 – A6	A6 – D6	11	C6 – A6	
12	D6 C 6	C6 – B6	12	D6 – B6	
13	A7 – B7	B7 – C7	13	C7 – A7	
14	C7 – D7	D7 – A7	14	D7 – B7	
15	C8 – A8	A8 – B8	15	A8 – D8	
16	B8 – D8	D8 – C8	16	B8 – C8	
17	A9 – D9	C9 – A9	17	B9 – A9	
18	B9 – C9	D9 – B9	18	C9 – D9	
19	C10 – B10	A10 – C10	19	A10 – B10	
20	D10 – A10	B10 – D10	20	D10 – C10	
21	A11 – C11	B11 – A11	21	C11 – B11	
22	D11 – B11	C11 – D11	22	D11 – A11	
23	B12 – A12	A12 – D12	23	A12 – C12	
24	D12 – C12	C12 – B12	24	B12 – D12	

Tableau 7

4 équipes à 10 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N°7a Ronde Autonome	
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1	
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1	
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2	
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2	
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3	
6	B3 – C3	D3 – B3	6	D3 – C3	
7	B4 – A4	A4 – D4	7	B4 – D4	
8	D4 – C4	C4 – B4	8	C4 – A4	
9	A5 – C5	B5 – A5	9	A5 – D5	
10	D5 – B5	C5 – D5	10	C5 – B5	
11	C6 – B6	A6 – C6	11	B6 – A6	
12	D6 – A6	B6 – D6	12	D6 – C6	
13	A7 – B7	B7 – C7	13	A7 – C7	
14	C7 – D7	D7 – A7	14	D7 – B7	
15	C8 – B8	A8 – C8	15	B8 – A8	
16	D8 – A8	B8 – D8	16	C8 – D8	
17	A9 – C9	B9 – A9	17	A9 – D9	
18	D9 – B9	C9 – D9	18	B9 – C9	
19	B10 – A10	A10 – D10	19	C10 – A10	
20	D10 – C10	C10 – B10	20	D10 – B10	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

En 1, 2, 3 ou 4 rondes

Tableau 8 : 5 équipes à 4 / 6 / ou 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	N° 8a Ronde autonome
1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	1 A1 – C1
2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	2 B1 – E1
3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	3 E2 – D1
4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	4 C2 – B2
5	E2 – B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	5 D2 – A2
6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	6 D3 – B3
7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	7 E3 – C3
8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	8 B4 – A3
9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	9 A4 – E4
10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	10 C4 – D4
11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	11 A5 – D5
12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	12 B5 – C5
13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	13 D6 – E5
14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	14 C6 – A6
15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	15 E6 – B6
16	C7 – B7	B7 – D7	C7 – A7	A7 – E7	16 D7 – C7
17	D7 – A7	E7 – C7	E7 – B7	D7 – C7	17 E7 – A7
18	D8 – E7	A7 – B8	E8 – D7	B7 – A8	18 A8 – B7
19	A8 – C8	C8 – D8	A8 – D8	C8 – E8	19 B8 – D8
20	B8 – E8	E8 – A8	B8 – C8	D8 – B8	20 C8 – E8
21	B9 – D9	C9 – B9	A9 – E9	C9 – A9	21 D9 – C9
22	E9 – C9	D9 – A9	D9 – C9	E9 – B9	22 E9 – A9
23	A9 – B10	D10 – E9	B9 – A10	E10 – D9	23 A10 – B9
24	C10 – D10	A10 – C10	C10 – E10	A10 – D10	24 B10 – D10
25	E10 – A10	B10 – E10	D10 – B10	B10 – C10	25 C10 – E10
26	A11 – C11	C11 – D11	A11 – D11	C11 – E11	26 A11 – D11
27	B11 – E11	E11 – A11	B11 – C11	D11 – B11	27 B11 – C11
28	D11 – E12	A12 – B11	E11 – D12	B12 – A11	28 D12 – E11
29	C12 – B12	B12 – D12	C12 – A12	A12 – E12	29 C12 – A12
30	D12 – A12	E12 – C12	E12 – B12	D12 – C12	30 E12 – B12

Tableau 9 : 5 équipes à 8 joueurs.

Ce tableau s'obtient en supprimant, dans le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) les appariements des 4 joueurs du milieu, soit les 5^{èmes}, 6^{èmes}, 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs en remontant la partie inférieure du tableau en conséquence (21 B9 – D9 devenant 11 B5 – D5, etc.) –noté I-

La ronde autonome 9a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D5 – C5, etc.) –noté II-

Tableau 10 : 5 équipes à 10 joueurs.

Utiliser le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) en supprimant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs, et en remontant la partie inférieure du tableau (21 B9 – D9 devenant 16 B7 – D7, etc.) - noté II-

La ronde autonome 10a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D7 – C7, etc.) - noté II-

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 11

6 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 11a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – E1	1 A1 – D1
2	D1 – F1	C1 – D1	2 C1 – B1
3	E1 – C1	F1 – A1	3 E1 – F1
4	B2 – F2	A2 – E2	4 B2 – E2
5	C2 – A2	D2 – B2	5 C2 – D2
6	E2 – D2	F2 – C2	6 F2 – A2
7	C3 – B3	A3 – C3	7 A3 – B3
8	D3 – A3	B3 – F3	8 C3 – E3
9	F3 – E3	E3 – D3	9 D3 – F3
10	A4 – F4	B4 – A4	10 B4 – D4
11	D4 – C4	C4 – E4	11 E4 – A4
12	E4 – B4	F4 – D4	12 F4 – C4

Tableau 13

6 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 13a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – E1	1 A1 – E1
2	D1 – F1	C1 – D1	2 B1 – D1
3	E1 – C1	F1 – A1	3 F1 – C1
4	B2 – F2	A2 – E2	4 C2 – B2
5	C2 – A2	D2 – B2	5 D2 – A2
6	E2 – D2	F2 – C2	6 E2 – F2
7	D3 – A3	A3 – C3	7 A3 – F3
8	C3 – B3	B3 – F3	8 D3 – C3
9	F3 – E3	E3 – D3	9 E3 – B3
10	A4 – E4	C4 – B4	10 B4 – A4
11	B4 – D4	D4 – A4	11 C4 – E4
12	F4 – C4	E4 – F4	12 F4 – D4
13	A5 – F5	B5 – A5	13 A5 – C5
14	D5 – C5	C5 – E5	14 B5 – F5
15	E5 – B5	F5 – D5	15 D5 – E5
16	C6 – B6	A6 – C6	16 C6 – D6
17	D6 – A6	B6 – F6	17 E6 – B6
18	F6 – E6	E6 – D6	18 F6 – A6
19	B7 – F7	A7 – E7	19 A7 – D7
20	C7 – A7	D7 – B7	20 B7 – C7
21	E7 – D7	F7 – C7	21 F7 – E7
22	B8 – A8	A8 – F8	22 C8 – F8
23	C8 – E8	D8 – C8	23 D8 – B8
24	F8 – D8	E8 – B8	24 E8 – A8

Tableau 12

6 équipes de 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 12a Ronde Autonome
1	A1 – E1	B1 – A1	1 A1 – F1
2	C1 – F1	E1 – C1	2 B1 – E1
3	D1 – B1	F1 – D1	3 C1 – D1
4	A2 – D2	C2 – A2	4 D2 – B2
5	B2 – C2	D2 – E2	5 E2 – A2
6	E2 – F2	F2 – B2	6 F2 – C2
7	B3 – E3	A3 – B3	7 A3 – D3
8	C3 – D3	D3 – F3	8 B3 – C3
9	F3 – A3	E3 – C3	9 E3 – F3
10	A4 – D4	B4 – E4	10 C4 – A4
11	C4 – B4	D4 – C4	11 D4 – E4
12	E4 – F4	F4 – A4	12 F4 – B4
13	C5 – A5	A5 – D5	13 A5 – B5
14	D5 – E5	B5 – C5	14 D5 – F5
15	F5 – B5	E5 – F5	15 E5 – C5
16	B6 – A6	A6 – E6	16 B6 – E6
17	E6 – C6	C6 – F6	17 C6 – D6
18	F6 – D6	D6 – B6	18 F6 – A6

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Systeme Molter

Tableau 14

6 équipes à 10 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 14a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – F1	
2	C1 – E1	D1 – A1	2	D1 – C1	
3	F1 – D1	E1 – F1	3	E1 – B1	
4	B2 – F2	A2 – E2	4	B2 – A2	
5	C2 – A2	D2 – B2	5	C2 – E2	
6	E2 – D2	F2 – C2	6	F2 – D2	
7	B3 – C3	A3 – F3	7	A3 – C3	
8	D3 – A3	C3 – D3	8	B3 – F3	
9	F3 – E3	E3 – B3	9	E3 – D3	
10	A4 – E4	B4 – A4	10	C4 – B4	
11	C4 – F4	E4 – C4	11	D4 – A4	
12	D4 – B4	F4 – D4	12	F4 – E4	
13	C5 – D5	A5 – C5	13	A5 – E5	
14	E5 – B5	B5 – F5	14	B5 – D5	
15	F5 – A5	D5 – E5	15	F5 – C5	
16	A6 – F6	C6 – A6	16	C6 – F6	
17	B6 – E6	E6 – D6	17	D6 – B6	
18	D6 – C6	F6 – B6	18	E6 – A6	
19	B7 – D7	A7 – B7	19	A7 – D7	
20	E7 – A7	C7 – E7	20	B7 – C7	
21	F7 – C7	D7 – F7	21	E7 – F7	
22	A8 – D8	B8 – E8	22	C8 – A8	
23	C8 – B8	D8 – C8	23	D8 – E8	
24	E8 – F8	F8 – A8	24	F8 – B8	
25	A9 – C9	B9 – D9	25	A9 – B9	
26	D9 – E9	C9 – F9	26	D9 – F9	
27	F9 – B9	E9 – A9	27	E9 – C9	
28	B10 – A10	A10 – D10	28	B10 – E10	
29	D10 – F10	C10 – B10	29	C10 – D10	
30	E10 – C10	F10 – E10	30	F10 – A10	

Tableau 16

7 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 16a Ronde autonome	
1	A1 – C1	C1 – F1	1	A1 – F1	
2	B1 – G1	D1 – E1	2	B1 – E1	
3	F1 – D1	G1 – A1	3	G1 – C1	
4	E1 – F2	A2 – B1	4	C2 – D1	
5	B2 – C2	C2 – E2	5	D2 – B2	
6	D2 – A2	F2 – B2	6	E2 – A2	
7	E2 – G2	G2 – D2	7	F2 – G2	
8	A3 – E3	B3 – F3	8	C3 – B3	
9	D3 – B3	E3 – C3	9	D3 – A3	
10	F3 – G3	G3 – D3	10	G3 – E3	
11	C3 – D4	B4 – A3	11	E4 – F3	
12	G4 – C4	A4 – G4	12	A4 – C4	
13	E4 – B4	C4 – F4	13	B4 – G4	
14	F4 – A4	D4 – E4	14	F4 – D4	

Tableau 15 : 6 équipes à 12 joueurs.

Pour obtenir ce tableau, intercaler entre les 5^{èmes} et 6^{èmes} joueurs du tableau 14 – 6 équipes à 10 joueurs – (soit après l'échiquier N°15), les appariements des 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (notés ■), qui prennent ainsi la place des 6^{èmes} et 7^{èmes} joueurs, la moitié inférieure du tableau descendant de 2 places (25 A9 – C9 devient 16 A6 – C6, tandis que 16 A6 – F6 de vient 22 A8 – F8, etc.)

La ronde autonome 15a correspondante s'obtient en utilisant de la même façon, le tableau 14a (25 A9 – B9 devenant 16 A6 – B6, etc.).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

En 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes

Tableau 17 : 7 équipes à 6 ou 12 joueurs.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	N° 17a Ronde Autonome
1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	1 A1 – F1
2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	2 B1 – E1
3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	3 G1 – C1
4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	4 C2 – D1
5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	5 D2 – B2
6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	6 E2 – A2
7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	7 F2 – G2
8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	8 A3 – D3
9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	9 F3 – E3
10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 – F3	G3 – E3	10 G3 – B3
11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	11 B4 – C3
12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	12 C4 – A4
13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	13 D4 – F4
14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	14 E4 – G4
15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	15 E5 – D5
16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	16 F5 – C5
17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	17 G5 – A5
18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	18 A6 – B5
19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	19 B6 – F6
20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	20 C6 – E6
21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	21 D6 – G6
22	A7 – E7	C7 – B7	C7 – A7	A7 – G7	B7 – F7	E7 – B7	22 E7 – C7
23	B7 – D7	D7 – A7	D7 – F7	E7 – D7	C7 – E7	F7 – A7	23 F7 – B7
24	G7 – F7	E7 – G7	G7 – B7	F7 – C7	D7 – G7	G7 – C7	24 G7 – D7
25	D8 – C7	F7 – E8	F8 – E7	B7 – A8	A7 – B8	C8 – D7	25 B8 – A7
26	A8 – F8	B8 – G8	A8 – D8	B8 – F8	A8 – G8	B8 – D8	26 A8 – G8
27	E8 – B8	C8 – A8	C8 – B8	D8 – G8	D8 – E8	E8 – A8	27 C8 – F8
28	G8 – C8	F8 – D8	G8 – E8	E8 – C8	F8 – C8	G8 – F8	28 D8 – E8
29	B9 – F9	A9 – B9	A9 – E9	D9 – C9	C9 – A9	A9 – D9	29 A9 – C9
30	C9 – E9	D9 – G9	B9 – D9	E9 – B9	D9 – F9	F9 – E9	30 F9 – D9
31	G9 – A9	F9 – C9	C9 – G9	F9 – A9	E9 – G9	G9 – B9	31 G9 – E9
32	E10 – D9	E9 – D10	G10 – F9	G9 – F10	B9 – C10	B10 – C9	32 C10 – B9
33	A10 – B10	B10 – F10	D10 – C10	A10 – E10	A10 – D10	C10 – A10	33 B10 – G10
34	D10 – G10	C10 – E10	E10 – B10	B10 – D10	F10 – E10	D10 – F10	34 D10 – A10
35	F10 – C10	G10 – A10	F10 – A10	C10 – G10	G10 – B10	E10 – G10	35 E10 – F10
36	B11 – G11	A11 – F11	B11 – F11	A11 – D11	B11 – D11	A11 – G11	36 A11 – E11
37	C11 – A11	E11 – B11	D11 – G11	C11 – B11	E11 – A11	D11 – E11	37 B11 – D11
38	F11 – D11	G11 – C11	E11 – C11	G11 – E11	G11 – F11	F11 – C11	38 G11 – F11
39	F12 – E11	D11 – C12	B12 – A11	F11 – E12	C11 – D12	A12 – B11	39 D12 – C11
40	C12 – B12	A12 – E12	A12 – G12	C12 – A12	E12 – B12	B12 – F12	40 C12 – G12
41	D12 – A12	B12 – D12	E12 – D12	D12 – F12	F12 – A12	C12 – E12	41 E12 – B12
42	E12 – G12	G12 – F12	F12 – C12	G12 – B12	G12 – C12	D12 – G12	42 F12 – A12

Il s'agit d'un tableau complet, de démonstration et d'étude. Il peut se jouer indifféremment en 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes. Si l'on choisit un nombre impair de rondes, il y a lieu d'utiliser la ronde autonome 17a comme ronde terminale.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

On vérifiera que :

- Au cours de chaque période (2 rondes consécutives soit 1&2, 3&4 ou 5&6), chaque joueur a une fois les blancs et une fois les noirs, chaque équipe disposant ainsi des blancs et des noirs sur un nombre égal d'échiquiers.
- Au cours de chaque période, chaque équipe rencontre chacune des autres sur 2 échiquiers, soit avec le 1/3 de ses effectifs, et ce de telle façon que la SNO (Somme des numéros d'ordre) des joueurs de ces échiquiers est égale à 7 (A1 et A6 en face de D1 et D6 donnent 1+6, de même que dans les autres cas 2+5 ou 3+4).
- A chaque ronde, chaque joueur a un adversaire d'une équipe différente.
- Les analyses montrent que, mathématiquement, les résultats des 2^{ème} et 3^{ème} périodes sont égaux à ceux de la première et les confirment. On peut donc considérer que n'importe laquelle des trois périodes constitue un véritable sondage à l'image du tournoi complet. Le tournoi se joue donc indifféremment en 2, 4 ou 6 rondes avec, théoriquement, des résultats équivalents.
- Le système Berger, dit " toutes rondes ", exige 7 rondes pour ce même tournoi. Notre système, tout en maintenant le principe " tous contre tous " se joue au complet en 6 rondes seulement, toutes les équipes étant pleinement mobilisées à chaque ronde, sans exemption.

L'analyse mathématique montre que, tout en empruntant des voies différentes, les deux systèmes obtiennent des résultats théoriquement équivalents.

Tableau 18 : 7 équipes à 8 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) par ceux des 11^{èmes} et 12^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus – notés II-), les suivants étant supprimés. Donc 36 B11 – G11 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 18a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) par ceux des 11^{èmes} et 12^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus – notés II-) et en supprimant le reste du tableau. Ainsi, 36 A11 – E11 devient 22 A7 – E7, etc.

Tableau 19 : 7 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 B9 – F9 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 19a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y supprimant simplement les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 A9 – C9 devient 22 A7 – C7, etc.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 20

8 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 20a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – D1	1	A1 – H1	1
2	D1 – F1	C1 – H1	2	B1 – G1	2
3	G1 – C1	E1 – A1	3	C1 – F1	3
4	H1 – E1	F1 – G1	4	D1 – E1	4
5	B2 – H2	A2 – F2	5	E2 – C2	5
6	C2 – A2	D2 – C2	6	F2 – B2	6
7	F2 – E2	E2 – B2	7	G2 – A2	7
8	G2 – D2	H2 – G2	8	H2 – D2	8
9	A3 – D3	C3 – E3	9	B3 – H3	9
10	B3 – C3	D3 – H3	10	C3 – A3	10
11	E3 – G3	F3 – B3	11	D3 – G3	11
12	H3 – F3	G3 – A3	12	E3 – F3	12
13	B4 – D4	A4 – H4	13	A4 – B4	13
14	E4 – A4	C4 – F4	14	F4 – D4	14
15	F4 – G4	D4 – E4	15	G4 – C4	15
16	H4 – C4	G4 – B4	16	H4 – E4	16

Tableau 22

8 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 22a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – E1	1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	B1 – D1	2
3	F1 – D1	D1 – E1	3	C1 – H1	3
4	G1 – C1	H1 – A1	4	G1 – F1	4
5	C2 – A2	A2 – G2	5	D2 – C2	5
6	F2 – E2	B2 – F2	6	E2 – B2	6
7	G2 – D2	D2 – H2	7	F2 – A2	7
8	H2 – B2	E2 – C2	8	H2 – G2	8
9	B3 – C3	A3 – F3	9	A3 – G3	9
10	D3 – A3	C3 – D3	10	B3 – F3	10
11	F3 – H3	E3 – B3	11	C3 – E3	11
12	G3 – E3	H3 – G3	12	D3 – H3	12
13	A4 – E4	B4 – A4	13	E4 – D4	13
14	D4 – B4	C4 – G4	14	F4 – C4	14
15	G4 – F4	E4 – H4	15	G4 – B4	15
16	H4 – C4	F4 – D4	16	H4 – A4	16
17	B5 – G5	A5 – E5	17	B5 – A5	17
18	E5 – D5	C5 – H5	18	C5 – G5	18
19	F5 – C5	D5 – B5	19	D5 – F5	19
20	H5 – A5	G5 – F5	20	E5 – H5	20
21	A6 – F6	B6 – C6	21	A6 – C6	21
22	C6 – D6	D6 – A6	22	F6 – E6	22
23	E6 – B6	F6 – H6	23	G6 – D6	23
24	H6 – G6	G6 – E6	24	H6 – B6	24
25	A7 – G7	C7 – A7	25	C7 – B7	25
26	B7 – F7	F7 – E7	26	D7 – A7	26
27	D7 – H7	G7 – D7	27	E7 – G7	27
28	E7 – C7	H7 – B7	28	F7 – H7	28
29	B8 – G8	A8 – B8	29	A8 – E8	29
30	C8 – F8	E8 – H8	30	B8 – D8	30
31	D8 – E8	F8 – D8	31	G8 – F8	31
32	H8 – A8	G8 – C8	32	H8 – C8	32

Tableau 21

8 équipes de 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 21a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – G1	1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	C1 – E1	2
3	F1 – D1	D1 – E1	3	F1 – B1	3
4	G1 – C1	H1 – A1	4	H1 – D1	4
5	C2 – A2	A2 – G2	5	B2 – A2	5
6	F2 – E2	B2 – F2	6	D2 – F2	6
7	G2 – D2	D2 – H2	7	E2 – H2	7
8	H2 – B2	E2 – C2	8	G2 – C2	8
9	A3 – D3	B3 – E3	9	B3 – D3	9
10	C3 – B3	D3 – C3	10	E3 – A3	10
11	E3 – G3	F3 – A3	11	F3 – G3	11
12	H3 – F3	G3 – H3	12	H3 – C3	12
13	A4 – E4	C4 – B4	13	A4 – H4	13
14	B4 – D4	D4 – A4	14	C4 – F4	14
15	G4 – F4	E4 – G4	15	D4 – E4	15
16	H4 – C4	F4 – H4	16	G4 – B4	16
17	A5 – G5	C5 – A5	17	B5 – E5	17
18	B5 – F5	F5 – E5	18	D5 – C5	18
19	D5 – H5	G5 – D5	19	F5 – A5	19
20	E5 – C5	H5 – B5	20	G5 – H5	20
21	B6 – G6	A6 – B6	21	A6 – D6	21
22	C6 – F6	E6 – H6	22	C6 – B6	22
23	D6 – E6	F6 – D6	23	E6 – G6	23
24	H6 – A6	G6 – D6	24	H6 – F6	24

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 23

8 équipes à 10 joueurs

Les 1^{ère} et 2^{ème} rondes du tableau 23 sont identiques à celles du tableau 24 (8 équipes à 12 joueurs), à condition d'en supprimer les 8^{ème} et 9^{ème} joueurs se trouvant aux échiquiers N° 29 à 36, noté **I** et de remonter les suivants, en sorte que 37 A10 - D10 devienne 29 A8 - D8, etc...

La ronde autonome 23a est ici reproduite intégralement.

Tableau 24

8 équipes à 12 joueurs

N° 23a		8 équipes à 12 joueurs				N° 24a	
Ronde autonome		Ronde 1		Ronde 2		Ronde autonome	
1	A1 - E1	1	A1 - B1	B1 - G1	1	A1 - G1	
2	B1 - D1	2	E1 - H1	C1 - F1	2	B1 - F1	
3	C1 - H1	3	F1 - D1	D1 - E1	3	C1 - E1	
4	G1 - F1	4	G1 - C1	H1 - A1	4	H1 - D1	
5	D2 - C2	5	C2 - A2	A2 - G2	5	D2 - C2	
6	E2 - B2	6	F2 - E2	B2 - F2	6	E2 - B2	
7	F2 - A2	7	G2 - D2	D2 - H2	7	F2 - A2	
8	H2 - G2	8	H2 - B2	E2 - C2	8	G2 - H2	
9	A3 - G3	9	B3 - C3	A3 - F3	9	B3 - G3	
10	C3 - E3	10	D3 - A3	C3 - D3	10	C3 - F3	
11	F3 - B3	11	F3 - H3	E3 - B3	11	D3 - E3	
12	H3 - D3	12	G3 - E3	H3 - G3	12	H3 - A3	
13	B4 - A4	13	A4 - E4	C4 - B4	13	A4 - B4	
14	D4 - F4	14	B4 - D4	D4 - A4	14	E4 - H4	
15	E4 - H4	15	G4 - F4	E4 - G4	15	F4 - D4	
16	G4 - C4	16	H4 - C4	F4 - H4	16	G4 - C4	
17	A5 - C5	17	D5 - C5	A5 - E5	17	C5 - A5	
18	B5 - H5	18	E5 - B5	B5 - D5	18	D5 - G5	
19	D5 - G5	19	F5 - A5	C5 - H5	19	E5 - F5	
20	F5 - E5	20	H5 - G5	G5 - F5	20	H5 - B5	
21	C6 - F6	21	A6 - G6	C6 - A6	21	A6 - D6	
22	E6 - D6	22	B6 - F6	F6 - E6	22	B6 - C6	
23	G6 - B6	23	E6 - C6	G6 - D6	23	F6 - H6	
24	H6 - A6	24	D6 - H6	H6 - B6	24	G6 - E6	
25	A7 - D7	25	B7 - G7	A7 - B7	25	A7 - E7	
26	B7 - C7	26	C7 - F7	E7 - H7	26	D7 - B7	
27	E7 - G7	27	D7 - E7	F7 - D7	27	F7 - G7	
28	H7 - F7	28	H7 - A7	G7 - C7	28	H7 - C7	
29	C8 - E8	29	A8 - F8	D8 - B8	29	B8 - H8	
30	D8 - H8	30	B8 - E8	E8 - A8	30	C8 - A8	
31	F8 - B8	31	C8 - D8	F8 - G8	31	E8 - F8	
32	G8 - A8	32	G8 - H8	H8 - C8	32	G8 - D8	
33	A9 - F9	33	C9 - H9	A9 - D9	33	A9 - B9	
34	B9 - E9	34	D9 - B9	B9 - C9	34	E9 - H9	
35	C9 - D9	35	E9 - A9	G9 - E9	35	F9 - D9	
36	G9 - H9	36	F9 - G9	H9 - F9	36	G9 - C9	
37	D10 - A10	37	A10 - D10	B10 - E10	37	B10 - G10	
38	E10 - A10	38	C10 - B10	D10 - C10	38	C10 - F10	
39	F10 - G10	39	E10 - G10	F10 - A10	39	D10 - E10	
40	H10 - C10	40	H10 - F10	G10 - H10	40	H10 - A10	
		41	A11 - C11	C11 - E11	41	D11 - C11	
		42	B11 - H11	F11 - B11	42	E11 - B11	
		43	D11 - G11	G11 - A11	43	F11 - A11	
		44	E11 - F11	H11 - D11	44	G11 - H11	
		45	B12 - A12	A12 - H12	45	A12 - G12	
		46	C12 - G12	E12 - D12	46	B12 - F12	
		47	D12 - F12	F12 - C12	47	C12 - E12	
		48	H12 - E12	G12 - B12	48	H12 - D12	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

9 équipes à 6 joueurs

Tableau 25

			N° 25a				Suite	
Ronde 1		Ronde 2	Ronde autonome	Suite		Ronde autonome		
				Ronde 1	Ronde 2			
1	A1 - F1	B1 - H1	1	A1 - C1	15	E4 - D4
2	D1 - C1	C1 - G1	2	G1 - D1	15	A4 - D4	16	F4 - C4
3	E1 - B1	F1 - D1	3	H1 - E1	16	B4 - C4	17	G4 - B4
4	G1 - J1	J1 - E1	4	J1 - F1	17	H4 - E4	18	H4 - A4
5	H1 - G2	B2 - A1	5	C2 - B1	18	J4 - F4	19	F5 - D5
6	D2 - B2	A2 - J2	6	B2 - J2	19	D5 - B5	20	G5 - C5
7	E2 - A2	C2 - H2	7	D2 - A2	20	E5 - A5	21	H5 - B5
8	H2 - F2	F2 - E2	8	E2 - H2	21	F5 - H5	22	J5 - E5
9	J2 - C2	G2 - D2	9	F2 - G2	22	G5 - J5	23	B6 - A5
10	A3 - D3	B3 - F3	10	A3 - E3	23	C5 - D6	24	A6 - J6
11	C3 - B3	E3 - C3	11	B3 - D3	24	A6 - F6	25	C6 - H6
12	F3 - J3	G3 - A3	12	H3 - F3	25	E6 - B6	26	D6 - G6
13	H3 - E3	J3 - H3	13	J3 - G3	26	H6 - G6	27	E6 - F6
14	F4 - G3	D3 - E4	14	D4 - C3	27	J6 - C6	28	C7 - A7
15	A4 - C4	C4 - F4	15	C4 - J4	28	C7 - E7	29	D7 - H7
16	B4 - J4	G4 - B4	16	E4 - B4	29	F7 - B7	30	E7 - G7
17	D4 - H4	H4 - A4	17	F4 - A4	30	G7 - A7	31	J7 - B7
18	E4 - G4	J4 - D4	18	G4 - H4	31	J7 - D7	32	G8 - F7
19	E5 - F5	A5 - E5	19	A5 - G5	32	J8 - H7	33	A8 - D8
20	G5 - D5	C5 - J5	20	B5 - F5	33	A8 - H8	34	B8 - C8
21	H5 - C5	D5 - B5	21	C5 - E5	34	B8 - G8	35	F8 - J8
22	J5 - A5	F5 - H5	22	J5 - H5	35	C8 - F8	36	H8 - E8
23	B5 - A6	H6 - G5	23	E6 - D5	36	D8 - E8	37	A9 - H9
24	B6 - H6	A6 - F6	24	D6 - J6	37	C9 - B9	38	B9 - G9
25	C6 - G6	D6 - C6	25	F6 - C6	38	D9 - A9	39	C9 - F9
26	F6 - D6	E6 - B6	26	G6 - B6	39	E9 - H9	40	D9 - E9
27	J6 - E6	G6 - J6	27	H6 - A6	40	F9 - J9	41	H10 - J9
					41	G9 - F10	42	E10 - C10
					42	E10 - C10	43	F10 - B10
					43	A10 - G10		
					44	F10 - A10	44	G10 - A10
					45	G10 - H10	45	J10 - D10
					46	A11 - G11	46	A11 - F11
					47	B11 - F11	47	B11 - E11
					48	D11 - J11	48	H11 - G11
					49	E11 - C11	49	J11 - C11
					50	H11 - J12	50	C12 - D11
					51	E12 - D12	51	D12 - B12
					52	F12 - C12	52	E12 - A12
					53	G12 - B12	53	F12 - H12
					54	H12 - A12	54	G12 - J12

Tableau 26

9 équipes de 4 / 8 / 12 joueurs

N° 26a

			Ronde autonome	
Ronde 1		Ronde 2		
1	A1 - H1	E1 - J1	1	A1 - E1
2	B1 - G1	F1 - D1	2	B1 - D1
3	C1 - F1	G1 - C1	3	H1 - F1
4	D1 - E1	H1 - B1	4	J1 - G1
5	J1 - H2	B2 - A1	5	D2 - C1
6	C2 - E2	A2 - J2	6	C2 - J2
7	F2 - B2	D2 - G2	7	E2 - B2
8	G2 - A2	E2 - F2	8	F2 - A2
9	J2 - D2	H2 - C2	9	G2 - H2
10	A3 - F3	B3 - J3	10	A3 - G3
11	E3 - B3	C3 - A3	11	B3 - F3
12	H3 - G3	D3 - H3	12	C3 - E3
13	J3 - C3	G3 - E3	13	D3 - J3
14	C4 - D3	F3 - G4	14	J4 - H3
.....

Tableau 27: 9 équipes de 10 joueurs

Ce tableau s'obtient en supprimant dans le tableau 26 (9 équipes à 12 joueurs) les 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (échiquiers 37 à 45, noté **■**) et en remontant la partie inférieure du tableau, en sorte que 46. A11 - G11 devienne 37. A9 - G9, etc... La ronde autonome 27a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde autonome 26a. Ainsi 46. A11 - F11 devient 37. A9 - F9 etc...

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 28

10 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 28a Ronde autonome
1	A1 - B1	B1 - F1	1 A1 - F1
2	D1 - H1	C1 - E1	2 B1 - E1
3	E1 - G1	G1 - A1	3 C1 - D1
4	F1 - K1	H1 - J1	4 H1 - K1
5	J1 - C1	K1 - D1	5 J1 - G1
6	C2 - A2	A2 - H2	6 D2 - B2
7	D2 - J2	B2 - G2	7 E2 - A2
8	G2 - F2	E2 - D2	8 F2 - J2
9	H2 - E2	F2 - C2	9 G2 - H2
10	K2 - B2	J2 - K2	10 K2 - C2
11	A3 - D3	C3 - G3	11 A3 - K3
12	B3 - C3	D3 - F3	12 B3 - J3
13	E3 - J3	H3 - B3	13 C3 - H3
14	F3 - H3	J3 - A3	14 D3 - G3
15	G3 - K3	K3 - E3	15 E3 - F3
16	D4 - B4	A4 - K4	16 F4 - D4
17	E4 - A4	B4 - J4	17 G4 - C4
18	H4 - G4	C4 - H4	18 H4 - B4
19	J4 - F4	F4 - E4	19 J4 - A4
20	K4 - C4	G4 - D4	20 K4 - E4
21	B5 - E5	A5 - C5	21 A5 - H5
22	C5 - D5	D5 - J5	22 B5 - G5
23	F5 - A5	E5 - H5	23 E5 - D5
24	H5 - K5	G5 - F5	24 F5 - C5
25	J5 - G5	K5 - B5	25 K5 - J5
26	B6 - F6	A6 - B6	26 C6 - B6
27	C6 - E6	D6 - H6	27 D6 - A6
28	G6 - A6	E6 - G6	28 G6 - K6
29	H6 - J6	F6 - K6	29 H6 - F6
30	K6 - D6	J6 - C6	30 J6 - E6

Tableau 29

10 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N°29a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - C1	1 A1 - B1
2	B1 - D1	E1 - B1	2 G1 - E1
3	C1 - K1	F1 - A1	3 H1 - D1
4	H1 - G1	G1 - J1	4 J1 - C1
5	J1 - F1	K1 - H1	5 K1 - F1
6	C2 - B2	A2 - G2	6 B2 - K2
7	D2 - A2	B2 - F2	7 E2 - A2
8	F2 - H2	E2 - C2	8 D2 - J2
9	G2 - K2	H2 - J2	9 C2 - H2
10	J2 - E2	K2 - D2	10 F2 - G2
11	A3 - C3	C3 - F3	11 A3 - D3
12	B3 - K3	D3 - E3	12 B3 - C3
13	E3 - H3	G3 - B3	13 H3 - F3
14	F3 - G3	H3 - A3	14 J3 - E3
15	J3 - D3	K3 - J3	15 K3 - G3
16	B4 - A4	A4 - K4	16 C4 - K4
17	C4 - J4	F4 - E4	17 D4 - B4
18	D4 - H4	G4 - D4	18 E4 - A4
19	E4 - G4	H4 - C4	19 F4 - J4
20	K4 - F4	J4 - B4	20 G4 - H4
21	A5 - J5	B5 - A5	21 A5 - F5
22	C5 - G5	D5 - H5	22 B5 - E5
23	E5 - K5	G5 - E5	23 C5 - D5
24	F5 - D5	J5 - C5	24 J5 - G5
25	H5 - B5	K5 - F5	25 K5 - H5
26	C6 - F6	A6 - C6	26 D6 - K6
27	D6 - E6	B6 - K6	27 E6 - C6
28	G6 - B6	E6 - H6	28 F6 - B6
29	H6 - A6	F6 - G6	29 G6 - A6
30	K6 - J6	J6 - D6	30 H6 - J6
31	A7 - G7	C7 - B7	31 A7 - K7
32	B7 - F7	D7 - A7	32 B7 - J7
33	E7 - C7	F7 - H7	33 C7 - H7
34	H7 - J7	G7 - K7	34 D7 - G7
35	K7 - D7	J7 - E7	35 E7 - F7
36	D8 - C8	A8 - E8	36 F8 - D8
37	E8 - B8	B8 - D8	37 G8 - C8
38	F8 - A8	C8 - K8	38 H8 - B8
39	G8 - J8	H8 - G8	39 J8 - A8
40	K8 - H8	J8 - F8	40 K8 - E8

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 30

10 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 29 (10 équipes à 8 joueurs) en y supprimant les appariements des 4^{èmes} joueurs, notés ■ et en les remplaçant par ceux ci-contre.

Ensuite, ajouter les 4 derniers joueurs du même tableau 29 en les décalant de 4 places vers le bas, en sorte que :

21. A5 - J5 B5 - A5

deviennent

41. A9 - J9 B9 - A9

etc...

	Ronde 1	Ronde 2	N° 30a Ronde autonome	
16	B4 - A4	A4 - J4	31	A7 - H7
17	D4 - H4	C4 - G4	32	B7 - G7
18	G4 - E4	E4 - K4	33	C7 - F7
19	J4 - C4	F4 - D4	34	D7 - E7
20	K4 - F4	H4 - B4	35	K7 - J7
21	A5 - G5	C5 - H5	36	E8 - K8
22	B5 - F5	F5 - E5	37	F8 - D8
23	D5 - K5	G5 - D5	38	G8 - C8
24	E5 - C5	J5 - B5	39	H8 - B8
25	H5 - J5	K5 - A5	40	J8 - A8
26	A6 - K6	B6 - G6	41	B9 - J9
27	C6 - H6	D6 - E6	42	C9 - H9
28	E6 - F6	F6 - C6	43	D9 - G9
29	G6 - D6	H6 - A6	44	E9 - F9
30	J6 - B6	K6 - J6	45	K9 - A9
31	A7 - E7	C7 - G7	46	A10 - D10
32	B7 - D7	D7 - F7	47	B10 - C10
33	F7 - J7	E7 - K7	48	G10 - K10
34	G7 - H7	H7 - B7	49	H10 - F10
35	K7 - C7	J7 - A7	50	J10 - E10
36	B8 - J8	A8 - F8	51	C11 - A11
37	C8 - H8	D8 - C8	52	D11 - J11
38	F8 - E8	E8 - B8	53	E11 - H11
39	G8 - D8	H8 - K8	54	F11 - G11
40	K8 - A8	J8 - G8	55	K11 - B11
			56	A12 - B12
			57	F12 - K12
			58	G12 - E12
			59	H12 - D12
			60	J12 - C12

Pour obtenir la ronde autonome 30a, utiliser la ronde 29a (10 équipes à 8 joueurs) jusqu'aux 6^{èmes} joueurs (30. H6 - J6) inclus, et continuer par le tableau ci-contre.

Tableau 31 : 10 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 30 (10 équipes à 12 joueurs) ci-dessus en y supprimant les 6^{èmes} et 7^{èmes} joueurs (échiquiers 26 à 35 inclus, noté ■), le bas du tableau remontant en conséquence : 36. B8 - J8 devient 26. B6 - J6, etc.

Pour obtenir la ronde autonome 31a, utiliser le tableau 30a ci-dessus, en y supprimant les appariements des 10^{èmes} et 11^{èmes} joueurs (échiquiers 46 à 55 inclus, noté ■), les 12^{èmes} joueurs remontant à la place des 10^{èmes}. Ainsi 56. A12 - B12 devient 46. A10 - B10, etc.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 32

11 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 32a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - A1	1 A1 - K1
2	B1 - D1	E1 - K1	2 B1 - J1
3	C1 - L1	F1 - J1	3 C1 - H1
4	J1 - G1	G1 - H1	4 D1 - G1
5	K1 - F1	L1 - B1	5 L1 - E1
6	H1 - J2	B2 - C1	6 E2 - F1
7	A2 - F2	C2 - A2	7 F2 - D2
8	D2 - C2	F2 - H2	8 G2 - C2
9	E2 - B2	J2 - E2	9 H2 - B2
10	G2 - K2	K2 - D2	10 J2 - A2
11	H2 - L2	L2 - G2	11 K2 - L2
12	C3 - J3	A3 - G3	12 A3 - H3
13	D3 - H3	B3 - F3	13 B3 - G3
14	G3 - E3	E3 - C3	14 C3 - F3
15	K3 - B3	H3 - K3	15 K3 - J3
16	L3 - A3	J3 - L3	16 L3 - D3
17	F3 - G4	E4 - D3	17 D4 - E3
18	B4 - A4	A4 - H4	18 E4 - C4
19	C4 - K4	D4 - L4	19 F4 - B4
20	H4 - E4	F4 - C4	20 G4 - A4
21	J4 - D4	G4 - B4	21 H4 - K4
22	L4 - F4	K4 - J4	22 J4 - L4
23	A5 - C5	C5 - G5	23 A5 - F5
24	B5 - L5	D5 - F5	24 B5 - E5
25	E5 - J5	H5 - B5	25 J5 - H5
26	F5 - H5	J5 - A5	26 K5 - G5
27	K5 - D5	L5 - K5	27 L5 - C5
28	G5 - H6	F6 - E5	28 C6 - D5
29	C6 - B6	A6 - K6	29 D6 - B6
30	D6 - A6	B6 - J6	30 E6 - A6
31	J6 - F6	E6 - L6	31 F6 - K6
32	K6 - E6	G6 - D6	32 G6 - J6
33	L6 - G6	H6 - C6	33 H6 - L6

Tableau 33

11 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N°33a Ronde autonome
1	A1 - F1	E1 - C1	1 A1 - K1
2	B1 - E1	F1 - B1	2 B1 - J1
3	C1 - L1	G1 - A1	3 C1 - H1
4	J1 - H1	H1 - K1	4 D1 - G1
5	K1 - G1	L1 - D1	5 L1 - E1
6	D1 - C2	K2 - J1	6 E2 - F1
7	B2 - D2	A2 - H2	7 F2 - D2
8	E2 - A2	C2 - F2	8 G2 - C2
9	F2 - K2	D2 - E2	9 H2 - B2
10	H2 - L2	G2 - B2	10 J2 - A2
11	J2 - G2	L2 - J2	11 K2 - L2
12	A3 - D3	B3 - H3	12 A3 - H3
13	F3 - J3	D3 - F3	13 B3 - G3
14	H3 - G3	E3 - L3	14 C3 - F3
15	K3 - E3	G3 - C3	15 K3 - J3
16	L3 - B3	J3 - A3	16 L3 - D3
17	C3 - B4	L4 - K3	17 D4 - E3
18	C4 - A4	A4 - K4	18 E4 - C4
19	F4 - H4	B4 - J4	19 F4 - B4
20	G4 - L4	D4 - G4	20 G4 - A4
21	J4 - E4	E4 - F4	21 H4 - K4
22	K4 - D4	H4 - C4	22 J4 - L4
23	B5 - A5	A5 - L5	23 A5 - D5
24	C5 - K5	G5 - E5	24 H5 - G5
25	D5 - J5	H5 - D5	25 J5 - F5
26	E5 - H5	J5 - C5	26 K5 - E5
27	F5 - G5	K5 - F5	27 L5 - B5
28	L5 - K6	C6 - B5	28 B6 - C5
29	B6 - H6	A6 - D6	29 C6 - A6
30	D6 - L6	F6 - J6	30 D6 - K6
31	E6 - F6	H6 - G6	31 E6 - J6
32	G6 - C6	K6 - E6	32 F6 - H6
33	J6 - A6	L6 - B6	33 G6 - L6
34	A7 - H7	B7 - D7	34 G7 - F7
35	C7 - F7	E7 - A7	35 H7 - E7
36	D7 - E7	F7 - K7	36 J7 - D7
37	G7 - B7	H7 - L7	37 K7 - C7
38	L7 - J7	J7 - G7	38 L7 - A7
39	K7 - J8	D8 - C7	39 A8 - B7
40	E8 - C8	A8 - F8	40 B8 - K8
41	F8 - B8	B8 - E8	41 C8 - J8
42	G8 - A8	C8 - L8	42 D8 - H8
43	H8 - K8	J8 - H8	43 E8 - G8
44	L8 - D8	K8 - G8	44 F8 - L8

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 34

11 équipes à 10 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 34a Ronde autonome		suite Ronde 1		suite Ronde 2		suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - K1							
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - J1	28	B5 - A6	B6 - A5	28	C6 - D5		
3	C1 - L1	G1 - A1	3	C1 - H1	29	G6 - E6	A6 - L6	29	D6 - B6		
4	J1 - H1	H1 - K1	4	D1 - G1	30	H6 - D6	C6 - K6	30	E6 - A6		
5	K1 - G1	L1 - D1	5	L1 - E1	31	J6 - C6	D6 - J6	31	F6 - K6		
6	D1 - C2	K2 - J1	6	E2 - F1	32	K6 - B6	E6 - H6	32	G6 - J6		
7	B2 - D2	A2 - H2	7	F2 - D2	33	L6 - F6	F6 - G6	33	H6 - L6		
8	E2 - A2	C2 - F2	8	G2 - C2	34	A7 - K7	C7 - A7	34	A7 - D7		
9	F2 - K2	D2 - E2	9	H2 - B2	35	B7 - J7	F7 - H7	35	H7 - G7		
10	H2 - L2	G2 - B2	10	J2 - A2	36	D7 - G7	G7 - L7	36	J7 - F7		
11	J2 - G2	L2 - J2	11	K2 - L2	37	E7 - F7	J7 - E7	37	K7 - E7		
12	A3 - D3	B3 - H3	12	A3 - H3	38	H7 - C7	K7 - D7	38	L7 - B7		
13	F3 - J3	D3 - F3	13	B3 - G3	39	L7 - K8	C8 - B7	39	B8 - C7		
14	H3 - G3	E3 - L3	14	C3 - F3	40	B8 - H8	A8 - D8	40	C8 - A8		
15	K3 - E3	G3 - C3	15	K3 - J3	41	D8 - F8	F8 - J8	41	D8 - K8		
16	L3 - B3	J3 - A3	16	L3 - D3	42	E8 - L8	H8 - G8	42	E8 - J8		
17	C3 - B4	L4 - K3	17	D4 - E3	43	G8 - C8	K8 - E8	43	F8 - H8		
18	C4 - A4	A4 - K4	18	E4 - C4	44	J8 - A8	L8 - B8	44	G8 - L8		
19	F4 - H4	B4 - J4	19	F4 - B4	45	A9 - H9	B9 - D9	45	G9 - F9		
20	G4 - L4	D4 - G4	20	G4 - A4	46	C9 - F9	E9 - A9	46	H9 - E9		
21	J4 - E4	E4 - F4	21	H4 - K4	47	D9 - E9	F9 - K9	47	J9 - D9		
22	K4 - D4	H4 - C4	22	J4 - L4	48	G9 - B9	H9 - L9	48	K9 - C9		
23	A5 - L5	G5 - E5	23	A5 - F5	49	L9 - J9	J9 - G9	49	L9 - A9		
24	C5 - K5	H5 - D5	24	B5 - E5	50	K9 - J10	D10 - C9	50	A10 - B9		
25	D5 - J5	J5 - C5	25	J5 - H5	51	E10 - C10	A10 - F10	51	B10 - K10		
26	E5 - H5	K5 - B5	26	K5 - G5	52	F10 - B10	B10 - E10	52	C10 - J10		
27	F5 - G5	L5 - F5	27	L5 - C5	53	G10 - A10	C10 - L10	53	D10 - H10		
					54	H10 - K10	J10 - H10	54	E10 - G10		
					55	L10 - D10	K10 - G10	55	F10 - L10		

Tableau 35 : 11 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 34 (11 équipes à 10 joueurs) en y remplaçant les appariements des 5^{èmes} et 6^{èmes} joueurs (échiquiers 23 à 33, noté ■) par ceux qui suivent, les joueurs suivants étant décalés de 2 places vers le bas. 34 A7 - K7 C7 - A7 devient 45 A9 - K9 C9 - A9, etc.

Ronde 1		Ronde 2		suite Ronde 1		suite Ronde 2		N° 35a Ronde autonome	
23	A5 - L5	C5 - F5		La ronde autonome s'obtient plus simplement en intercalant entre les 6 ^{èmes} et 7 ^{èmes} joueurs de la ronde 34a, les appariements ci contre, et en descendant la partie inférieure du tableau. En conséquence, 34 A7 - D7 devenant 45 A9 - D9, etc.		34	D7 - C7
24	D5 - J5	G5 - B5	34	F7 - E7	B7 - K7			35	E7 - B7
25	E5 - H5	H5 - A5	35	G7 - D7	C7 - J7			36	F7 - A7
26	F5 - G5	J5 - K5	36	H7 - C7	D7 - H7			37	G7 - K7
27	K5 - C5	L5 - D5	37	J7 - B7	E7 - G7			38	L7 - H7
28	B5 - A6	D6 - E5	38	K7 - A7	L7 - F7			39	H8 - J7
29	B6 - K6	A6 - G6	39	K8 - L7	A7 - B8			40	A8 - E8
30	C6 - J6	E6 - C6	40	A8 - J8	C8 - K8			41	B8 - D8
31	G6 - E6	F6 - B6	41	B8 - H8	F8 - G8			42	C8 - L8
32	H6 - D6	J6 - L6	42	D8 - F8	H8 - E8			43	J8 - G8
33	L6 - F6	K6 - H6	43	E8 - L8	J8 - D8			44	K8 - F8
	44	G8 - C8	L8 - A8				

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 36

12 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 36a Ronde autonome
1	A1 - B1	B1 - F1	1 A1 - M1
2	E1 - J1	C1 - E1	2 B1 - L1
3	F1 - H1	D1 - M1	3 C1 - K1
4	K1 - D1	G1 - A1	4 D1 - J1
5	L1 - C1	H1 - L1	5 E1 - H1
6	M1 - G1	J1 - K1	6 F1 - G1
7	B2 - M2	A2 - H2	7 G2 - E2
8	C2 - A2	E2 - D2	8 H2 - D2
9	D2 - L2	F2 - C2	9 J2 - C2
10	H2 - G2	G2 - B2	10 K2 - B2
11	J2 - F2	L2 - J2	11 L2 - A2
12	K2 - E2	M2 - K2	12 M2 - F2
13	A3 - D3	C3 - G3	13 A3 - K3
14	B3 - C3	D3 - F3	14 B3 - J3
15	F3 - K3	E3 - M3	15 C3 - H3
16	G3 - J3	H3 - B3	16 D3 - G3
17	L3 - E3	J3 - A3	17 E3 - F3
18	M3 - H3	K3 - L3	18 L3 - M3
19	C4 - M4	A4 - K4	19 F4 - D4
20	D4 - B4	B4 - J4	20 G4 - C4
21	E4 - A4	F4 - E4	21 H4 - B4
22	J4 - H4	G4 - D4	22 J4 - A4
23	K4 - G4	H4 - C4	23 K4 - L4
24	L4 - F4	M4 - L4	24 M4 - E4
25	A5 - F5	D5 - H5	25 A5 - H5
26	B5 - E5	E5 - G5	26 E5 - D5
27	C5 - D5	F5 - M5	27 F5 - C5
28	G5 - L5	J5 - C5	28 G5 - B5
29	H5 - K5	K5 - B5	29 K5 - M5
30	M5 - J5	L5 - A5	30 L5 - J5
31	A6 - G6	B6 - L6	31 B6 - A6
32	D6 - M6	C6 - K6	32 C6 - L6
33	E6 - C6	G6 - F6	33 D6 - K6
34	F6 - B6	H6 - E6	34 H6 - F6
35	K6 - J6	J6 - D6	35 J6 - E6
36	L6 - H6	M6 - A6	36 M6 - G6

Tableau 37

12 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N°37a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - C1	1 A1 - B1
2	B1 - D1	E1 - B1	2 G1 - M1
3	C1 - M1	F1 - A1	3 H1 - F1
4	J1 - H1	G1 - L1	4 J1 - E1
5	K1 - G1	H1 - K1	5 K1 - D1
6	L1 - F1	M1 - J1	6 L1 - C1
7	B2 - C2	A2 - G2	7 B2 - L2
8	D2 - A2	C2 - E2	8 C2 - K2
9	E2 - L2	F2 - B2	9 D2 - J2
10	G2 - J2	J2 - K2	10 E2 - H2
11	H2 - M2	L2 - H2	11 F2 - G2
12	K2 - F2	M2 - D2	12 M2 - A2
13	A3 - C3	B3 - G3	13 F3 - M3
14	E3 - K3	C3 - F3	14 G3 - E3
15	F3 - J3	D3 - E3	15 H3 - D3
16	G3 - H3	H3 - A3	16 J3 - C3
17	L3 - D3	J3 - L3	17 K3 - B3
18	M3 - B3	K3 - M3	18 L3 - A3
19	B4 - A4	A4 - J4	19 A4 - K4
20	C4 - L4	D4 - F4	20 B4 - J4
21	F4 - H4	E4 - M4	21 C4 - H4
22	J4 - E4	G4 - C4	22 D4 - G4
23	K4 - D4	H4 - B4	23 E4 - F4
24	M4 - G4	L4 - K4	24 M4 - L4
25	B5 - J5	A5 - B5	25 E5 - M5
26	E5 - F5	C5 - L5	26 F5 - D5
27	G5 - D5	D5 - K5	27 G5 - C5
28	H5 - C5	F5 - H5	28 H5 - B5
29	K5 - A5	J5 - E5	29 J5 - A5
30	L5 - M5	M5 - G5	30 K5 - L5
31	A6 - L6	B6 - M6	31 A6 - H6
32	D6 - H6	C6 - A6	32 B6 - G6
33	G6 - E6	E6 - K6	33 C6 - F6
34	J6 - C6	F6 - J6	34 D6 - E6
35	K6 - B6	H6 - G6	35 L6 - J6
36	M6 - F6	L6 - D6	36 M6 - K6
37	A7 - M7	B7 - C7	37 C7 - E7
38	C7 - K7	D7 - A7	38 F7 - B7
39	F7 - G7	E7 - L7	39 G7 - A7
40	H7 - E7	G7 - J7	40 K7 - J7
41	J7 - D7	K7 - F7	41 L7 - H7
42	L7 - B7	M7 - H7	42 M7 - D7
43	D8 - C8	A8 - E8	43 A8 - C8
44	E8 - B8	B8 - D8	44 B8 - M8
45	F8 - A8	C8 - M8	45 D8 - L8
46	G8 - L8	J8 - H8	46 E8 - K8
47	H8 - K8	K8 - G8	47 H8 - G8
48	M8 - J8	L8 - F8	48 J8 - F8

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 38

12 équipes à 12 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 38a Ronde autonome		suite Ronde 1		suite Ronde 2		suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	D1 - M1	1	A1 - M1	37	37	
2	B1 - E1	E1 - C1	2	B1 - L1	38	A7 - M7	B7 - F7	38	A7 - F7	
3	C1 - D1	F1 - B1	3	C1 - K1	39	D7 - J7	C7 - E7	39	B7 - E7	
4	K1 - H1	G1 - A1	4	D1 - J1	40	E7 - H7	G7 - A7	40	C7 - D7	
5	L1 - G1	H1 - L1	5	E1 - H1	41	F7 - G7	H7 - L7	41	J7 - M7	
6	M1 - J1	J1 - K1	6	F1 - G1	42	K7 - C7	J7 - K7	42	K7 - H7	
7	A2 - E2	B2 - G2	7	G2 - E2	43	L7 - B7	M7 - D7	43	L7 - G7	
8	D2 - B2	C2 - F2	8	H2 - D2	44	B8 - K8	A8 - B8	44	D8 - B8	
9	F2 - L2	E2 - D2	9	J2 - C2	45	D8 - H8	C8 - L8	45	E8 - A8	
10	G2 - K2	H2 - A2	10	K2 - B2	46	F8 - M8	E8 - J8	46	F8 - L8	
11	J2 - H2	K2 - M2	11	L2 - A2	47	G8 - E8	H8 - F8	47	G8 - K8	
12	M2 - C2	L2 - J2	12	M2 - F2	48	J8 - C8	K8 - D8	48	H8 - J8	
13	C3 - B3	A3 - J3	13	A3 - K3	49	L8 - A8	M8 - G8	49	M8 - C8	
14	D3 - A3	B3 - H3	14	B3 - J3	50	A9 - K9	B9 - M9	50	A9 - D9	
15	E3 - L3	F3 - D3	15	C3 - H3	51	D9 - G9	C9 - A9	51	B9 - C9	
16	H3 - M3	G3 - C3	16	D3 - G3	52	E9 - F9	F9 - J9	52	H9 - M9	
17	J3 - G3	L3 - K3	17	E3 - F3	53	H9 - C9	G9 - H9	53	J9 - G9	
18	K3 - F3	M3 - E3	18	L3 - M3	54	J9 - B9	K9 - E9	54	K9 - F9	
19	B4 - M4	A4 - K4	19	F4 - D4	55	L9 - L9	L9 - D9	55	L9 - E9	
20	C4 - A4	D4 - G4	20	G4 - C4	56	A10 - J 10	C10 - B10	56	C10 - A10	
21	F4 - J4	E4 - F4	21	H4 - B4	57	B10 - H10	D10 - A10	57	D10 - L10	
22	G4 - H4	H4 - C4	22	J4 - A4	58	F10 - D10	E10 - L10	58	E10 - K10	
23	K4 - E4	J4 - B4	23	K4 - L4	59	G10 - C10	H10 - M10	59	F10 - J10	
24	L4 - D4	M4 - L4	24	M4 - E4	60	L10 - K10	J10 - G10	60	G10 - H10	
25	A5 - B5	B5 - K5	25	A5 - H5	61	M10 - E10	K10 - F10	61	M10 - B10	
26	C5 - L5	D5 - H5	26	B5 - G5	62	B11 - G11	A11 - E11	62	A11 - B11	
27	E5 - J5	F5 - M5	27	C5 - F5	63	C11 - F11	D11 - B11	63	G11 - M11	
28	H5 - F5	G5 - E5	28	D5 - E5	64	E11 - D11	F11 - L11	64	H11 - F11	
29	K5 - D5	J5 - C5	29	K5 - M5	65	H11 - A11	G11 - K11	65	J11 - E11	
30	M5 - G5	L5 - A5	30	L5 - J5	66	K11 - M11	J11 - H11	66	K11 - D11	
31	A6 - F6	D6 - J6	31	E6 - C6	67	L11 - J11	M11 - C11	67	L11 - C11	
32	B6 - E6	E6 - H6	32	F6 - B6	68	D12 - M12	A12 - F12	68	B12 - L12	
33	C6 - D6	F6 - G6	33	G6 - A6	69	E12 - C12	B12 - E12	69	C12 - K12	
34	G6 - L6	K6 - C6	34	H6 - L6	70	F12 - B12	C12 - D12	70	D12 - J12	
35	H6 - K6	L6 - B6	35	J6 - K6	71	G12 - A12	K12 - H12	71	E12 - H12	
36	J6 - M6	M6 - A6	36	M6 - D6	72	H12 - L12	L12 - G12	72	F12 - G12	
.....	72	J12 - K12	M12 - J12	72	M12 - A12	

Tableau 39 : 12 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 38 (12 équipes à 12 joueurs) en y supprimant les appariements des 6^{èmes}, 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (échiquiers N° 31 à 48, noté |) et en remplaçant par ci-contre, puis en remontant le bas du tableau en sorte que 49 A9 - K9 B9 - M9 deviennent 37 A7 - K7 B7 - M7, etc.

31	B6 - L6	A6 - B6
32	C6 - K6	G6 - M6
33	D6 - J6	H6 - F6
34	E6 - H6	J6 - E6
35	F6 - G6	K6 - D6
36	M6 - A6	L6 - C6

La ronde autonome 39a est obtenue en supprimant dans le tableau 38a les appariements des 2 derniers joueurs de chaque équipe (échiquiers N° 61 à 72 notés ||).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 40

13 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 40a autonome
1	A1 - N1	B1 - F1	1 A1 - F1
2	C1 - L1	E1 - C1	2 B1 - E1
3	D1 - K1	G1 - A1	3 K1 - J1
4	F1 - H1	H1 - M1	4 L1 - H1
5	J1 - E1	L1 - J1	5 M1 - G1
6	M1 - B1	N1 - D1	6 N1 - C1
7	H2 - G1	K1 - L2	7 C2 - D1
8	B2 - A2	A2 - H2	8 D2 - B2
9	E2 - K2	C2 - F2	9 E2 - A2
10	F2 - J2	D2 - E2	10 F2 - M2
11	L2 - D2	G2 - B2	11 G2 - L2
12	M2 - C2	J2 - M2	12 H2 - K2
13	N2 - G2	K2 - N2	13 J2 - N2
14	A3 - C3	C3 - G3	14 A3 - D3
15	B3 - N3	F3 - D3	15 N3 - H3
16	D3 - M3	H3 - B3	16 L3 - F3
17	E3 - L3	J3 - A3	17 K3 - G3
18	G3 - J3	M3 - K3	18 M3 - E3
19	K3 - F3	N3 - E3	19 J3 - B3
20	J4 - H3	L3 - M4	20 B4 - C3
21	C4 - B4	A4 - K4	21 C4 - A4
22	D4 - A4	B4 - J4	22 D4 - N4
23	F4 - L4	E4 - F4	23 E4 - L4
24	K4 - G4	G4 - D4	24 F4 - K4
25	M4 - E4	H4 - C4	25 G4 - J4
26	N4 - H4	L4 - N4	26 H4 - M4
27	B5 - D5	A5 - L5	27 H5 - G5
28	C5 - N5	D5 - H5	28 J5 - F5
29	E5 - A5	G5 - E5	29 K5 - E5
30	F5 - M5	J5 - C5	30 L5 - D5
31	H5 - K5	K5 - B5	31 M5 - C5
32	L5 - G5	N5 - F5	32 N5 - A5
33	K6 - J5	M5 - N6	33 A6 - B5
34	A6 - F6	B6 - L6	34 B6 - M6
35	D6 - C6	C6 - K6	35 C6 - L6
36	E6 - B6	F6 - G6	36 D6 - K6
37	G6 - M6	H6 - E6	37 E6 - J6
38	L6 - H6	J6 - D6	38 F6 - H6
39	N6 - J6	M6 - A6	39 G6 - N6

Tableau 41

13 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 41a autonome
1	A1 - D1	C1 - K1	1 A1 - E1
2	B1 - C1	D1 - J1	2 B1 - D1
3	E1 - M1	G1 - F1	3 K1 - H1
4	F1 - L1	H1 - E1	4 L1 - G1
5	K1 - G1	L1 - B1	5 M1 - F1
6	N1 - H1	M1 - A1	6 N1 - J1
7	J1 - H2	M2 - N1	7 D2 - C1
8	C2 - A2	A2 - L2	8 C2 - N2
9	D2 - M2	B2 - K2	9 E2 - B2
10	G2 - J2	E2 - G2	10 F2 - A2
11	K2 - F2	F2 - N2	11 G2 - M2
12	L2 - E2	H2 - D2	12 H2 - L2
13	N2 - B2	J2 - C2	13 J2 - K2
14	B3 - A3	A3 - K3	14 A3 - G3
15	F3 - J3	C3 - H3	15 B3 - F3
16	G3 - N3	D3 - G3	16 C3 - E3
17	K3 - E3	E3 - F3	17 L3 - J3
18	L3 - D3	J3 - B3	18 M3 - H3
19	M3 - C3	N3 - L3	19 N3 - K3
20	H3 - G4	L4 - M3	20 E4 - D3
21	A4 - N4	B4 - H4	21 D4 - N4
22	C4 - L4	F4 - D4	22 F4 - C4
23	D4 - K4	G4 - C4	23 G4 - B4
24	E4 - J4	J4 - A4	24 H4 - A4
25	H4 - F4	K4 - M4	25 J4 - M4
26	M4 - B4	N4 - E4	26 K4 - L4
27	A5 - H5	C5 - L5	27 A5 - J5
28	B5 - G5	E5 - J5	28 B5 - H5
29	D5 - E5	G5 - N5	29 C5 - G5
30	F5 - C5	H5 - F5	30 D5 - F5
31	J5 - M5	K5 - D5	31 M5 - K5
32	N5 - K5	M5 - B5	32 N5 - L5
33	L5 - K6	B6 - A5	33 F6 - E5
34	E6 - C6	A6 - N6	34 E6 - N6
35	F6 - B6	C6 - L6	35 G6 - D6
36	G6 - A6	D6 - M6	36 H6 - C6
37	L6 - J6	H6 - G6	37 J6 - B6
38	M6 - H6	J6 - F6	38 K6 - A6
39	N6 - D6	K6 - E6	39 L6 - M6
40	C7 - D7	A7 - C7	40 A7 - L7
41	E7 - B7	D7 - M7	41 B7 - K7
42	F7 - A7	G7 - J7	42 C7 - J7
43	H7 - L7	K7 - F7	43 D7 - H7
44	J7 - N7	L7 - E7	44 E7 - G7
45	M7 - G7	N7 - H7	45 N7 - M7
46	J8 - K7	B7 - C8	46 G8 - F7
47	A8 - E8	D8 - A8	47 F8 - N8
48	B8 - D8	E8 - M8	48 H8 - E8
49	C8 - N8	F8 - M8	49 J8 - D8
50	K8 - H8	G8 - K8	50 K8 - C8
51	L8 - G8	H8 - J8	51 L8 - B8
52	M8 - F8	N8 - B8	52 M8 - A8

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 42

13 équipes à 12 joueurs

		N° 42a		suite		suite		
		Ronde autonome		Ronde 1		Ronde 2		
Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome					Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - M1	40	A7 - F7
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - L1	40	A7 - M7	40	A7 - F7
3	C1 - D1	G1 - A1	3	C1 - K1	41	B7 - L7	41	B7 - E7
4	L1 - H1	H1 - M1	4	D1 - J1	42	C7 - K7	42	K7 - J7
5	M1 - G1	J1 - L1	5	E1 - H1	43	D7 - J7	43	L7 - H7
6	N1 - J1	K1 - N1	6	N1 - F1	44	E7 - H7	44	M7 - G7
7	J2 - K1	D1 - E2	7	F2 - G1	45	F7 - G7	45	N7 - C7
8	B2 - D2	A2 - H2	8	G2 - E2	46	M8 - N7	46	C8 - D7
9	E2 - A2	C2 - F2	9	H2 - D2	47	B8 - K8	47	D8 - B8
10	F2 - M2	D2 - N2	10	J2 - C2	48	E8 - G8	48	E8 - A8
11	H2 - K2	G2 - B2	11	K2 - B2	49	H8 - D8	49	F8 - M8
12	L2 - G2	K2 - L2	12	L2 - A2	50	J8 - C8	50	G8 - L8
13	N2 - C2	M2 - J2	13	M2 - N2	51	L8 - A8	51	H8 - K8
14	B3 - C3	A3 - J3	14	A3 - K3	52	N8 - F8	52	J8 - N8
15	D3 - A3	C3 - G3	15	B3 - J3	53	A9 - K9	53	A9 - D9
16	G3 - K3	E3 - N3	16	C3 - H3	54	B9 - J9	54	J9 - H9
17	L3 - F3	F3 - D3	17	D3 - G3	55	F9 - E9	55	K9 - G9
18	M3 - E3	H3 - B3	18	M3 - L3	56	G9 - D9	56	L9 - F9
19	N3 - H3	K3 - M3	19	N3 - E3	57	H9 - C9	57	M9 - E9
20	J3 - H4	M4 - L3	20	E4 - F3	58	L9 - N9	58	N9 - B9
21	C4 - A4	A4 - K4	21	F4 - D4	59	M9 - L10	59	B10 - C9
22	D4 - M4	B4 - J4	22	G4 - C4	60	A10 - J10	60	C10 - A10
23	E4 - L4	F4 - E4	23	H4 - B4	61	C10 - G10	61	D10 - M10
24	J4 - G4	G4 - D4	24	J4 - A4	62	E10 - N10	62	E10 - L10
25	K4 - F4	H4 - C4	25	K4 - M4	63	F10 - D10	63	F10 - K10
26	N4 - B4	L4 - N4	26	L4 - N4	64	H10 - B10	64	G10 - J10
27	A5 - B5	B5 - K5	27	A5 - H5	65	K10 - M10	65	H10 - N10
28	C5 - M5	E5 - G5	28	B5 - G5	66	A11 - H11	66	H11 - G11
29	D5 - L5	H5 - D5	29	C5 - F5	67	C11 - F11	67	J11 - F11
30	F5 - J5	J5 - C5	30	M5 - K5	68	D11 - N11	68	K11 - E11
31	G5 - N5	L5 - A5	31	L5 - J5	69	G11 - B11	69	L11 - D11
32	K5 - E5	N5 - F5	32	N5 - D5	70	K11 - L11	70	M11 - C11
33	G6 - H5	M5 - N6	33	D6 - E5	71	M11 - J11	71	N11 - A11
34	H6 - F6	A6 - M6	34	E6 - C6	72	D12 - E11	72	A12 - B11
35	J6 - E6	B6 - L6	35	F6 - B6	73	E12 - C12	73	B12 - M12
36	K6 - D6	C6 - K6	36	G6 - A6	74	F12 - B12	74	C12 - L12
37	L6 - C6	D6 - J6	37	H6 - L6	75	G12 - A12	75	D12 - K12
38	M6 - B6	E6 - H6	38	J6 - M6	76	H12 - M12	76	E12 - J12
39	N6 - A6	F6 - G6	39	K6 - N6	77	J12 - L12	77	F12 - H12
.....	78	K12 - N12	78	G12 - N12

Tableau 43 : 13 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, supprimer dans le tableau 42 (13 équipes à 12 joueurs), les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (échiquiers N° 40 à 52, notés |) et remonter la partie inférieure du tableau en conséquence (53 A9 - K9 C9 - A9 deviennent 40 A7 - K7 C7 - A7, etc.)

La ronde autonome N°43a s'obtient en supprimant dans la ronde 42a (13 équipes à 12 joueurs) les appariements des 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (échiquiers N° 53 à 65 notés | |) et en remontant le bas du tableau de la même façon (66 H11 - G11 devenant 53 H9 - G9, etc. Si la ronde autonome doit organiser un tournoi en une seule ronde, il suffit de supprimer simplement les appariements des deux derniers joueurs de chaque équipe (échiquier N°66 et après).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TABLEAUX pour 3 équipes en 3 rondes

Ce tableau est proposé pour la Coupe Jean-Claude Loubatière et la Coupe 2000 :

3 équipes de 4 joueurs ; Équipes : A, B, C. ; Joueurs : 1, 2, 3, 4. Échiquiers : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Échiquier	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
1	A ₁ - B ₁	B ₁ - C ₁	C ₁ - A ₁
2	A ₂ - C ₁	B ₂ - A ₁	C ₂ - B ₁
3	B ₂ - C ₂	C ₂ - A ₂	A ₂ - B ₂
4	C ₃ - B ₃	A ₃ - C ₃	B ₃ - A ₃
5	C ₄ - A ₃	A ₄ - B ₃	B ₄ - C ₃
6	B ₄ - A ₄	C ₄ - B ₄	A ₄ - C ₄

Exemple de grilles de prise de résultats pour 4 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

4 Equipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	B1		n	D1		b	C1					
2	n	C2		b	B2		n	D2					
3	b	D3		n	C3		b	B3					
4	n	B4		b	D4		n	C4					
Départage						Place			Total				

B	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	C1		b	D1					
2	b	D2		n	A2		n	C2					
3	b	C3		n	D3		n	A3					
4	b	A4		n	C4		b	D4					
Départage						Place			Total				

C	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D1		n	B1		n	A1					
2	b	A2		n	D2		b	B2					
3	n	B3		b	A3		n	D3					
4	n	D4		b	B4		b	A4					
Départage						Place			Total				

D	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	C1		b	A1		n	B1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	n	A3		b	B3		b	C3					
4	b	C4		n	A4		n	B4					
Départage						Place			Total				

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemple de grilles de prise de résultats pour 5 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

5 Equipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D1		n	B2		b	C1		n	E1		
2	n	C2		b	E2		n	D2		b	B1		
3	b	E3		n	C3		b	B4		n	D3		
4	n	B3		b	D4		n	E4		b	C4		
Départage							Place			Total			

B	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	C1		n	D1		b	E1		n	A2		
2	n	E2		b	A1		n	C2		b	D2		
3	b	A4		n	E3		b	D3		n	C3		
4	n	D4		b	C4		n	A3		b	E4		
Départage							Place			Total			

C	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	B1		b	E1		n	A1		b	D1		
2	b	A2		n	D2		b	B2		n	E2		
3	n	D3		b	A3		n	E3		b	B3		
4	b	E4		n	B4		b	D4		n	A4		
Départage							Place			Total			

D	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	B1		b	E2		n	C1		
2	n	E1		b	C2		b	A2		n	B2		
3	b	C3		n	E4		n	B3		b	A3		
4	b	B4		n	A4		n	C4		b	E3		
Départage							Place			Total			

E	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D2		n	C1		n	B1		b	A1		
2	b	B2		n	A2		n	D1		b	C2		
3	n	A3		b	B3		b	C3		n	D4		
4	n	C4		b	D3		b	A4		n	B4		
Départage							Place			Total			

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemple de grilles de prise de résultats pour 6 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

6 Equipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	B1		n	F1		b	D1					
2	n	C2		b	E2		n	F2					
3	n	D3		b	C3		b	B3					
4	b	F4		n	B4		n	E4					
Départage							Place			Total			

B	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	E1		n	C1					
2	b	F2		n	D2		b	E2					
3	n	C3		b	F3		n	A3					
4	n	E4		b	A4		b	D4					
Départage							Place			Total			

C	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	E1		b	D1		b	B1					
2	b	A2		n	F2		b	D2					
3	b	B3		n	A3		b	E3					
4	n	D4		b	E4		n	F4					
Départage							Place			Total			

D	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	F1		n	C1		n	A1					
2	n	E2		b	B2		n	C2					
3	b	A3		n	E3		b	F3					
4	b	C4		n	F4		n	B4					
Départage							Place			Total			

E	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	C1		n	B1		b	F1					
2	b	D2		n	A2		n	B2					
3	n	F3		b	D3		n	C3					
4	b	B4		n	C4		b	A4					
Départage							Place			Total			

F	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	D1		b	A1		n	E1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	b	E3		n	B3		n	D3					
4	n	A4		b	D4		b	C4					
Départage							Place			Total			

Organisation administrative
et technique

Chapitre **2.3**

**Tournoi
Formule
Coupe**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

LES TOURNOIS A ELIMINATION DIRECTE ou tournois à formule "Coupe"

La gestion de ce type de tournois paraît de prime abord simple, mais en fait, après bien des essais, elle s'avère malaisée. Bien trop souvent, deux secteurs font défaut dans la gestion de ce type de tournois : la prise en compte de participants fictifs ainsi que la détermination du nombre de tours et du nombre d'exempts.

1. Exemple sur deux cas simples :

a) Imaginons une "coupe" où nous avons 16 participants : le premier tour sera dénommé huitièmes de finale (nom généré par le nombre de participants rescapés) et le tour suivant quarts de finale, puis demi-finales (ou encore semi-finales) et enfin finale. Il n'y a pas de problèmes lorsque le nombre de participants est une puissance de 2.

Une puissance de 2 est un nombre qui se décompose en facteurs tous égaux à 2.

Exemple : 32 est une puissance de 2 car $32 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$, ce qui s'écrit encore sous la forme 2^5 et se lit "2 puissance 5".

12 n'est pas une puissance de 2 car $12 = 2 \times 2 \times 3$ et l'élément 3 n'est pas égal à 2.

b) Imaginons maintenant que le nombre de participants ne soit pas une puissance de 2 (23 par exemple). On recherchera alors quel nombre de joueurs il convient d'exempter pour que le nombre de participants du tour suivant soit une puissance de 2. Ici, on détermine en fait le nombre d'exempts du premier tour.

Une petite gymnastique de l'esprit nous dit que le prochain tour ne devrait voir que la participation de 16 joueurs. Pour nous, ceci veut aussi dire qu'il aurait mieux valu avoir 32 participants plutôt que 23.

Il nous a donc manqué 9 joueurs ($9 = 32 - 23$) au premier tour. Imaginons donc que nous introduisions la même quantité de participants fictifs et le tour sera joué, par 32 joueurs !

Nous en déduisons une première "règle" : les adversaires des joueurs fictifs sont les participants d'un tournoi qui sont exemptés au premier tour. Malheureusement, cette "règle" n'est pas toujours vraie et peut fausser le déroulement d'une compétition. Pourtant dans le cas présent, "ça marche".

Nous avons donc 9 exempts. On calcule alors le nombre de joueurs disponibles qui est égal au nombre de joueurs inscrits diminué du nombre des exempts : soit ici, $23 - 9 = 14$.

Le nombre de matchs sera donc égal à 7; en ajoutant le nombre de qualifiés à celui des exempts du premier tour, nous obtenons alors le nombre de participants au deuxième tour, soit $7 + 9 = 16$. 16 est bien une puissance de 2, il n'y a plus de problèmes.

2. Etude du cas général :

Bien souvent, il arrive qu'au début d'une compétition, on doive inclure des participants qui n'entreront pas tous en jeu au même stade de la compétition : en coupe de France de Football, les clubs de Nationale 1 rentrent en jeu au niveau des 128^e de finale et ceux de Nationale 2 deux tours avant, et il en est de même pour tous les autres participants (hiérarchie oblige !). Pour gérer cette coupe, il convient de connaître les éléments suivants : le nombre de qualifiés d'office (et à quel niveau) ainsi que le nombre total de participants.

a) Notion de joueurs disponibles.

Les joueurs disponibles sont tous les joueurs d'un tournoi qui ne sont pas qualifiés pour un tour ultérieur.

Exemple : imaginons dans un tournoi avec 234 participants, que 6 participants soient directement qualifiés pour le 3^e tour et qu'un autre soit directement qualifié pour le 5^e tour. Le nombre de joueurs disponibles sera égal à 227 car $227 = 234 - (6+1) = 234 - 7$.

b) Notion de joueurs fictifs.

Les joueurs fictifs sont des joueurs qui sont ajoutés au nombre des participants. Leur nombre est fonction du nombre de qualifiés d'office et du nombre de tours où ces qualifiés ne jouent pas.

Si un joueur est exempt pendant n tours, le nombre de joueurs fictifs devant être ajoutés au nombre de participants est de 2^n .

Si X joueurs sont exempts x rondes, Y joueurs exempts y rondes, ... , Z joueurs exempts z rondes, le nombre F de joueurs fictifs sera: $F = X \times 2^X + Y \times 2^Y + \dots + Z \times 2^Z$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Dans l'exemple précédent, les 6 joueurs ne jouaient pas pendant 2 tours alors que le 7^e exempt ne jouait pas pendant 4 tours.

F était donc égal à $6 \times 2^2 + 1 \times 2^4$ soit $F = 6 \times 4 + 1 \times 16 = 40$ joueurs fictifs.

c) Nombre des participants net.

Le nombre de participants net d'un tournoi est égal au nombre de joueurs disponibles augmenté du nombre de joueurs fictifs.

Dans l'exemple ci-dessus, le nombre de participants net est de : $227 + 40 = 267$.

d) Nombre de joueurs exempts au premier tour d'un tournoi à élimination directe.

Après avoir déterminé le nombre net, on recherche la puissance de 2 immédiatement supérieure ou égale au nombre net; une fois cette puissance déterminée, le nombre d'exempts du premier tour sera égal à la différence entre ces deux nombres.

- Si le nombre d'exempts est inférieur au nombre de joueurs disponibles, on les tire au sort et le tournoi peut débiter.

- Si le nombre d'exempts est supérieur ou égal au nombre de joueurs disponibles, on devra alors jouer un **tour préliminaire** auquel les qualifiés d'office ne prendront pas part, évidemment. Les calculs seront alors refaits.

Exemple: 63 équipes jouent une coupe où 25 équipes sont qualifiées d'office pour le 2^e tour.

Nombre d'équipes disponibles :	$63 - 25 = 38$
Nombre d'équipes fictives :	$25 \times 2 = 50$
Nombre de participants net :	$38 + 50 = 88$
Puissance de 2 supérieure :	$128 = 2^7 \Rightarrow 7$ rondes prévues
Nombre d'exempts au 1 ^{er} tour :	$128 - 88 = 40$ (!?)

Il y aura donc un tour préliminaire et les qualifiés d'office n'y participent pas :

Nombre d'équipes fictives :	$25 \times 2^2 = 25 \times 4 = 100$
Nombre de participants net :	$38 + 100 = 138$
Puissance de 2 supérieure :	$256 = 2^8 \Rightarrow 8$ rondes prévues, soit le Tour préliminaire et 7 rondes
Nombre d'exempts au 1 ^{er} tour :	$256 - 138 = 118$ (!!?)

On recommence avec un 2^e tour préliminaire :

Nombre d'équipes fictives :	$25 \times 2^3 = 25 \times 8 = 200$
Nombre de participants net :	$38 + 200 = 238$
Puissance de 2 supérieure :	$256 = 2^8 \Rightarrow 8$ rondes prévues, soit 2 Tours préliminaires et 6 rondes
Nombre d'exempts au 1 ^{er} tour :	$256 - 238 = 18$
Nombre de participants au 1 ^{er} tour préliminaire :	$38 - 18 = 20$
Nombre de participants au 2 ^e tour préliminaire :	$10 + 18 = 28$
Nombre de participants au 1 ^{er} tour :	14
Nombre de participants au 2 ^e tour :	$7 + 25 = 32$

Un cas concret : 7971 équipes ont participé à la Coupe de France. Parmi elle, 250 équipes ont été exemptes de 2 tours, 80 de 4 tours, 36 de 6 tours et 20 de 7 tours.

Nombre d'équipes disponibles pour le 1 ^{er} tour :	$7971 - (250+80+36+20) = 7585$
Nombre d'équipes fictives :	
$250 \times 2^2 + 80 \times 2^4 + 36 \times 2^6 + 20 \times 2^7 = 1000 + 1280 + 2304 + 2560 = 7144$	
Nombre net de participants :	$7144 + 7585 = 14.729$
Puissance de 2 supérieure : $2^{14} = 16384 \Rightarrow 14$ tours prévus	
Nombre d'exempts au premier tour :	$16.384 - 14.729 = 1655$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Quand on a fini ce travail, il convient de le vérifier en faisant un plan de jeu :

PARTICIPANTS	QUALIFIES	
1er tour	$7971 - 386 - 1655 = 5930$	2965
2e tour	$2965 + 1655 = 4620$	2310
3e tour	$2310 + 250 = 2560$	1280
4e tour	1280 640	
5e tour	$640 + 80 = 720$	360
6e tour	360 180	
7e tour	$180 + 36 = 216$	108
8e tour	$108 + 20 = 128$	64
1/32e	64 32	
1/16e	32 16	
1/8e	16 8	
1/4 de finale	8 4	
1/2 finale	4 2	

qui s'affrontent en finale.

CONCLUSION :

- 1 - Déterminer les équipes exemptes d'un ou plusieurs tours.
- 2 - Déterminer le nombre d'équipes disponibles.
- 3 - Déterminer le nombre d'équipes fictives.
- 4 - Déterminer le nombre net de participants.
- 5 - Déterminer le nombre de tours à organiser.
- 6 - Déterminer le nombre d'exempts et de tours préliminaires.
- 7 - Vérifier en établissant un plan de jeu.

REMARQUE :

Il arrive souvent qu'on ne sache pas le nombre de tours où une équipe ne joue pas. C'est le cas notamment quand une équipe entre en 1/16 de finale. Il est alors impossible de calculer directement le nombre d'équipes fictives.

Il existe plusieurs méthodes exposées dans les différents corrigés de tests.

En voici une, traitée à l'aide d'un exemple : 52 équipes

2 équipes entrent au 2e tour

1 équipe entre au 3e tour

1 équipe entre en 1/4 de finale

Ayant 52 participants au départ, on peut supposer qu'il y aura 6 tours car $32 < 52 < 64$.

Nous avons alors 2 équipes exemptes 1 tour, 1 équipe exempte 2 tours et 1 équipe exempte 3 tours (les 1/4 de finale étant alors le 4e tour).

On peut maintenant faire les calculs normalement, sans oublier de vérifier à la fin qu'il y a bien 6 tours. Sinon, il faut tout recommencer avec 7 tours, l'équipe entrant en 1/4 de finale étant maintenant exempte 4 tours alors que les autres ne changent pas (exempts respectivement 1 et 2 tours).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemples

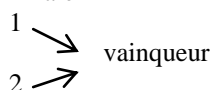
Le principe de base est le suivant : Le plus fort joue contre le plus faible. Le deuxième plus fort joue contre l'avant dernier, le troisième contre l'antépénultième, etc.

Dans une coupe idéale, les plus forts joueurs (ou équipes) se rencontrent le plus tard possible.

1. Exemples simples (2 à 16 joueurs) :

Avec deux joueurs, la Coupe n'aura qu'un tour, c'est directement la Finale

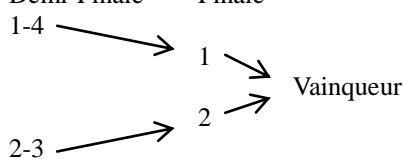
Finale



Avec trois ou quatre joueurs, il faudra deux tours : Demi-finale et Finale

Demi-Finale

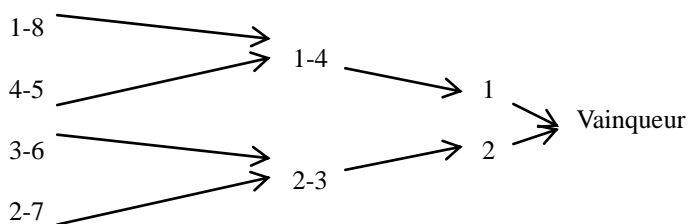
Finale



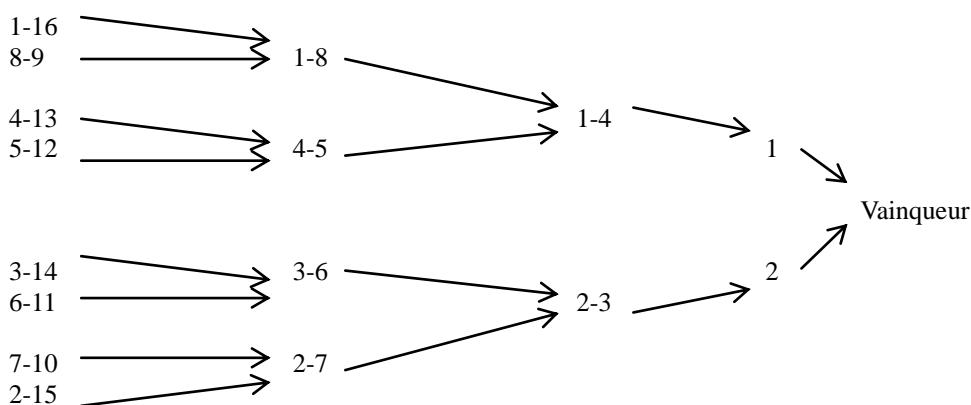
On fera jouer le N°1 contre le N°4. En effet, faire jouer le N°1 contre le N°2 reviendrait à faire jouer la finale avant l'heure. S'il n'y a que trois joueurs, le N°1, tête de série rentre directement en finale.

Avec cinq à huit joueurs, il faudra trois tours : Quart de finale, Demi-finale et Finale.

Le plus fort (N°1) joue contre le plus faible (N°8), le deuxième plus fort (N°2) contre le deuxième plus faible (N°7) et ainsi de suite. S'il y a moins de huit joueurs, on exempte le N°1, puis le N°2, puis le N°3.



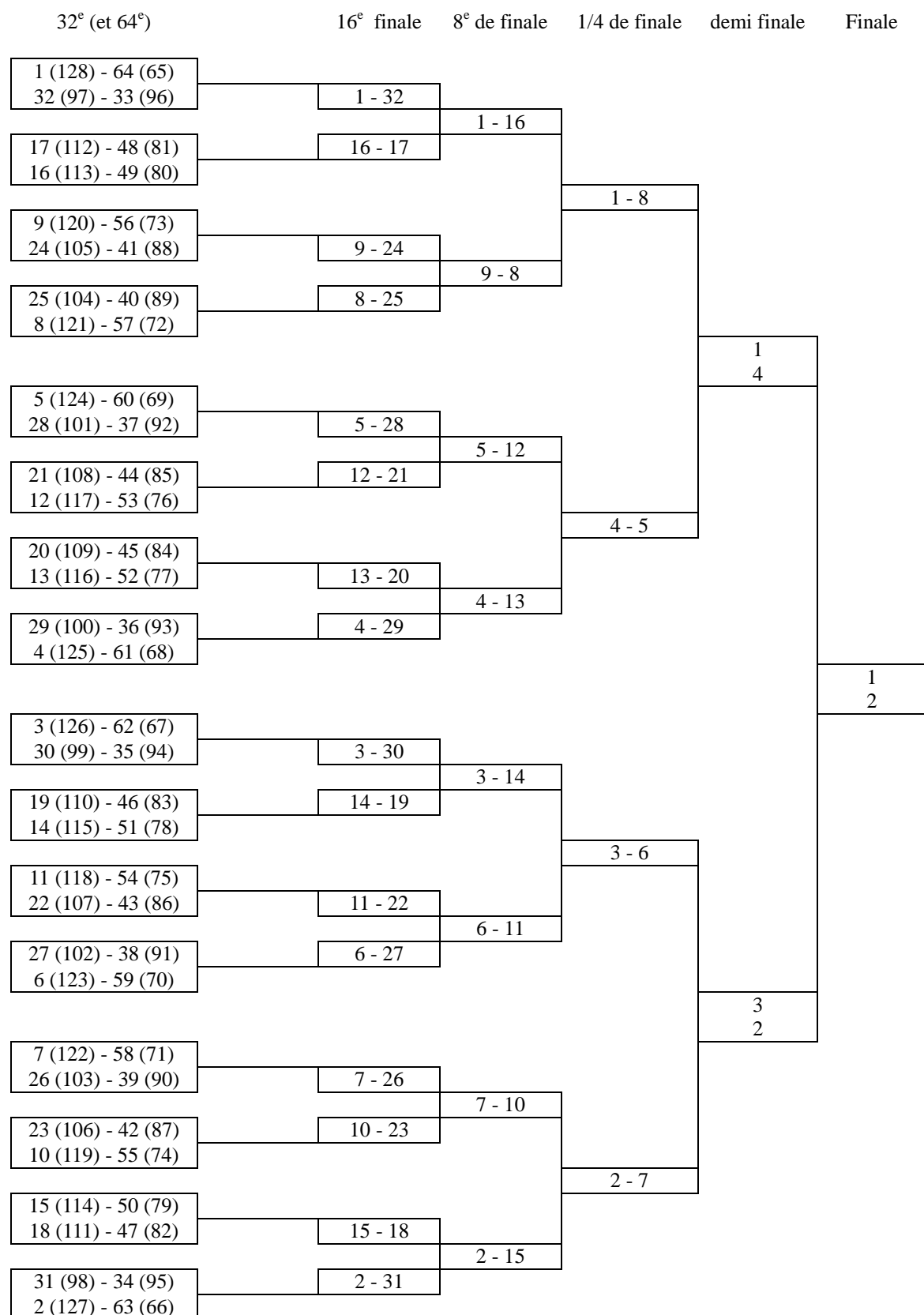
Avec neuf à seize joueurs, il faudra quatre tours ($16=2^4$, à noter que l'exposant donne le nombre de tours)



Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2. Coupe jusqu'à 128 joueurs :



Organisation administrative
et technique

Chapitre **2.4**

Départages

Le Livre
De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

ANNEXES AUX REGLES DES TOURNOIS DEPARTAGES

Réalisé d'après le FIDE Handbook C05 Annexe 3.

Départages ou Tie-break pour classer des joueurs ou des équipes à égalité de points.

L'arbitre choisira le départage adapté à la compétition en accord avec l'organisateur.

Le choix du (des) départage(s) doit être décidé à l'avance et annoncé avant le début de la compétition.

Si tous les départages échouent, l'égalité sera départagée par tirage au sort. Des parties de départage sont le meilleur système mais ne sont pas toujours appropriées. Par exemple, il peut ne pas avoir le temps de jouer ces parties de départage.

Pour certains départages, des exemples pratiques sont donnés en fin du paragraphe concerné.

1. Départage sur l'échiquier

- a. Un temps suffisant doit être prévu afin de s'assurer que la conclusion sera atteinte.
- b. Le système d'appariement et la cadence doivent être déterminés avant le début de l'événement.
- c. Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.
- d. Il est recommandé d'utiliser le départage sur l'échiquier uniquement afin de déterminer la première place, un champion ou des qualifiés.
- e. Lorsque le départage sur l'échiquier attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir la place correspondant au résultat de la prolongation. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.
- f. Lorsque deux joueurs sont à égalité après que la première place ait été décidée, ils partageront l'argent des prix auxquels ils ont droit. Par exemple, une coupe est organisée afin de départager quatre joueurs. Les joueurs éliminés en demi-finale partageront les prix de la troisième et de la quatrième position et le joueur éliminé en finale recevra le deuxième prix.
- g. Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.
- h. Le départage sur l'échiquier ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures dans le départage, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.
- i. Chaque partie devra être jouée sous le contrôle d'un arbitre. En cas d'incident, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera définitive.
- j. Les couleurs initiales seront attribuées par tirage au sort dans tous les cas ci-dessous.
- k. Les cas suivants sont des exemples où le temps pour les départages est limité.
 - 1.a. Si deux joueurs doivent se départager, ils joueront un mini-match de 2 parties en 3mn + 2s par coup. En cas d'égalité :
 - b. un nouveau tirage au sort pour les couleurs aura lieu . Le gagnant est le premier vainqueur d'un match. Après chaque partie impaire les couleurs seront inversées.
 2. Si trois joueurs doivent participer au départage :
 - a. Ils jouent un tournoi toutes rondes (sans aller-retour) à la même cadence qu'en 1.a.. Si les trois joueurs sont encore à égalité:
 - b. les départages suivants doivent être utilisés (voir 4.), et le joueur moins bien placé est éliminé. La procédure est alors comme en 1.a..
 3. Si quatre joueurs doivent participer au départage, ils jouent une coupe. Les couples d'adversaires doivent être déterminés par tirage au sort.

Il y aura deux matchs à élimination en deux parties au rythme du 1.a..
 4. Si cinq joueurs ou plus doivent participer au départage, ils seront classés par ordre des départages du tournoi et tous sauf les quatre premiers seront éliminés.
 5. L'organisateur se réserve le droit d'apporter tout changement nécessaire.
 6. Si seuls deux joueurs sont impliqués dans le départage, ils peuvent jouer à un rythme plus lent de jeu, si le temps le permet, en accord avec l'organisateur et l'arbitre en chef.

Partie décisive (Armageddon) : Il s'agit généralement d'un blitz avec 5 minutes pour les Noirs, 6 minutes pour les Blancs et aucun incrément. Sur un tirage au sort, le gagnant choisit sa couleur. Le gagnant remporte le départage et, en cas de partie nulle, les Noirs gagnent. D'autres variantes, notamment avec un incrément, sont aussi possibles et laissées à la discrétion de l'organisateur (incrément depuis le premier coup ou à partir du 40^{ème}, 60^{ème} coup).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2. Liste des systèmes de Départages couramment utilisés

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

2.1. Départages utilisant les propres résultats du Joueur

2.1.1 Le CUMULATIF (somme des scores progressifs)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le total du Cumulatif.

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

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

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

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

CUMULATIF (suite) :

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

Pour le cumulatif tronqué -1 ; On aurait additionné uniquement les score cumulés de la ronde 2 à la ronde 6.

Pour le cumulatif tronqué -2 ; On aurait additionné uniquement les scores cumulés de la ronde 3 à la ronde 6.

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

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

2.1.1.2. Cumulatif des Adversaires

Il s'agit de la somme des scores cumulatifs de tous les adversaires qu'un joueur a rencontrés. Un joueur exempté est réputé avoir joué contre un adversaire ayant un score de 50 %.

2.1.2 Confrontation Directe

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

Remarque : Système difficile à appliquer avec un grand nombre de joueurs.

Ce système montre plus d'efficacité dans les tournois en toutes rondes

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes

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

2.1.3.1 Le Système KOYA étendu

Le Système KOYA peut :

- être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de 50%.
- être réduit pas à pas pour exclure les joueurs qui ont marqué 50% ou plus.

Exemple pratique :

Dans le tournoi ci-dessous, départager les ex-æquo.

Sachant que le départage sera dans l'ordre :

- la Confrontation Directe
- le Koya
- le Koya étendu.

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

Albert, Éric, Herbert, Isidore et Jack ne sont ex-æquo avec personne. On les classe immédiatement.

Nous avons 5 joueurs ex-æquo à 5pts : Bernard; Claude; Denis; Franck; Guy

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

Confrontation directe

	B	C	D	F	G	pts
Bernard	■	0,5	0,5	1	0,5	2,5
Claude	0,5	■	0,5	1	0,5	2,5
Denis	0,5	0,5	■	0	0,5	1,5
Franck	0	0	1	■	0,5	1,5
Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	■	2

2^e-3^e

2^e-3^e

5^e-6^e

5^e-6^e

4^e

Bernard et Claude sont encore ex-æquo

Denis et Franck sont encore ex-æquo

Seul Guy est départagé.

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

Il y a eu 9 rondes, nous étudierons donc les résultats contre les joueurs ayant eu 4,5pts ou plus. Les joueurs concernés sont Albert; Bernard; Claude; Denis; Eric; Franck et Guy.

- Denis et Franck pour les 5^e et 6^e places

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Denis	0,5	0,5	0,5	■	1	0	0,5				3
Franck	0	0	0	1	0,5	■	0,5				2

5^e Avec un Koya de 3, Denis se place devant

6^e Franck qui n'a que 2 point de Koya.

- Bernard et Claude (2^e ou 3^e place) :

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5				3
Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5				3

Les joueurs n'ont pas été départagés.

Il faut étendre le Koya au groupe de point inférieur.

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

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5		0,5		3,5
Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5		0,5		3,5

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

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5		4
Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5	1	0,5		4,5

3e

2e

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

Récapitulatif :

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

2.1.4 Nombre de **Parties Gagnées**

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

2.1.5 Nombre de **Parties Jouées avec les Noirs**

Le plus grand nombre de parties jouées avec les Noirs

(Une partie non jouée sera comptabilisée comme jouée avec les Blancs).

2.1.6 **Kashdan**

La victoire (V) compte 4 points, la nulle (N) compte 2 points et la défaite (D) 1 point. $K = 4xV + 2xN + D$.

Une victoire et une défaite rapportent 5 points (4+1) alors que deux nulles ne rapportent que 4 points (2x2).

Le Kashdan donne le même résultat que le nombre de Parties Gagnées.

Ce système valorise les gains par rapport aux nulles.

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

Peut être utilisé en Système Suisse comme en Toutes Rondes.

Exemple pratique :

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

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

2.2 Systèmes de Départage utilisant les Résultats des Adversaires

Remarque : le paragraphe suivant présente l'évolution du « score ajusté ». Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :

Traitement des parties non jouées pour le calcul du Buchholz (Congrès 2009)

A partir du 1er Juillet 2012, le système suivant s'applique :

Pour le calcul du départage :

- ➔ Toutes parties non jouées dans lesquelles les joueurs sont indirectement impliqués (résultats par forfait d'opposants) sont considérés comme ayant été nulles.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- Pour le calcul du départage, un joueur qui n'a pas d'adversaire sera considéré comme ayant joué contre un adversaire virtuel qui a le même nombre de points au début de la ronde et qui fera nulle dans toutes les rondes suivantes. Pour la ronde elle-même le résultat par forfait sera considéré comme le résultat normal.

Cela donne la formule:

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

Où pour le joueur J qui ne joua pas ronde R :

n = nombre de rondes réalisées

San = score ajusté de l'adversaire virtuel après la ronde n.

SJR = score du joueur avant la ronde R.

SfJR = score du joueur à la ronde R : (0 si il perd par forfait, 1 si il gagne par forfait)

R=ronde où le forfait a eu lieu.

Exemple 1: A la ronde 3 d'un tournoi de 9 rondes le joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après la ronde 2 est de 1,5. Le score de son adversaire virtuel est

$$\text{San} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ après la ronde 3}$$

$$\text{San} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ à la fin du tournoi}$$

Exemple 2: A la ronde 6 d'un tournoi de 9 rondes, l'adversaire du joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après 5 rondes est de 3.5. Le score de son adversaire virtuel est :

$$\text{San} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ après la ronde 6}$$

$$\text{San} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ à la fin du tournoi}$$

Le nouveau "score ajusté" servira de base dans le calcul des départages utilisant les points des adversaires.

Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte. (A.G. 98).

SCORE AJUSTE (S.A.) : Les points marqués par les adversaires sont utilisés pour les évaluer, mais un point gagné par forfait ou exemption n'a pas la même valeur qu'un point arraché sur l'échiquier. De même une partie perdue par forfait ne signifie pas qu'elle aurait été perdue devant l'échiquier. Ou encore quand un joueur abandonne un tournoi, il ne marque évidemment plus de point. On "ajustera" donc le total du joueur.

Exemple 1: à la ronde 3 d'un tournoi de neuf rondes, Le joueur J ne s'est pas présenté.

Le score du joueur J après 2 rondes est de 1,5. Le score de son adversaire virtuel est

$$\text{San} = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (3 - 3) = 2,5 \text{ après la ronde 3}$$

$$\text{San} = 1,5 + (1-0) + 0,5 * (9-3) = 5,5 \text{ à la fin du tournoi}$$

Exemple 2: dans la ronde 6 d'un tournoi de neuf rondes, l'adversaire du joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après 5 rondes est de 3,5. Le score de son adversaire virtuel est:

$$\text{San} = 3.5 + (1 - 1) + 0,5 * (9-6) = 3,5 \text{ après la ronde 6}$$

$$\text{San} = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (9-6) = 5,0 \text{ à la fin du tournoi}$$

Exemple 3 :

Fiche de Bernard (ci-dessous):

Bernard n'a pas joué la ronde 4 contre Victor. Par conséquent, il est supposé que Bernard a joué contre un adversaire virtuel au lieu de Victor à la ronde 4. Nous devons éliminer le score de Victor et ajouter le score de l'adversaire virtuel, calculé comme ci-dessous.

Calcul du score de l'adversaire virtuel de Bernard

Bernard est comme le joueur J et il n'a pas joué contre Victor Ronde 4 (voir l'exemple 1).

Ainsi, pour Rd 4, R = 4

$$\text{SJR (Score de Bernard avant Rd 4)} = 2$$

$$\text{SfJR (score forfait de Bernard dans Rd 4)} = 0$$

Nombre de rondes n = 11

$$\text{San} = \text{SJR} + (1 - \text{SfJR}) + 0,5 * (n - R)$$

$$= 2,0 + (1 - 0.0) + 0,5 * (11 - 4) = 3,5 + 6,5$$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Buchholz de l'adversaire virtuel de Bernard à la ronde 4 = 6,5

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Pascal	3½	1
2	Brian	7	1
3	Jérôme	7½	0
4	Victor	3½	-
5	David	4½	1
6	Michel	6	0
7	Dominique	6½	½
8	Armand	4½	1
9	Gustave	6½	½
10	Emile	4½	1
11	Thomas	7	0
Buchholz de Bernard = 61 - 3.5 (Victor) + 6.5 (Adv.Virtuel) = 64		61	

Exemple 4 :

Fiche de Laurent :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Gérard	0 + 5*	+
2	Paul	6½	1
3	Emmanuel	7 - 0.5*	1
4	Jacques	7½	1
5	Isidore	7½	1
6	Robert	9	1
7	Maurice	8	½
8	Sylvain	8	1
9	Hector	7½	1
10	Sébastien	8	0
11	Denis	8	½
Buchholz = 81.5		81.5	8/10

* +/- après calcul

Laurent est comme le joueur J et son adversaire Gérard à la Rd 1 ne s'est pas présenté (voir exemple 2).

Ainsi, pour Rd 1, R = 1

SJR (Score de Laurent avant Rd1) = 0

SfJR (score de Laurent à la Rd 1) = 1

Nombre de rondes n = 11

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

$$= 0 + (1 - 1) + 0,5 * (11 - 1) = 5$$

Buchholz de l'adversaire virtuel de Laurent à la Rd 1 = 5

Emmanuel, troisième adversaire de Laurent a obtenu un gain par forfait à la Rd1. C'est un adversaire indirect et le résultat est considéré comme un match nul pour Emmanuel, contre un adversaire virtuel.

Point réel de Emmanuel = 7 (dont 1 pt de forfait)

Points ajustés de Emmanuel = 6,5

Buchholz de Laurent à la fin du tournoi =

$$0 + 5 + 6 \frac{1}{2} + 7 - 0.5 + 7 \frac{1}{2} + 7 \frac{1}{2} + 9 + 8 + 8 + 7 \frac{1}{2} + 8 + 8 = 81,5$$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemple 5 :

Fiche de Sylvain :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Alain	5	1
2	Albert	6½	1
3	Robert	8	1
4	Nathan	6½	½
5	Denis	8	1
6	Hervé	7½	1
7	Rémy	7	1
8	Laurent	9 - 0.5	0
9	Sébastien	8	0
10	Raymond	7	½
11	Joël	7½	1
Buchholz = 79.5		80 - 0.5	

Laurent, adversaire de Sylvain, a un gain par forfait sur Gérard à la ronde 1. Il est un adversaire indirect de Sylvain. Ainsi, à la Rd 1, pour le Buchholz, Laurent a fait match nul contre Gérard.

Le score réel de Laurent est de 9, dont 1 point par forfait contre Gérard à la ronde 1. Il s'agit d'un match nul contre un adversaire virtuel et donc un demi-point doit être déduit.

Ainsi, le Buchholz de Laurent, par rapport à Sylvain = $9 - 0,5 = 8,5$

Buchholz de Sylvain = $5 + 6 \frac{1}{2} + 8 + 6 \frac{1}{2} + 8 + 7 \frac{1}{2} + 7 + 9 - \mathbf{0,5} + 8 + 7 + 7 \frac{1}{2} = \mathbf{79,5}$

Exemple 6 :

Fiche de Denis :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Georges	4 + .5	1
2	Brice	5	1
3	Hubert	7½	½
4	Norbert	7	1
5	Sylvain	8	0
6	Fabrice	8	1
7	Albert	8	1
8	Bertrand	9	0
9	Antoine	6½	1
10	Clément	7½	1
11	Laurent	9 - 0.5	½
Buchholz = 79.5		79.5 - 0.5 + 0.5	

Denis a deux adversaires indirects.

A la ronde 1, l'adversaire de Denis, Georges, a perdu son match contre Matthieu par forfait à la ronde 5.

Pour le Buchholz de Denis, Georges a fait match nul contre un joueur virtuel.

Donc, il reçoit un demi-point, au lieu de 0.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Rd.	Name	Pts	Res.
1	Denis	8	0
2	Simon	5	½
3	Patrick	3½	½
4	Thomas	5	1
5	Gaëtan	4½	0
6	Matthieu	4½	- + .5
7	Etienne	2	1
8	Maxime	6½	0
9	Victor	4	0
10	Gaston	4	½
11	Romain	4	½
	Score de Georges pour le Buchholz de Denis		4 +.5

Pour le Buchholz, le score de Georges à l'égard de Denis est $4 + 0.5 = 4.5$ et non 4

Comme indiqué dans le cas de Sylvain, Laurent a joué avec Denis aussi (11ème).

Buchholz de Laurent, pour Denis est $9 - 0.5 = 8.5$

Buchholz de Denis = $4 + 0.5 + 5 + 7\frac{1}{2} + 7 + 8 + 8 + 8 + 9 + 6\frac{1}{2} + 7\frac{1}{2} + 9 - 0.5 = 79.5$

2.2.1 Le Système **BUCHHOLZ**

2.2.1.1 Le **Buchholz**

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

2.2.1.2 Le **Buchholz Médian 1**

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

2.2.1.3 Le **Buchholz Médian 2**

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

2.2.1.4 Le **Buchholz Tronqué 1**

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

2.2.1.5 Le **Buchholz Tronqué 2**

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

2.2.1.6 La **Somme des Buchholz**

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires.

Basé sur la force "réelle" des adversaires (Score Ajusté), sans tenir compte de la force estimée (Elo).

C'est un départage très populaire, utilisé depuis la création du Système Suisse.

On peut le nuancer de différentes façons.

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

C'est un avantage car les joueurs peuvent difficilement s'arranger entre eux mais cela rend le calcul difficile à faire manuellement.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemple pratique :

Il est nécessaire dans un premier temps de calculer le score ajusté (S.A.) de chacun de ses adversaires :

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

Remarques :

- PAUL a joué toutes ses parties, son score ajusté est égal à son score réel.
- Pour les autres joueurs, on remplace les parties non-jouées : Gains par forfait, défaites par forfait, exemptions et absences par un demi-point.

Pour calculer le buchholz (Bu.):

Joueur \ Ronde	1	2	3	4	5	Pts	Bu.
<i>PAUL</i>	<i>Gain</i>	<i>Nulle</i>	<i>Nulle</i>	<i>Perte</i>	<i>Gain</i>	3	12,5
<i>Score</i>	1	0,5	0,5	0	1		
<i>Score Ajusté final de l'adversaire</i>	3	2	1	2,5	4		
<i>LOIC</i>	<i>Absent</i>	<i>Gain</i>	<i>Gain</i>	<i>Perte</i>	<i>Perte Forfait</i>	2	15
<i>Score</i>	0	1	1	0	0		
<i>Score Ajusté final de l'adversaire</i>	3	2	3	4	3		
<i>TONY</i>	<i>Perte</i>	<i>Perte</i>	<i>Exempt</i>	<i>Gain</i>	<i>Gain Forfait</i>	3	10
<i>Score</i>	0	0	1	1	1		
<i>Score Ajusté final de l'adversaire</i>	2,5	1,5	1	3	2		
<i>LUDO</i>	<i>Nulle</i>	<i>Perte</i>	<i>Absent</i>	<i>Absent</i>	<i>Absent</i>	0,5	9,5
<i>Score</i>	0,5	0	0	0	0		
<i>Score Ajusté final de l'adversaire</i>	1,5	2	2,5	2	1,5		

- Paul a joué toutes ses parties, il suffit donc d'ajouter simplement les scores ajustés adverses : $3+2+1+2,5+4=12,5$
- Loic a été absent à la ronde N°1 et à la ronde N°5; il faut donc calculer le score ajusté des deux adversaires virtuels correspondants :
 Adversaire virtuel ronde N°1 : $Sa5 = SJ1 + (1 - SffJ1) + 0,5 \times (5 - 1) = 0 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 1) = 3$
 Adversaire virtuel ronde N°5 : $Sa5 = SJ5 + (1 - SffJ5) + 0,5 \times (5 - 1) = 2 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 5) = 3$
 Il ne reste plus qu'à additionner les scores ajustés : $3+2+3+4+3=15$
- Tony a gagné par exemption à ronde N°3 et a gagné par forfait à la ronde N°5
 Adversaire virtuel ronde N°3 : $Sa5 = SJ3 + (1 - SffJ3) + 0,5 \times (5 - 3) = 0 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 3) = 1$
 Adversaire virtuel ronde N°5 : $Sa5 = SJ5 + (1 - SffJ5) + 0,5 \times (5 - 5) = 2 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 5) = 2$
 Buchholz= $2,5+1,5+1+3+2=10$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- Ludo a été absent aux rondes N°3, N°4 et N°5

Adversaire virtuel ronde N°3 : $Sa5 = SJ3 + (1 - Sff3) + 0.5 \times (5 - 3) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 3) = 2,5$

Adversaire virtuel ronde N°4 : $Sa5 = SJ3 + (1 - Sff4) + 0.5 \times (5 - 4) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 4) = 2$

Adversaire virtuel ronde N°5 : $Sa5 = SJ5 + (1 - Sff5) + 0.5 \times (5 - 5) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 5) = 1,5$

Buchholz=1,5+2+2,5+2+1,5=9,5

2.2.2 Le Système SONNEBORN-BERGER

2.2.2.1 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points (ajustés) des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.

Exemple :

N°	Joueur	1	2	3	4	Total	S.B.
1	A	X	0	1	0	1	1
2	B	1	X	½	½	2	2,5
3	C	0	½	X	½	1	2
4	D	1	½	½	X	2	2,5

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

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

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

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

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

2.2.2.2 Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des produits du score de chaque équipe adverse par le score réalisé face à cette même équipe.

2.3 Systèmes de Départage utilisant les Classements

2.3.1 Moyenne Elo des adversaires

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

2.3.1.1 Moyenne Elo tronquée

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

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

Ce système est détaillé dans la dernière partie de ce chapitre.

2.4 Systèmes de Départage pour les matchs par équipe

2.4.1 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes

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

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

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

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

Remarque : Le nombre de points attribués selon le résultat peut varier selon l'importance que l'on veut donner aux matchs nuls par rapport aux défaites.

On peut aussi attribuer des points à un match perdu si on désire faire une différence avec un match perdu par forfait.

Notamment pour le championnat de France par équipe : 3pts pour une victoire ; 2 pts pour un match nul ; 1pt pour une défaite et 0pt pour une défaite par forfait sportif.

2.4.2 Le Berlin

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

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

Exemple pratique :

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

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

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

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

2.4.3 Autres systèmes

Il existe d'autres départages. Reportez-vous au Livre de la Fédération pour les compétitions fédérales (Coupes, Championnat, Scolaires, etc.).

Certains valorisent le gain au 1^{er} Échiquier (Coupe de France), d'autre le différentiel gain - perte sur l'ensemble de la saison (Championnat), etc.

On peut également utiliser le Sonneborn-Berger, confrontation directe, buchholz, etc.

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

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

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

Parmi les trois catégories décrites ci-dessus, un seul type doit être utilisé pour un événement donné.

Par exemple : a) Cumulatif + b) Buchholz serait incorrect.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

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

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

- Tournoi Toutes Rondes par Equipes :
 - Points de Match (si le classement est décidé par points de parties)
 - Points de Parties (si le classement est décidé par points de matchs)
 - Confrontation Directe
 - Sonneborn-Berger

- Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :
 - Confrontation Directe
 - Nombre de parties gagnées
 - Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)
 - Moyenne Elo tronquée
 - Buchholz tronqué
 - Buchholz
 - Sonneborn-Berger
 - Moyenne Elo des adversaires
 - Performance Elo du tournoi

- Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :
 - Confrontation Directe
 - Nombre de parties gagnées
 - Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)
 - Buchholz tronqué
 - Buchholz
 - Sonneborn-Berger

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

4 La Performance

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

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

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

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

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

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

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

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

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

Point \ Partie	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
0	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736
0,5	-538	-501	-501	-470	-470	-444	-422	-401	-366	-336
1	-422	-401	-383	-366	-351	-336	-309	-284	-240	-193
1,5	-351	-336	-322	-296	-284	-251	-230	-193	-149	-95
2	-296	-284	-262	-240	-220	-193	-166	-125	-72	0
2,5	-251	-240	-220	-193	-175	-141	-110	-65	0	95
3	-211	-193	-175	-149	-125	-95	-57	0	72	193
3,5	-184	-158	-141	-110	-87	-50	0	65	149	336
4	-149	-125	-102	-72	-43	0	57	125	240	736
4,5	-117	-95	-72	-36	0	50	110	193	366	
5	-87	-72	-36	0	43	95	166	284	736	
5,5	-57	-36	0	36	87	141	230	401		
6	-29	0	36	72	125	193	309	736		
6,5	0	36	72	110	175	251	422			
7	29	72	102	149	220	336	736			
7,5	57	95	141	193	284	444				
8	87	125	175	240	351	736				
8,5	117	158	220	296	470					
9	149	193	262	366	736					
9,5	184	240	322	470						
10	211	284	383	736						
10,5	251	336	501							
11	296	401	736							
11,5	351	501								
12	422	736								
12,5	538									
13	736									

Exemple : Un joueur qui réalise 4 pts sur 7 aura une Quantité ajouté de 57.

Un joueur qui réalise 3 pts sur 9 aura une Quantité ajouté de - 125.

0 pts donne $Q = - 736$. On enlève 736 pts à la Moyenne des adversaires.

100% donne $Q = + 736$. On ajoute 736 pts à la Moyenne des adversaires.

50% donne $Q = 0$, la Performance est égale à la Moyenne des adversaires.

Exemple pratique :

Pour un joueur classé 1850 :

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

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

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

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

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

On détermine la Quantité : 4,5 points sur 6 parties. L'intersection donne $Q = + 193$

On calcule la Performance : $P = 1780 + 193 = 1973$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

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

- * Adversaire ayant un classement (FIDE, FFE ou étranger) : on les intègre simplement à la moyenne, en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 350 points.
- * Non classés : On ne tient pas compte de l'estimation initiale, on leur attribuera un "Classement provisoire".
"Classement provisoire" (Cp) des non classés = Moyenne du groupe.

- Si le non classé fini dans un groupe de point où il y a au moins un joueur classé. On donne au non classé un "Classement provisoire" égale à la moyenne de son groupe.
C'est ce Classement qui sera pris en compte dans le calcul de la Moyenne (fourchette de 350 pts !).

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

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

Méthode :

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

Exemple (Open 7 rondes) :

Niv. 4,5 pts 5 joueurs classés (moy. 1890), 1 non classé
Niv. 4 pts 3 non classés
Niv. 3,5 pts 1 classé 1750, 3 non classés

Pour le groupe 4 pts, on ne fait pas une simple moyenne, mais une moyenne pondérée.
En effet, l'écart entre 4,5 et 4 n'est pas le même qu'entre 4 et 3,5 ! Reportez vous au Tableau.
4,5 pts sur 7 donne $Q = 110$; 4 pts sur 7 donne $Q = 57$; 3,5 pts sur 7 donne $Q = 0$.

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

Il y a $53/110^e$ entre 4,5 et 4. Alors qu'il y a $57/110^e$ entre 4 et 3,5.
Bref, le niveau 4 pts est un peu plus près de 4,5 pts que de 3,5 pts.

1890-----140 points Elo d'écart-----1750
Calcul en partant du haut : $(53/110) \times 140 = 67$. $1890 - 67 = 1823$
Calcul en partant du bas : $(57/110) \times 140 = 73$. $1750 + 73 = 1823$

Niv. 4,5 pts	Niv. 4 pts	Niv. 3,5 pts
1890<-----67 pts----->	1823<-----73 pts----->	1750

- S'il n'y a pas de niveau adjacent : on classe ce niveau de non classés à la moyenne déterminée par l'écart obtenu par lecture dans le tableau.
- S'il y a davantage de niveaux où ne figurent que des non classés, on agit de même en classant d'abord le niveau supérieur.

Organisation administrative
et technique

Chapitre **2.5**

**Gestion
Des Tournois**

Le Livre
De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.5 GESTION DES TOURNOIS

Sommaire : Pages 1 et 2 avec récapitulatif des formulaires

1 : [Homologation](#)

2 : **Après tournoi :**

2.1 : [Page de garde](#) du rapport technique (formulaire T1 ter)

2.2 : Check-list

2.2.1 : [Check-list : tournois rapides](#) (formulaire T4 ter)

2.2.2 : [Check-list : tournois joués en cadence lente](#) (formulaire T5 ter)

2.2.3 : [Rapport simplifié](#)

2.3 : [Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE](#) (formulaire T6)

2.4 : [Modèle de règlement intérieur](#)

2.5 : [Récapitulatif des participants](#) (formulaire T2)

2.6 : [Attestations sur l'honneur](#) (formulaires T7 et T8)

2.7 : [Droits d'homologation](#)

2.8 : [Avertissement écrit](#) (formulaire T10)

3 : **Indemnisation :**

3.1 : [Barème d'indemnisation](#)

3.2 : [Fiche d'indemnisation de l'arbitre](#) (formulaire I2)

3.3 : [Enquête forfait non justifié](#) (formulaire T9)

4 : [Attestation de stage](#) :

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

□ Formulaires de type H

H comme...homologation !

Suivre la procédure informatique mise en place sur le site fédéral pour les tournois à cadence lente et FIDE.

Suivre la procédure mise en place par les Ligues pour les tournois à cadence lente ne comportant que des joueurs de la Ligue et non FIDE et pour les tournois à cadence rapide.

□ Formulaires de type T

T comme...traitement des tournois ! Ils sont sous l'entière responsabilité de l'arbitre.

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
T1 ter / DNA	Page de garde	Document qui présente de façon synoptique un certain nombre de données faisant l'objet d'un contrôle de la part de la DNA.
T2 / DNA	Récapitulatif des participants	Toutes les personnes qui participent à une manifestation homologuée doivent être en règle vis à vis de notre Fédération sportive
T3 / DNA	Fiche de calcul des droits d'homologation	Le chèque correspondant à cette somme doit obligatoirement accompagner cette fiche.
T4 / DNA	Check-list : tournois rapides	Liste des pièces qui composent le rapport technique
T5 ter / DANN	Check-list : tournois joués en cadence lente	Liste des pièces qui composent le rapport technique
T6 / DNA	Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE	Liste des pièces qui composent le rapport technique et remarques spécifiques.
T7 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence A)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur ne présentant pas sa licence A
T8 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence B)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur ne présentant pas sa licence B
T9 / DNA	Enquête forfait non justifié	Exemple de lettre que doit envoyer l'arbitre à un joueur forfait.
T10 / DNA	Avertissement écrit	Modèle d'avertissement écrit

□ Formulaires de type I

I comme ...informatique ou comme...indemnités !

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
I2 / DNA	Fiche d'indemnisation d'un arbitre délivrée lors de l'arbitrage d'une manifestation homologuée	Rappel : toute indemnisation doit être déclarée (impôts).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Homologation des tournois à cadence lente.

Pour ce qui concerne les tournois rapides ou lents comptant pour le elo national mais ne comportant que des joueurs de sa propre Ligue la demande d'homologation est du ressort des Ligues. Voir la procédure mise en place avec les délégués ELO des Ligues. La liste des responsables des homologations dans les différentes Ligues est consultable sur le site FFE <http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRH>

Pour ce qui concerne les tournois FIDE, et tous les autres tournois comptant pour le Elo national, les demandes sont à faire directement sur le site fédéral.

Procédure :

- 1- Se connecter en tant qu'utilisateur, <http://echecs.asso.fr/Connect.aspx> ,
- 2- En haut à gauche cliquer sur « Homologation »,
- 3- Remplir le formulaire,
- 4- Enregistrer.
- 5- Un message sera reçu dès validation de la compétition. Ce message sera du style :
 - 0 « Suite à votre demande, le Tournoi XCXCXCXCX est homologué sous le numéro XXXXX.
Vous pouvez administrer et envoyer les résultats en vous connectant à <http://admin.echecs.asso.fr>
login: XXXXX
password : XXXXXXXXXXXX

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.1 : Page de garde du rapport technique

RAPPORT TECHNIQUE : PAGE DE GARDE

Formulaire T1 ter

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom de l'arbitre rédacteur :
Numéro de licence de l'arbitre rédacteur :
Niveau de l'arbitre rédacteur :
Adresse postale :
.....
Téléphone et e-mail :
Nom, prénom et n° de licence de l'arbitre principal (si différent).....

- Nom de l'événement :
- Numéro d'homologation FFE:
- Date(s) de l'événement : du au
- Lieu (commune, département, ligue) :
- Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur :
-
-

Caractéristiques techniques

Nombre de rondes :
Nombre de joueurs FIDE : (si cadence FIDE)
Nombre de joueurs au total :
Cadence Rapide <input type="checkbox"/> ; Cadence FFE <input type="checkbox"/> ; Cadence FIDE <input type="checkbox"/> (Cocher une seule case)
Départages :
Type d'appariements :
Système de répartition des prix :
Montant total des prix distribués :
Tarif des droits d'inscription : ADULTES = € JEUNES = €
Nom et titres des adjoints :

NOTES

Attestation(s) de stage pratique jointe(s) : OUI NON
Copie de demande de sanction ou d'explication : OUI NON
Bordereau de licence jointe (s) pour le secrétariat FFE : OUI NON
Divers
Date et signature de l'arbitre :

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.2.1 : Check-list : tournois rapides

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES

CHECK-LIST

Formulaire T4Ter /DNA

	Délégué ELO Régional	Directeur des Titres
1. Page de garde	X	X
2. Liste alphabétique des compétiteurs	X	X
4. Grille américaine	X	X
5. Règlement Intérieur du Tournoi		X
6. Sauvegarde informatique + « exportation »	X	
8. Récapitulatif des participants	X	
9. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X	
11. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
13. Attestation de Stage Pratique portant sur un stagiaire ou candidat		X
14. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

Le rapport technique **complet** (avec le numéro d'homologation FFE) doit nécessairement être adressé dans **les 7 jours** qui suivent la fin du tournoi. L'arbitre principal est responsable de la rédaction et de l'expédition du rapport par courrier tarif normal ou par INTERNET. Conformément à l'article 13 du RIDNA, le rapport établi par un stagiaire (adressé uniquement au Directeur des Titres) n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant. Tout arbitre ne respectant pas ces directives peut être sanctionné (voir article 33.3 du RIDNA).

Adresse du Délégué Elo Régional (à remplir par ligue) :

Adresse du Directeur des Titres :

M. Gérard HERNANDEZ 2, rue du Clair Matin – 01500 Saint Denis en Bugey – h.nz.gerard@wanadoo.fr

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.2.2 : Check-list : tournois joués en cadence lente

TRAITEMENT DES TOURNOIS joués au système suisse en cadence lente

CHECK-LIST (V4-BAF 130)

Formulaire T5 Ter / DNA

	Secrétariat fédéral	Directeur des Titres
1. Page de garde		X
2. Liste alphabétique des compétiteurs		X
3. Grille américaine		X
4. Règlement Intérieur du Tournoi		X
5. Boule Papi vers Erick Mouret	X	
6. Attestations de normes (formulaires FIDE) <i>le cas échéant</i>	X	
7. Récapitulatif des participants	X	
8. Droits : facture et chèque	X	
9. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
10. Attestation de Stage Pratique portant sur un stagiaire ou candidat		X
11. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

▪ Date limite d'expédition : le rapport **complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit être adressé au plus tard à J + 7 au secrétariat fédéral (la partie complète qui le concerne) et au Directeur des Titres (idem) par INTERNET ou à défaut par courrier. Le jour J correspond à la date de la dernière ronde. Le non-respect de cette directive implique une amende de 67 euros à payer par l'organisateur. Conformément à l'article 33.3 du RIDNA, un arbitre ne se conformant pas à ces directives et ne respectant pas le délai "J + 7" peut être sanctionné par la DNA. Le rapport technique d'un tournoi est toujours établi et signé par l'arbitre principal en personne.

▪ Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique, comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

▪ Adresse du secrétariat fédéral :
Fédération Française des Echecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

▪ Mail d'Erick Mouret : erick.mouret@echecs.asso.fr

▪ Adresse du Directeur des Titres :
M. Gérard HERNANDEZ 2, rue du Clair Matin – 01500 Saint Denis en Bugey –
hnz.gerard@wanadoo.fr

▪ Cette check-list ainsi que cette procédure de traitement ne concernent que les compétitions dont les parties sont jouées en cadence lente. Pour les parties rapides, voir le formulaire « T4 Ter » de la DNA.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant une année à compter de la date de fin de tournoi.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Le Rapport Technique Simplifié V2

Le rapport technique simplifié existe déjà depuis un certain temps mais il est pratiqué plutôt par des arbitres de haut niveau qui ont eux-mêmes trouvé ce procédé logique. A une époque où on se soucie beaucoup de l'environnement, il économise du papier, de l'encre pour votre imprimante et des frais d'envoi.

Comment faire ?

La sauvegarde (boule) PAPI dans les 2 jours suivant la compétition à Erick Mouret. Le rapport technique dans les 7 jours à M. Gérard HERNANDEZ, responsable des tournois, sanctions et titres de la DNA. Il faut aussi envoyer au secrétariat fédéral les éléments indispensables par courrier.

A Erick Mouret.

Par mail : erick.mouret@echecs.asso.fr

Sauvegarde PAPI (Boule)

Au secrétariat Fédéral

Par courrier : Fédération Française des Echecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

- Le calcul des droits de l'homologation + le chèque
- Les attestations de norme FIDE signés (si applicable)
- Formulaire T2 : Récapitulatif des participants.

A Gérard HERNANDEZ

Par mail :

Fichiers en format word ou pdf les documents listés sur le formulaire T4 Ter ou T5 Ter, soit :

- Page de Garde T1ter
- Le règlement intérieur
- I2ter – fiche d'indemnisation de l'arbitre
- Attestation de Stage Pratique (positive)
- La grille américaine
- La liste alphabétique des participants

Si vous lui envoyez tout ça par mail pas besoin de lui faire un courrier.

Par courrier : M. Gérard HERNANDEZ 2, rue du Clair Matin – 01500 Saint Denis en Bugey

- Demandes de Sanction obligatoirement signé
- Attestation de Stage Pratique NEGATIVE, obligatoirement signé

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.3 : Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE

Formulaire T6 / DNA

TRAITEMENT DES TOURNOIS FERMES HOMOLOGUES FIDE

Ce rapport technique doit être envoyé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi à :

Fédération Française des Echecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

Tout retard sera sanctionné par un amende de 67 euros à payer par l'organisateur et par une mesure disciplinaire prise par la DNA à l'encontre de l'arbitre.

Un second exemplaire du rapport doit être adressé à M. Gérard HERNANDEZ.

Ce rapport technique comprend les pièces suivantes :

- Liste des participants** en respectant l'orthographe des noms adoptée par la FIDE, notamment pour l'alphabet cyrillique, avec numéros d'identification FIDE, Elo international, fédérations (en employant le code FIDE, en trois lettres).
- Grille des résultats** (renumérotée selon le classement final)
- Attestations de normes, le cas échéant (formulaires FIDE)** (*le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce*).
- Fiche de calcul des droits d'homologation et chèque** (*le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce*).
- Fichier pgn de l'ensemble des parties** *le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce*.

Remarque : l'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 1 an à compter de la fin du tournoi.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.4 : Modèle de règlement intérieur

MODELE DE REGLEMENT INTERIEUR DE TOURNOI.

Entente préalable entre :

- **l'Arbitre principal et l'Organisateur.**
- **l'Organisateur et la Direction Technique Nationale.**

pour définir les modalités techniques du tournoi, obtenir son homologation FFE ou FIDE et préciser les types de joueurs qui pourront y participer (Limites Elo ? Sexe ? Nationalité ?), afin de tout prévoir (!?) pour un bon déroulement.

C'est la règle des 4 W des Anglais (Where, Why, When, Who)

Le **Règlement Intérieur** doit être préparé par l'Arbitre et l'Organisateur, avant la 1ère ronde. Il doit être affiché dans la salle du Tournoi.

Article 1 : Présentation

L'Association (Club, Comité...) :

organise le

du au (bien définir le ou les tournois).

Exemple :

Le XLVII^{ème} Festival International d'Échecs de est organisé par le club d'échecs de du au

Lieu des rencontres : salle du Palais des Sports de

Ce festival est ouvert à tout joueur respectant les conditions d'admission suivantes :

- **Comportement correct exigé**
- Être licencié A pour la saison en cours à la F.F.E. (la licence peut être prise sur place) ou à une fédération reconnue par la F.I.D.E.

TOURNOI DE GM :

Tournoi fermé de 10 joueurs.

OPEN A :

Ouvert aux joueurs avec classement supérieur à 1700 Elo.

OPEN B :

Ouvert aux joueurs avec classement inférieur à 1800 Elo.

TOURNOI DE BLITZ

Nota :

- Les joueurs français non-classés sont affectés d'office dans l'Open B, sauf cas particulier (ex. : ancien classement) étudié par le Comité d'Organisation du Festival.
- Les joueurs étrangers non-classés F.I.D.E. et ne pouvant pas prouver par une attestation un classement ELO converti inférieur à 1800 seront automatiquement affectés dans l'Open A.
- Le comité d'organisation du Festival se réserve le droit de surclasser un joueur, compte tenu des résultats que celui-ci a obtenu dans les éditions précédentes du festival ou dans d'autres compétitions d'échecs en France ou à l'étranger. La décision prise par le comité d'organisation est sans appel.
- Un joueur ayant falsifié des documents ou ayant déclaré intentionnellement un faux classement ne pourra prétendre à aucun prix et sera exclu du tournoi.

Remarque :

Au début du tournoi, les joueurs n'ayant aucun classement recevront un ELO estimé (non classé) en fonction de leur catégorie d'âge :

1999 ou 1899 ou 1499 pour les seniors;

1399 pour les juniors;

1299 pour les cadets;

1199 pour les minimes et les benjamins;

1099 pour les pupilles ;

1009 pour les poussins et les petits poussins.

Aucune ré-estimation ultérieure ne sera effectuée.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 2 : Règles et Appariements

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE (Congrès de 20.....).

Les appariements se font au Système Suisse intégral (Règles C.04 FIDE 20.....) (forts-faibles, aucune protection de club, de famille, pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre (selon la FIDE)).

Seront appariés à la 1ère ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence et (ou) réglé leurs droits d'inscription.

Exemple :

Appariements et classements assistés par ordinateur (programme PAPI 3.2.....).

Les appariements se font au système suisse intégral (Règles C04 FIDE) pour les Opens, et Tables de Berger pour le Tournoi Fermé. Aucune protection de club, de famille. Pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre.

Remarques : Sauf cas de force majeure, les appariements de la ronde n sont définitifs 2 heures après la fin de la ronde n-1. Un joueur ne désirant pas jouer une ronde, doit prévenir l'arbitre de son open au cours de la ronde précédente au plus tard.

Les appariements sur Internet sont donnés à titre indicatif.

Article 3 : Cadence

Cadence : 40 coups / 1h30 puis 30mn avec un incrément de 30s par coup depuis le début.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu :

Vérification des licences :

Clôture des inscriptions :

Clôture du Tournoi : (jour, heure et lieu)

Affichage des appariements à heures. Présence de l'Arbitre jusqu'à heures.

Exemple :

Dates et horaires des rondes :

1 ^{ère} ronde	samedi	Début à 18h
2 ^{ème} ronde	dimanche	Début à 14h30
3 ^{ème} ronde	lundi	Début à 10h
4 ^{ème} ronde	lundi	Début à 16h
5 ^{ème} ronde	mardi	Début à 14h30
6 ^{ème} ronde	mercredi	Début à 14h30
7 ^{ème} ronde	jeudi	Début à 14h30
8 ^{ème} ronde	vendredi	Début à 14h30
9 ^{ème} ronde	samedi	Début à 10h
Cérémonie	samedi	A 17h

Ouverture de la salle 1/4 heure avant les rondes.

Accueil des participants :

Samedi à partir de 14h

Tout joueur se présentant après 17h00 ne sera apparié que pour la ronde 2 avec 0 (zéro) point, sauf accord de l'organisateur.

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Adultes : Jeunes :

Répartition des Prix (indiquer que la liste des prix figure en annexe, avec affichage dans la salle de tournoi avant la Nième ronde. Préciser les modalités d'attribution des prix, ex aequo, non-cumulables, catégories, système Hort, etc....

Exemple :

Les prix ne sont pas cumulables. Les prix du classement général sont répartis au système Hort. Les prix par tranches

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

ELO et les prix spéciaux sont attribués en cas d'égalité de points de parties au joueur ayant le meilleur départage. Chaque joueur reçoit le prix le plus important auquel il a droit. En cas de prix de montants égaux, l'ordre de priorité suivant sera appliqué :

- Prix du classement général,
- Prix par tranches ELO,
- Prix spéciaux.

Les joueurs non classés concourent pour la tranche ELO correspondant à leur performance après la 6^{ème} ronde. Ne pourront recevoir un prix que les joueurs présents ou représentés à la remise des prix.

Article 6 : Classement

Départage des ex aequo : (indiquer les systèmes choisis dans l'ordre)

Exemple :

Il s'effectue en fonction du nombre de points de parties obtenu (gain = 1, nulle = ½, perte = 0).

Pour le tournoi fermé, les départages successifs sont le Sonneborn-Berger (C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a annulé), le nombre de victoires puis la Performance. Pour les Opens, le départage entre les ex aequo est effectué par le Buchholz tronqué (scores ajustés des adversaires moins les 2 plus faibles), le Cumulatif puis par la Performance en cas de nouvelle égalité.

Article 7 : Forfaits

Préciser le délai autorisé pour le retard.

Rappel de la règle sur les forfaits injustifiés.

Exemple :

Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard est considéré comme forfait. Tout joueur faisant forfait n'est apparié à une ronde que s'il justifie son absence (avant la fin de la ronde précédente). Tout joueur faisant deux forfaits consécutifs ou non sera exclu du tournoi. Tout forfait et tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur des Sanctions de la Direction Nationale de l'Arbitrage de la FFE pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

Pour signaler un forfait de dernière minute, appeler le responsable de l'équipe d'arbitrage au **06 xx xx xx xx** en précisant ses nom et prénom ainsi que le nom de l'open.

Article 8 : Fin de partie

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) apporte les 2 originaux des feuilles de partie à la table d'arbitrage. Les joueurs doivent ranger les pièces sur l'échiquier et éteindre la pendule.

Article 9 : nullité par accord mutuel

Rappel de la Charte du Joueur (présente en pièce jointe au règlement) et du code de l'éthique de la FIDE

Mention de la clause d'encadrement de la proposition si elle existe.

Exemple :

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE.

Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

Pour pouvoir faire nulle par accord mutuel, il faut jouer au moins 25 coups.

Exemple de nulle interdite par accord mutuel :

- Partie nulle :

* la nulle par accord mutuel n'est pas autorisée. Deux joueurs faisant une nulle par accord mutuel seront sanctionnés par une double perte.

* Si un pat ou une position morte (absolument aucun mat ne peut se produire) se présente, avant de ranger les pièces, les joueurs doivent appeler l'arbitre qui validera le résultat, s'il y a lieu.

* En cas de répétition de position (art. 9.2 des règles du jeu), ou si les 50 derniers coups consécutifs ont été effectués par chaque joueur sans aucune prise, et sans mouvement de pion, alors, le joueur au trait est autorisé à réclamer la nulle à l'arbitre.

* Si la nulle est constatée et validée par l'arbitre, les joueurs entourent les deux noms, écrivent « ½ » ou « 0,5 », et signent les feuilles, puis remettent les feuilles à l'arbitre, et rangent les pièces.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 10 : Rappels

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi : par exemple

- appariements accélérés pendant les rondes; système
- exclusion après 2 forfaits ou un forfait non justifié,
- respecter la charte du joueur d'échecs. (Affichée sur le lieu du tournoi),
- aucune nullité ne sera accordée avant le N^{ième} coup et (ou) ...heure(s) de jeu,
- les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre,
- les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu,
- Les participants acceptent la réglementation anti-dopage du ministère des Sports. S'il est effectué un contrôle les participants ont l'obligation de suivre les directives de l'organisateur et du médecin pratiquant le contrôle,
- si l'arbitre a des soupçons de triche envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur des sanctions si les faits sont avérés,
- les photos avec flash ne seront acceptées que durant les dix premières minutes de la ronde,
- avoir une attitude convenable
- analyse et blitz interdits dans la salle
- interdiction à un joueur d'aller dans la salle d'analyse pendant sa partie
- éviter toute discussion et toute lecture suspecte
- vente de littérature échiquéenne interdite dans l'aire de jeu
- signalement des abandons non justifiés au directeur des titres et sanctions pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.
- buvette installée loin de la salle de jeu
- toute dégradation entraînera une exclusion
- animations

Tout contrevenant pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements écrits signifient l'exclusion immédiate du Tournoi.

Exemple :

- L'aire de jeu comprend « la zone de jeu » + les toilettes + « l'espace fumeur » + « l'espace boisson ». Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, interdiction de quitter l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre.
- Eviter toute discussion et toute lecture suspecte.
- Tout comportement incorrect, y compris à l'extérieur ou sur les lieux d'hébergement pourra être sanctionné. Une tenue correcte est exigée sur les lieux du Tournoi.
- Les pendules doivent être manipulées calmement.
- Les téléphones doivent être éteints sous peine de sanction. L'utilisation d'un téléphone portable durant la partie entraîne un avertissement écrit et la perte de la partie. Un téléphone qui émet un son entraîne la perte de la partie.
- Les analyses sont interdites dans l'aire de jeu.
- Il est strictement interdit de fumer dans l'espace de jeu ainsi que dans tous les locaux désignés comme « zones non-fumeurs » par les responsables de la sécurité du site.
- Un joueur forfait (absent sans avoir prévenu l'arbitre) est considéré comme ayant abandonné le tournoi et n'est pas apparié pour la ronde suivante.
- Tout manquement à la « Charte du Joueur d'Echecs » peut être sanctionné. Voir annexe
- Tout contrevenant pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements écrits signifient l'exclusion immédiate du Tournoi.

Article 11 :

Arbitre Principal :

Autres Arbitres :

.....

(indiquer le titre : Arbitre International, Arbitre FIDE, Fédéral 1, 2 3 ou 4, Stagiaire)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Article 12 : Jury d'appel

Jury d'appel : (pour les tournois de haut niveau) Il est constitué avant le début de la première ronde et est affiché en annexe dans la salle de tournoi.

Exemple :

Le jury d'appel est constitué par la commission d'appels sportifs de la FFE. En cas de désaccord avec une décision de l'arbitre, un joueur peut saisir le jury d'appel par écrit. Il doit cependant continuer la partie en suivant les directives de l'arbitre, puis rédiger une demande écrite d'appel.

Article 13 : Contrôle anti-dopage

Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage pratiqué par un médecin agréé et à la demande de tout organisme habilité. L'arbitre se chargera de contacter les joueurs désignés.

Article 14 :

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'Arbitre Principal

L'Organisateur

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.5 : Récapitulatif des participants

Formulaire T2 / DNA

TRAITEMENT DES TOURNOIS RECAPITULATIF DES PARTICIPANTS

TOURNOI :

N° d'homologation :

Date(s) : du au

Nom et numéro de licence de l'arbitre principal :

.....

Nombre de participants (ayant joué au moins une ronde) :	
---	--

Nombre de joueurs ayant présenté une licence F.F.E valable pour la saison en cours :	
Nombre de joueurs étrangers n'ayant pas de licence F.F.E à présenter : (un étranger inscrit sur la liste FRA de la F.I.D.E n'entre pas dans cette catégorie mais dans la première voire dans les suivantes)	
Nombre de joueurs licenciés F.F.E ayant fourni une attestation sur l'honneur (faute de pouvoir présenter leur licence valable pour la saison en cours) Rappel : l'arbitre doit impérativement joindre ces attestations au rapport technique.	
Nombre de joueurs ayant pris une licence sur place : (et dont les noms figurent dans la liste ci-dessous)	
TOTAL (qui doit être égal au nombre de participants) :	

Liste des joueurs ayant pris une licence sur place :

Nom et prénom des nouveaux licenciés	Date de naissance

Faire une seconde liste si besoin.

Nom et adresse du responsable local de ces prises de licences :

.....
.....

Ces nouvelles licences figurent sur l'état-navette du club de.....

Je soussigné (arbitre principal) certifie l'exactitude de ces données. Je sais que ma responsabilité est pleinement engagée.

Date et signature de l'arbitre :

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.6 : Attestations sur l'honneur

Formulaire DNA / T7

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné.....certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence A
valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Formulaire DNA / T8

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné.....certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence B
valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.7 : Droits d'homologation

Formulaire T3bis / DNA



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

FICHE de CALCUL des DROITS d'HOMOLOGATION

Pour des tournois à cadence lente.

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 la Fédération Française des Echecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

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 :

150 €uros pour un tournoi de Maîtres – 300 €uros pour un tournoi de Grands Maîtres.

Nom de l'événement :

Numéro d'homologation FFE :

Date(s) de l'événement : du au

Lieu (commune, département, ligue) :

Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur :

TOURNOI OPEN SUISSE : Calcul du montant total des inscriptions

	Nombre	Montant		Total
Seniors Plein tarif		x	=	
Seniors Tarif réduit		x	=	
Séniors Tarif supplément		x	=	
Jeunes (-20 ans) Plein tarif		x	=	
Jeunes (-20 ans) Tarif réduit		x	=	
Jeunes (-20 ans) Tarif supp		x	=	
Invités		x	=	
Totaux			x	7 %

Droits d'homologation : =

AUTRES TOURNOIS

Toutes Rondes, Matches ou Eliminations

Total des Inscriptions X 7 % =

Ou Tournoi à Norme de MI *Fixe* 150 €

Ou Tournoi à Norme de GM *Fixe* 300 €

Partenariat F.F.E. **Montant =**
Exonération

Droits d'homologation **Total =**

Fait à

Le

Signature de l'arbitre

Signature de l'organisateur

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3.1 : Barème d'indemnisation de l'arbitre

1) PRINCIPES GENERAUX

- ❑ Ce barème a comme base une constante appelée « P ». La valeur de « P » est égale à **17 euros** au 1^{er} janvier 2010. Elle peut être réactualisée par le Comité Directeur de la F.F.E (*remarque : jadis, cette constante correspondait à la part fédérale d'une licence senior. Cette correspondance n'est plus appliquée*).
- ❑ Le calcul de l'indemnité est valable pour l'arbitre principal. L'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité (sauf cas particuliers définis en l'article 5), est hébergé, et reçoit des frais de déplacements. L'arbitre stagiaire ne perçoit aucune indemnité, mais est hébergé. L'organisateur n'est pas tenu de lui verser des frais de déplacements. La présence d'un arbitre candidat n'implique aucune obligation de la part de l'organisateur.
- ❑ Rappel des quotas : un arbitre par tranche de 100 joueurs. *Exemple pour 120 joueurs : un arbitre principal + un arbitre adjoint (titré, stagiaire ou candidat).*
- ❑ L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise **entre 50 € (plancher) et 85 € (plafond)**. Des dispositions spécifiques sont appliquées dans certains cas définis au paragraphe 5.
- ❑ Dès lors qu'un tournoi est homologué, l'organisateur est tenu de faire appel à un arbitre fédéral ayant au moins le titre minimal requis (voir Livre de la Fédération : tournois homologués). L'indemnisation de l'arbitre est obligatoire et doit nécessairement figurer dans le budget de l'événement. Si un arbitre fait don d'une somme correspondant partiellement ou totalement au montant de l'indemnité due, cette opération apparaît à la fois en dépenses (ligne budgétaire « arbitrage ») et en recettes (don).
- ❑ Le paiement de l'indemnité s'effectue avant le début de la dernière ronde. Une fiche d'indemnisation, signée par l'arbitre et par l'organisateur, est établie en double exemplaire.

2) FRAIS DE DEPLACEMENTS

- ❑ L'arbitre doit nécessairement utiliser son véhicule :
 - option 1 : **0,30 € / km (tarif indicatif, se reporter au tarif en vigueur de la FFE) +** remboursement des péages sur présentation des justificatifs.
 - option 2 : frais réels (s'il n'y a pas eu accord préalable entre l'organisateur et l'arbitre, l'option 1 est systématiquement adoptée).
- ❑ L'arbitre ne doit pas utiliser son véhicule : tarif S.N.C.F 2^{ème} classe, augmenté d'un forfait « petits déplacements » d'un montant de **20 euros**.

3) HEBERGEMENT

Il est parfois nécessaire de prévoir pour l'arbitre un hébergement. Ce dernier comprend alors les nuitées en hôtel 2 étoiles ou équivalent et les repas au tarif conforme aux textes en vigueur, s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparés par le comité organisateur.

4) MISE A DISPOSITION D'UN ORDINATEUR PERSONNEL, FRAIS DIVERS

Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, l'organisateur lui verse **un forfait de 40 euros**.

Tous les frais que l'arbitre a pu engager pour l'arbitrage concerné (courier, frais de téléphone, papeterie, etc) sont remboursés sur présentation de justificatifs ou d'attestations sur l'honneur.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

5) CALCUL DES INDEMNITES

❑ **Matchs officiels organisés par la F.F.E, la Ligue, le C.D.J.E, le club : I = 50 € par jour**

Pour les matches nécessitant la présence de plusieurs arbitres, chaque arbitre, même lorsqu'il est adjoint (dès lors qu'il est titré) perçoit la somme de 50 € (pas d'application de la règle de la demi-indemnité).

❑ **Tarifs adoptés pour deux grands événements nationaux :**

Dans la mesure où le matériel informatique est fourni lors des Championnats de France, les arbitres ne recevront pas d'indemnité pour ce matériel

- Championnats de France des jeunes :

425 euros pour le superviseur et pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : juniors, cadets, minimes, benjamins, pupilles.

370 euros pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : poussins, petits poussins.

Adjoints (titulaires d'un titre) : **250 €**

- Championnats de France :

- Superviseur et arbitres principaux = **425 €**

- Arbitres adjoints (dès lors qu'ils sont titrés, y compris AF4) = **250 €**

❑ **Tournois au système suisse (cadence non rapide)**

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.

$$I = X \times P$$

$$X = A+B+C+D$$

(rappel : P est égal à 17 euros, voir paragraphe 1)

A = nombre de rondes

B = nombre de joueurs divisé par 20

C = nombre de joueurs titrés divisé par 10 (titrés : GM, MI, MF)

D = somme des prix du tournoi divisée par 1500

Les variables B, C et D sont arrondies à l'entier supérieur.

Exemple : soit un tournoi de 7 rondes en 5 jours, regroupant 285 joueurs dont 21 titrés. Total des prix versés aux joueurs = 6500 €

$$A = 7$$

$$B = 285 / 20 = 14,25 \text{ soit } 15$$

$$C = 21 / 10 = 2,1 \text{ soit } 3$$

$$D = 6500 / 1500 = 4,33 \text{ soit } 5$$

$$I = (7 + 15 + 3 + 5) \times 17 = 30 \times 17 = 510 \text{ euros}$$

Indemnisation d'un arbitre adjoint : $510 / 2 = 255 \text{ €}$

❑ **Tournois de parties rapides au système suisse**

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.

R = nombre de rondes

D = somme des prix divisée par 1500

K = coefficient établi en fonction du nombre de joueurs

K = 0,4 jusqu'à 50 joueurs

K = 0,5 de 51 à 100 joueurs

K = 0,6 de 101 à 150 joueurs

K = 0,7 de 151 à 200 joueurs

K = 0,8 au delà de 200 joueurs

$$I = (K \times R \times P) + (D \times P)$$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemple N°1 :

Soit un tournoi de 5 rondes avec 45 joueurs. Pas de prix en espèces.

$$I = (0,4 \times 5 \times 17) = 2 \times 17 = 34 \text{ €}$$

Somme portée à 50 € en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux)

Exemple N°2 :

Soit un tournoi de 7 rondes avec 75 joueurs, 1000 € de prix.

$$I = (0,5 \times 7 \times 17) + (900/1500 \times 17) = 59,5 + 10,2 = 69,7 \text{ €}$$

Tournois toutes rondes

Rappel : le système de Scheveningen n'entre pas dans cette catégorie, mais dans celle des matches.

I = indemnité à verser à l'arbitre

J = nombre de joueurs

D = somme (non arrondie) des prix divisée par 1500

TOURNOIS A NORMES : $I = (2,5 \times J \times P) + (D \times P)$

AUTRES TOURNOIS : $I = (1,5 \times J \times P) + (D \times P)$

Exemple :

Soit un tournoi fermé à normes, 10 joueurs, 9 rondes, 1 ronde par jour, total des prix versés aux joueurs = 2000 euros.

$$I = (2,5 \times 10 \times 17) + (2000/1500 \times 17) = 425 + (1,33 \times 17) \text{ soit } 425 + 22,6 = 447,6 \text{ €.}$$

Remarque : en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux) l'indemnité sera $9 \times 50 \text{ €} = 450 \text{ €}$.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3.2 : Fiche d'indemnisation de l'arbitre

Formulaire I2ter / DNA



FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE Fiche d'indemnisation de l'arbitre

N° d'indemnité interne à l'arbitre :/20.....
(Ex : fiche 2/2014 pour ma 2^{ème} manifestation arbitrée en 2014)

IDENTIFICATION DE L'ARBITRE Nom et prénom de l'arbitre : Numéro de la licence FFE de l'arbitre : Adresse de l'arbitre : 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 : Adresse postale : Téléphone : Adresse électronique : Nom du responsable de la manifestation :

Remboursement de Frais de déplacement Option 1 : Frais kilométriques se reporter au tarif FFE + péages sur justificatifs Option 2 : Tarif SNCF 2 ^{ème} classe +forfait petits déplacements Don de l'arbitre : Montant de l'indemnité versée à l'arbitre :	Total : € Total : € ... €
---	---

Hébergement Hôtel (standard hôtel 2 étoiles, pension complète ou demi-pension) Repas (conformément au tarif en vigueur s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparé)	Total : € Total : €
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre : €	

Mise à disposition d'un ordinateur personnel, Frais divers Forfait 40 € pour fourniture de son matériel informatique Frais engagés par l'arbitre (courriers, téléphone, papeterie, etc..) sur présence de justificatifs Don de l'arbitre : Montant de l'indemnité versée à l'arbitre :	Total : € Total : € . €
---	---

Indemnité d'arbitrage Se référer pour le calcul aux règles définies dans le Livre de l'Arbitre Montant de l'indemnité versée à l'arbitre = € (dont € reversés au club) <i>Rq : montant à déclarer dans les Bénéfices Non Commerciaux sur la déclaration fiscale, Sans charge sociale si le total annuel reste inférieur à 14,5 % du Plafond Annuel de la Sécurité Sociale (5369 € en 2013)</i>
--

TOTAL versé à l'arbitre = €
(et € reversés à)

Signature de l'arbitre

Date et Signature de l'organisateur

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3.3 : Enquête forfait non justifié

Formulaire DNA / T9

Coordonnées de l'arbitre

--

....., le.....

Monsieur (Madame)

Vous avez participé au tournoi de que vous avez abandonné avant la fin du tournoi, après la ronde sans me prévenir de votre départ. Vous avez donc été apparié contre une personne qui vous a attendu en vain.

Je vous prie de bien vouloir m'indiquer dans les plus brefs délais le motif justifié de votre abandon.

Sans réponse de votre part au plus tard le, je serais hélas dans l'obligation, en tant qu'arbitre principal de ce tournoi, de signaler cet abandon non justifié à la Direction des Tournois (Fédération Française des Echecs) qui appliquerait à votre encontre une **suspension automatique de votre licence pour une durée de trois mois**, conformément aux règlements fédéraux.

Dans l'attente de votre réponse (*à me faire parvenir à l'adresse mentionnée dans le cadre ci-dessus : coordonnées de l'arbitre*), je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes meilleurs sentiments.

Signature de l'arbitre du tournoi

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)



DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Attestation de Stage Pratique

AFJ – AF4 - AF3 (rayez la mention inutile)

Stagiaire (Nom, prénom) :

N° FFE du stagiaire et Ligue :

Nom, dates du tournoi, ligue :

Cadence et nombre de rondes :

Arbitre principal (Nom, Prénom, Titre) :

	<i>bien</i>	<i>à améliorer</i>	<i>remarques</i>
Gestion de tournoi <ul style="list-style-type: none">matériel, réglage pendules...pointage, contrôle des licences...logiciel d'appariement : saisie joueurs, résultats, classements...maîtrise des appariements, explications...vérification résultats...règles du jeu, mise à disposition, affichage...calcul des prix...			
Gestion incidents, zeitnot			
Relations avec les joueurs <ul style="list-style-type: none">présenceconfort joueurs			
Relations avec l'organisateur			

Au vu des éléments observés ci-dessus, j'atteste en ma qualité d'arbitre principal que le stagiaire

- est apte à prétendre au titre d'arbitre fédéral (**indiquez le niveau AFJ, AF4 ou AF3**) AF...
- doit effectuer un nouveau stage pratique

Fait à _____

Signature :

Organisation administrative
et technique

Chapitre **2.6**

**Systeme
Hort**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Le système Hort :

Bien qu'il porte le nom d'un grand maître, ce système n'est pas un système de départage, mais un système de répartition des prix. Hort n'en est pas l'inventeur, mais peut-être celui qui le popularisa.

Il consiste à attribuer à chaque joueur primé d'un tournoi, et ex aequo avec d'autres joueurs, la moitié du prix qu'il aurait obtenu en tenant compte de sa place et la moitié du prix qu'il aurait obtenu en cas de partage.

Exemple 1 :

Imaginons un tournoi où les 10 premiers prix sont à partager entre 2 groupes ex aequo.

	PRIX	Partage	Hort
joueur A	15 000,00	12 400,00	13 700,00
joueur B	12 000,00	12 400,00	12 200,00
joueur C	10 200,00	12 400,00	11 300,00
joueur D	9 000,00	3 675,00	6 337,50
joueur E	7 000,00	3 675,00	5 337,50
joueur F	5 000,00	3 675,00	4 337,50
joueur G	3 500,00	3 675,00	3 587,50
joueur H	2 500,00	3 675,00	3 087,50
joueur I	1 500,00	3 675,00	2 587,50
joueur J	900,00	3 675,00	2 287,50
joueur K	-	3 675,00	1 837,50

Les joueurs A, B et C sont à égalité de points, et départagés par un système quelconque.

Les joueurs D, E, F, G, H, I, J et K également. Le joueur K est 11e et n'aurait pas du être primé. Toutefois, étant ex aequo, il bénéficie du système Hort.

On calcule la moyenne des prix des ex-æquo.

On donne à chaque joueur ex aequo la moitié de cette moyenne et la moitié du prix qu'il aurait du recevoir.

Joueur A	: [(15000+12000+10200):3]:2 + 15000:2 = 6200 + 7500 = 13700
Joueur B	: [(15000+12000+10200):3]:2 + 12000:2 = 6200 + 6000 = 12200
Joueur C	: [(15000+12000+10200):3]:2 + 10200:2 = 6200 + 5100 = 11300
Joueur D	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 9000:2 = 6337,50
Joueur E	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 7000:2 = 5337,50
Joueur F	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 5000:2 = 4337,50
Joueur G	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 3500:2 = 3587,50
Joueur H	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 2500:2 = 3087,50
Joueur I	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 1500:2 = 2587,50
Joueur J	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 900:2 = 2287,50
Joueur K	: [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 = 1837,50

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Exemple 2 :

Répartition des Prix - Le Système HORT :

Il existe traditionnellement trois modes de répartition des prix : le Partage Intégral, l'Attribution au Départage et le Système Hort. Le mode de répartition est décidé au début de la compétition.

2.1. Le Partage Intégral

Les Prix sont partagés également entre les joueurs ayant le même nombre de points. Les ex æquo ne sont pas départagés.

2.2. L'Attribution au Départage

Chaque joueur reçoit le Prix associé à sa place. Les joueurs sont classés dans l'ordre du Départage.

2.3. Système Hort

C'est la moyenne entre le Partage Intégral et l'Attribution au Départage.

HORT : Ce système de partage des Prix permet d'éviter deux injustices : Le Partage Intégral (que les points aient été faciles ou pas) ou l'attribution au Départage (où un joueur ex æquo peut ne pas avoir de prix).

Exemple :

Place	Joueur	Points	Départage	Prix Officiel	Attribution au Départage	Partage Intégrale	Système HORT
1 ^{er}	Aimée	6	28	500 €	500 €	450 €	475 €
2 ^e	Béatrice	6	23	400 €	400 €	450 €	425 €
3 ^e	Claude	5	27	200 €	200 €	100 €	150 €
4 ^e	Diane	5	24	100 €	100 €	100 €	100 €
5 ^e	Erika	5	20	rien	0 €	100 €	50 €
6 ^e	Félicie	4	21	rien	0 €	0 €	0 €
				à distribuer 1 200 €	Total distribué 1 200 €	Total distribué 1 200 €	Total distribué 1 200 €

- L'Attribution au Départage n'est que la photocopie de la liste officielle des prix.
- Partage Intégral : Aimée et Béatrice sont 1^{ère} et 2^e ex æquo, elles se partagent $500 € + 400 € = 900 €$. Trois filles sont 3^e-4^e ex æquo, elles se partagent $200 € + 100 € = 300 €$. Avec ce système, Claude "perd" 100 €, qui vont dans la poche d'Erika.
- Le Système Hort est la moyenne des deux précédents. Aimée : $500 € + 450 € = 950 €$. $950/2 = 475$.
Béatrice : $400 € + 450 € = 850 €$. $850/2 = 425$. Claude : $200 € + 100 € = 300 €$. $300/2 = 150$.
Diane : facile. Erika : $0 € + 100 € = 100 €$. $100/2 = 50$.
Félicie fini 6^e elle n'est pas 4^e ex æquo elle n'aura donc aucun prix au classement général.

On utilisera le Système Hort pour le classement général, rarement pour les prix spéciaux (Elo, jeune, etc.) en raison du trop grand nombre d'ex æquo. Pour le classement général, s'il y a beaucoup d'ex æquo, il arrive que les derniers prix attribués soient faibles. Alors, traditionnellement, on n'attribue pas un prix trop faible (par exemple pas de prix inférieur à l'inscription). Tout cela doit être signalé au début du tournoi.

Petit problème pratique du Système Hort : Il faut préparer les prix (chèque ou enveloppe) au dernier moment !

SYSTEME SUISSE

Chapitre 3.1: Règles du système suisse

Chapitre 3.2: Appariements accélérés

Le Livre De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Systeme suisse

Chapitre **3.1**

Règles du système suisse

Le Livre
De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

APPARIEMENT AU SYSTEME SUISSE FONDE SUR L'ELO

A. REMARQUES PRELIMINAIRES ET DEFINITIONS.

A1.ELO: Il est conseillé de vérifier tous les classements Elo fournis par les joueurs. Si le joueur n'a pas de classement Elo, l'arbitre doit faire une estimation aussi précise que possible, avant le début du tournoi.
(Pour convertir l'INGO allemand ou le BCR britannique : $Elo = 2840 - 8 \times INGO = 600 + 8 \times BCR$)

A2. Classement initial et numéros d'appariement - Ordre de présentation des joueurs :

Pour les appariements, les joueurs sont rangés d'après les critères suivants (par ordre décroissant) :

- a) Score.
- b) Classement Elo.
- c) Titre FIDE : GMI - GMF - MI - MIF - MFIDE - MFIDEF - non titré
- d) Ordre alphabétique, à moins que le règlement intérieur du tournoi n'ait prévu un autre critère à la place de celui-ci.

Le classement fait avant la première ronde (alors qu'aucun point n'a été marqué) déterminera les numéros d'appariement, le plus grand Classement Elo étant le numéro 1 .

A3 . NIVEAUX DE POINTS :

Les joueurs ayant le même nombre de points constituent un niveau de points homogène. Les joueurs restant non appariés après l'appariement de leur niveau seront transférés dans le niveau immédiatement inférieur. Ce niveau deviendra alors un niveau de points hétérogène.

Lorsqu'on apparie un niveau hétérogène, ces joueurs transférés vers le bas sont toujours appariés en priorité si cela est possible, les joueurs restants forment alors de nouveau un niveau homogène (que l'on appellera niveau résiduel).

Un niveau de point hétérogène dans lequel la moitié des joueurs au moins provient des niveaux supérieurs, est également traité comme un niveau homogène.

A4 . FLOTTEURS :

En appariant un niveau hétérogène, des joueurs de scores différents seront appariés ensemble. De tels joueurs sont appelés flotteurs. Pour éviter qu'un joueur ne flotte deux fois de suite, l'arbitre devra inscrire sur la fiche d'appariement une flèche ("basse") pour le joueur ayant le score le plus élevé et une flèche ("haute") pour le joueur ayant le score le plus faible.

Précisions sur le système suisse, Compléments sur les flotteurs ,forfaits et parties ajournées, d'après précisions de la FIDE (parues dans le BAF 78) (se reporter à la page 6)

a) Influence des forfaits sur les flotteurs :

Un gain par forfait est assimilé à une exemption :

- un joueur gagnant par forfait est considéré comme flotteur descendant.
- un joueur perdant par forfait n'est pas flotteur du tout.

ceci quel que soit le statut de flotteur au moment des appariements.

b) Influence des ajournées sur les flotteurs :

C'est le problème des appariements que l'on doit effectuer alors que des ajournées sont encore en cours. Faut-il rectifier les fiches pour considérer les joueurs comme flotteurs ou pour supprimer les flèches quand on connaît le score réel ?

Les flotteurs ne sont pas modifiés à l'issue des parties ajournées.

A5 . EXEMPTS :

Si le nombre de joueurs est impair (ou le devient), un joueur restera non apparié lorsque tous les niveaux auront été traités. Ce joueur sera alors exempté il n'aura ni adversaire, ni couleur. Il recevra 1 point. Il sera considéré comme un flotteur descendant.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

A6 . SOUS-GROUPES (Lots de joueurs):

Pour apparier, chaque niveau de points sera divisé en deux lots, appelés S1 et S2.

Dans un niveau de points hétérogène, S1 contient tous les joueurs issus des niveaux supérieurs.

Dans un niveau de points homogène, S1 contient la moitié des joueurs, ces joueurs étant les plus "forts" du niveau. Si le nombre de joueurs du niveau est impair, le nombre de joueurs de S1 est arrondi au nombre entier inférieur.

Le nombre de joueurs de S1 sera appelé p, indiquant également le nombre d'appariements à réaliser dans ce niveau de points.

Dans les deux cas, S2 contiendra tous les autres joueurs du niveau de points.

Dans les lots S1 et S2, les joueurs seront ordonnés selon la règle A2.

A7 . DIFFERENCE DE COULEURS ET COULEURS PREFERENTIELLES :

La différence de couleurs d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les blancs moins le nombre de parties jouées avec les noirs.

Après chaque ronde, on détermine la couleur préférentielle de chaque joueur:

a) La couleur préférentielle est absolue quand un joueur a une différence de couleurs plus grande que 1 ou plus petite que -1, ou quand un joueur vient de jouer les deux dernières rondes avec la même couleur.

La préférence est blanche quand la différence de couleur est négative, ou quand les deux dernières rondes ont été jouées avec les noirs. Elle est noire dans le cas contraire.

En cas de préférence absolue, la couleur (obligatoire) est déjà marquée sur la fiche du joueur.

Cette règle ne s'applique pas lors de la dernière ronde, pour l'appariement des joueurs ayant plus de 50 % des points.

b) La couleur préférentielle est forte quand la différence de couleur d'un joueur est différente de zéro. La préférence est blanche quand la différence de couleur est négative. Elle est noire dans le cas contraire.

c) La couleur préférentielle est faible quand la différence de couleur est égale à zéro. On essaie alors d'alterner la couleur par rapport à la ronde précédente.

Dans ce cas, la différence de couleurs est notée +0 (coul. préf. noire) ou -0 (coul. préf. blanche) selon la couleur de la ronde précédente .

Avant la première ronde, la couleur préférentielle d'un joueur (souvent le plus fort Elo), est tirée au sort (Voir règle E).

A8 . DEFINITION DE X :

Le nombre d'appariements possibles dans un niveau de points (homogène ou hétérogène) et ne respectant pas les couleurs préférentielles des joueurs est représenté par la variable x.

x peut être calculée comme suit :

b = nombre de joueurs ayant une couleur préférentielle blanche.

n = nombre de joueurs ayant une couleur préférentielle noire.

q = moitié du nombre de joueurs du niveau de points, arrondie au nombre entier supérieur.

Si $n > b$, alors $x = n - q$, sinon $x = b - q$

A9 . PERMUTATIONS ET ECHANGES :

a) Pour parvenir à un appariement convenable, il est souvent nécessaire d'opérer des changements dans S2. De tels changements, appelés permutations, sont expliqués au paragraphe D1.

b) Dans un niveau de points homogène, il peut être nécessaire d'échanger des joueurs entre S1 et S2. Les règles d'échange sont expliquées au paragraphe D2.

Après chaque échange, S1 et S2 seront réordonnés suivant la règle A2.

B . CRITERES D'APPARIEMENT .

CRITERES ABSOLUS :

(Ces critères sont inviolables. Si c'est nécessaire, les joueurs seront transférés dans un niveau de points inférieur.)

B1 : a) Deux joueurs ne se rencontreront pas plus d'une seule fois.

b) Un joueur qui a reçu un point sans jouer, par exemption ou à cause de l'absence d'un adversaire, ne pourra plus être exempt.

B2 : a) La différence de couleurs d'un joueur ne pourra pas être supérieure à +2 ou inférieure à -2.

b) Un joueur ne recevra pas trois fois de suite la même couleur.

CRITERES RELATIFS (DE SECONDE IMPORTANCE) :

Ils sont présents dans l'ordre de priorité décroissante. Ils devront être respectés autant que possible, au besoin en effectuant des permutations dans S2 et même des échanges entre S1 et S2, mais aucun joueur ne pourra être transféré dans un niveau de point inférieur.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

B3 : La différence de points entre deux joueurs appariés l'un contre l'autre sera la plus petite possible, l'idéal étant zéro.

B4 : Le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle. (Tant que x n'est pas nul, cette règle ne doit pas être prise en compte. On retire 1 à x à chaque fois que la couleur préférentielle ne peut pas être respectée.)

Précisions sur le système suisse, Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau, d'après précisions de la FIDE (parues dans le BAF 77): (se reporter aux pages 7; 8 et 9)

La première phrase de la règle B4 (« le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle ») est à appliquer en tenant compte des degrés de ces couleurs préférentielles, faible, forte ou absolue, d'après la règle A7. Ce qui signifie que:

Lorsque dans un niveau x n'est pas nul, on doit si possible donner la couleur attendue (préférentielle) aux joueurs de forte préférence. Ou, ce qui revient au même, on doit forcer les couleurs des joueurs de préférence la plus faible possible.

B5 : Aucun joueur ne flottera deux fois de suite dans le même sens .

B6 : Un joueur ayant flotté à une ronde ne pourra être flotteur dans le même sens deux rondes plus tard.

NOTE : Les règles B2, B5 et B6 ne seront pas appliqués lors de l'appariement de joueurs ayant un score de plus de 50 %, à la dernière ronde.

C . REGLES D'APPARIEMENT :

Appliquer les règles suivantes à tous les niveaux de points, en commençant par le plus haut niveau, jusqu'à ce que l'on obtienne un appariement convenable.

Après cela, on utilisera les règles d'attribution des couleurs (chapitre E) pour déterminer quel joueur aura les blancs.

C1 : Si, dans un niveau de points, un joueur ne peut être apparié sans violer les critères B1 ou B2, alors : - si ce joueur venait d'un niveau supérieur, appliquer la règle C12.

- si l'on est en train d'apparier le dernier niveau, appliquer la règle C13.

- dans tous les autres cas, faire flotter le joueur posant problème dans le niveau inférieur le plus proche.

C2 : Calculer x suivant la règle A8.

C3 : Calculer p suivant la règle A6.

C4 : Placer les p joueurs les plus forts en S1, et tous les autres joueurs en S2.

C5 : Ordonner les joueurs de S1 et S2 suivant A2.

C6 : Apparier le joueur le plus fort de S1 contre le joueur le plus fort de S2, et ainsi de suite. Si les appariements sont réalisés en respectant B1 et B2, l'appariement de ce niveau est provisoirement terminé.

- Dans le cas d'un niveau de points homogène: les joueurs restants flottent vers le niveau immédiatement inférieur pour lequel on recommence en C1.

- Dans le cas d'un niveau de points hétérogène, seuls les flotteurs sont appariés pour l'instant. Recommencer en C2 avec les joueurs restants qui forment maintenant un niveau homogène (niveau résiduel).

C7 : Procéder à une nouvelle permutation dans S2 suivant la règle D1 et recommencer en C6.

C8 : Dans le cas d'un niveau homogène (ou niveau résiduel), faire un nouvel échange entre S1 et S2 suivant D2 et recommencer en C5.

C9 : Abandonner les critères B6 puis B5 pour les flotteurs descendants et reprendre en C4.

C10 : Dans le cas d'un niveau homogène résiduel, défaire l'appariement du plus petit flotteur descendant et essayer de lui trouver un adversaire différent, en reprenant en C7. S'il n'y a pas d'autre alternative pour ce joueur, abandonner le critère B6 puis B5 pour les flotteurs montants et recommencer en C2.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

C11 : Tant que $x < p$, augmenter x de 1. Quand on apparie un groupe résiduel, défaire tous les appariements des joueurs, y compris ceux des flotteurs descendants. Recommencer en C3.

C12 : Dans le cas d'un niveau de points hétérogène, défaire l'appariement du précédent niveau. Si dans ce niveau de point précédent, un appariement peut être fait dans lequel un autre joueur sera flotteur descendant et que cela permet p appariements dans le niveau en cours, alors ce nouvel appariement dans le niveau de point précédent sera conservé.

C13 : Dans le cas du niveau de point le plus bas, l'appariement de l'avant dernier niveau est annulé, essayer de trouver un autre appariement dans cet avant dernier niveau de points, qui permettra l'appariement du dernier niveau de points.

Si, dans l'avant dernier niveau de points, p devient égal à zéro (c'est à dire qu'aucun appariement n'est possible pour que l'appariement du dernier niveau de points soit réalisable), alors les deux niveaux les plus bas seront regroupés en un seul.

Étant donné que c'est maintenant un autre niveau qui devient l'avant-dernier, C13 peut être répété jusqu'à obtenir un appariement réalisable.

C14 : Diminuer p de 1 (si la valeur première de x était positive, retirer 1 à x aussi). Tant que p n'est pas égal à 0, recommencer en C4.

Si $p = 0$, tout le niveau de points est descendu au niveau suivant. Recommencer la procédure avec ce niveau en C1.

D. REGLES DE PERMUTATION ET D'ECHANGE :

Exemple : S1 contient les joueurs 1, 2, 3 et 4 S2 contient les joueurs 5, 6, 7 et 8

D1 : Les permutations dans S2 commenceront avec le joueur le plus "faible" (plus grand numéro) dans l'ordre des priorités décroissantes suivantes :

- a) 5-6-8-7; b) 5-7-6-8; c) 5-7-8-6; d) 5-8-6-7; e) 5-8-7-6; f) 6-5-7-8
g) 6-5-8-7 etc.

Note : Cela revient à écrire tous les nombres possibles avec 5, 6, 7 et 8 dans l'ordre croissant.

D2 : Quand on procède à un échange entre S1 et S2, la différence entre les numéros échangés doit être la plus petite possible. Lorsque les différents choix proposés donnent la même différence, prendre celui qui concerne le joueur le plus "faible" possible de S1.

Echanger un joueur :				Echanger deux joueurs :				
S1				S1				
	4	3	2		3+4	2+4	2+3	
	5	a	c		5+6	j	l	o
S2	6	b	e	S2	5+7	k	n	q
	7	d	g		6+7	m	p	r

Les tableaux ci-dessus montrent comment faire les échanges.

Après chaque échange, S1 et S2 doivent être reclassés suivant la règle A2.

Remarque : Si le nombre de joueurs dans un niveau de points est impair, S1 a un joueur de moins que S2.

Avec 7 joueurs, S1 : 1, 2, 3 et S2 : 4, 5, 6, 7. Les échanges dans ce cas peuvent se déduire des précédents en réduisant de 1 tous les nombres de S1 et de S2.

Echanger un joueur :				Echanger deux joueurs :				
S1				S1				
	3	2	1		2+3	1+3	1+2	
	4	a	c		4+5	j	l	o
S2	5	b	e	S2	4+6	k	n	q
	6	d	g		5+6	m	p	r

A titre d'exemple voir [l'interprétation schématique d'échanges](#)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

E. REGLES D'ATTRIBUTION DES COULEURS :

Pour chaque match, appliquer (par ordre décroissant) :

E1. Satisfaire la couleur préférentielle aux deux joueurs.

E2. Satisfaire la plus forte couleur préférentielle.

E3. Alternier les couleurs de la plus récente ronde dans laquelle ils ont joué avec des couleurs différentes (Historiques de couleurs).

E4. Satisfaire la couleur préférentielle au joueur le plus "fort".

A la première ronde tous les joueurs pairs en S1 auront la couleur opposée des joueurs impairs de S1 (Voir règle A7).

F. REMARQUES FINALES :

F1. A l'issue de l'appariement, classer les matchs avant de les publier. Le critère de classement est, en priorité :

- le score du plus "fort" joueur.
- la somme des scores des deux joueurs du match concerné.
- le classement suivant A2 du plus "fort" joueur du match concerné.

F2. Une exemption, ou l'absence d'un joueur (forfait) ne seront pas pris en compte quant aux couleurs. Un nouvel appariement entre les deux joueurs ne sera pas considéré comme illégal pour les rondes suivantes.

F3. Un joueur qui, après cinq rondes a un historique de couleur NBB-N (partie non jouée à la ronde 4) sera considéré comme -NBBN en respectant E3. De même, BN-BN sera traité comme -BNBN et NBB-N-B comme --NBBNB

F4. Comme tous les joueurs sont dans un niveau de points homogène avant le début de la première ronde et sont classés suivant A2, le premier joueur de S1 jouera contre le premier joueur de S2. Si le nombre est impair, le dernier joueur de S2 sera exempt.

F5. Les joueurs qui se retirent ne sont plus appariés. Les joueurs dont on sait qu'ils ne participeront pas à une ronde particulière ne seront pas appariés pour cette ronde et marqueront 0 point.

F6. Un appariement officiellement publié ne sera pas changé, à moins qu'il ne respecte pas les règles impératives B1 ou B2.

F7. Si l'un des cas suivant se produit :

- un résultat n'a pas été enregistré correctement
- un match a été joué avec les mauvaises couleurs
- un Elo doit être corrigé

alors la correction n'affectera que les appariements encore à faire

Si toutefois, cela affectait un appariement déjà publié mais pas encore joué, la décision serait prise par l'arbitre.

A moins que le règlement du tournoi n'en dispose autrement :

F8. Les joueurs absents lors d'une ronde, sans avoir prévenu l'arbitre, seront considérés comme ayant abandonné et ne seront donc plus appariés.

F9. Les parties ajournées sont considérées comme nulles, pour les besoins de l'appariement seulement.

F10. Pour dresser le classement final, les critères suivants seront appliqués

- le plus grand score. Si plusieurs joueurs ont ce même score, les prix seront partagés.
- en ce qui concerne la première place, le départage se fera d'après les résultats des matchs entre les joueurs ex aequo.
- la plus grande moyenne des Elo des adversaires
- le tirage au sort.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Interprétation schématique de l'article D2

APPARIEMENTS AU SYSTÈME SUISSE FONDÉ SUR L'ÉLO.

Chapitre 3.1 - Règles des tournois au système suisse.

Rubrique D : Règles de Permutation et d'Échange.

Article D2 et BAF 80

Schémas illustrant l'ordre chronologique des Échanges (art. D2).

Le 1er joueur S1 (le plus fort) N'EST PAS échangé.				
	4ème joueur S1	3ème joueur S1	2ème joueur S1	1er joueur S1
1er joueur S2				
2ème joueur S2				
3ème joueur S2				
4ème joueur S2	Le dernier joueur S2 n'est jamais échangé.			
Lorsque le total des joueurs (S1 + S2) est PAIR, le 1er joueur S1 N'EST PAS échangé.				
Le 1er joueur S1 (le plus fort) EST échangé.				
	4ème joueur S1	3ème joueur S1	2ème joueur S1	1er joueur S1
1er joueur S2				
2ème joueur S2				
3ème joueur S2				
4ème joueur S2	Le dernier joueur S2 n'est jamais échangé.			
Dans l'exemple présent, le groupe S1 n'est composé que de 3 joueurs.				

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Précisions sur le système suisse

7 août 1994 paru dans BAF 78

Compléments sur les flotteurs, forfaits et parties ajournées. D'après précisions de la FIDE.

Influence des forfaits sur les flotteurs :

Le principe est simple: un gain par forfait est assimilé à une exemption. La règle A5 originale (en anglais) parle de "bye", qui est à prendre comme toute partie gagnée non jouée, et donc à appliquer aux gains par forfait, même si le texte ne le laisse pas transparaître de façon claire. Concrètement :

- un joueur **gagnant par forfait** est considéré comme **flotteur descendant** (↓),
- un joueur **perdant par forfait** n'est **pas flotteur** du tout.

ceci quel que soit le statut de flotteur des joueurs au moment des appariements.

Exemple :

Supposons que le 3, de score $2\frac{1}{2}$, soit apparié avec le 10, à 3 points, en ronde 4. Nous avons donc au début de la ronde : 3 – 10, avec $3\uparrow$ et $10\downarrow$. Le 10 ne vient pas, et perd sa partie par forfait. Les fiches du 3 et du 10 seront donc corrigées pour la ronde 4 en rayant d'abord la couleur et l'adversaire (cf. règle F2), en marquant un flotteur descendant (↓) pour le 3 en raison de son gain par forfait (remplaçant le \uparrow), et en supprimant le \downarrow du 10 (qui n'est plus flotteur pour la ronde 4 en raison de sa perte par forfait).

Influence des ajournées sur les flotteurs :

C'est le problème des appariements que l'on doit effectuer alors que des ajournées sont encore en cours. Sauf en cas de nul, les scores réels des joueurs seront différents de ceux utilisés pour les appariements, d'où problème pour les flotteurs.

Par exemple, supposons que le 2 joue sa ronde 4 avec un score de $2\frac{1}{2}$. Au moment prévu, sa partie n'étant pas terminée, il met son coup sous enveloppe. La position étant délicate, la partie n'est toujours pas terminée lorsque l'Arbitre apparie la ronde 5. Le 2 est alors à ce moment considéré comme ayant 3 points, pour les besoins des appariements (cf. règle F9). Le 2 sera apparié face au 11, qui a également 3 points (réels). Les appariements étant affichés, le 2 termine sa partie en gagnant. Son score est donc $3\frac{1}{2}$, différent de celui pris en compte pour les appariements.

La question qui se posait, à savoir faut-il rectifier la fiche du 2 pour le considérer comme ↓ face au 11 (et réciproquement le 11 comme ↑ face au 2) en raison du score réel du 2, a été tranchée par une réponse de la FIDE :

Les flotteurs ne sont pas modifiés à l'issue des parties ajournées

C'est-à dire que, dans notre exemple, le 2 et le 11 ne seront pas flotteurs pour la ronde 4. De même, si le 2 avait été apparié en montant vers un joueur à $3\frac{1}{2}$, il conserverait son ↑, même si ces deux joueurs ont en fait le même score après coup.

Évidemment, si les ajournées se terminent avant de faire les appariements, le problème ne se pose pas, les scores réels étant mis à jour avant.

En bref, le statut de flotteur est fixé définitivement au moment de l'appariement, sauf en cas de forfait, ceci non seulement en cas d'ajournée, mais même dans le cas d'une erreur de résultat. **Attention** : une ajournée gagnée pour non présentation de l'adversaire dans les temps voulus n'est pas un forfait, mais une partie considérée comme normalement jouée du point de vue des appariements et du classement Elo.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Précisions sur le système suisse

14 mars 1994 paru dans BAF 77

Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau. D'après précisions de la FIDE.

Il est bien connu que le principe des règles actuelles du système suisse, par opposition aux précédentes, est de privilégier le fort-faible sur la couleur en présence de tables perturbées dans un niveau. C'est ce qui ressort de la règle B4, dont l'application résulte à apparier dès qu'on les rencontre deux joueurs attendant la même couleur lorsque x n'est pas nul. (x = nombre de tables perturbées, cf. A8).

L'exemple de tournoi C04A du stage de Marly (novembre 1993) détaille d'ailleurs fort bien ce principe. Ce qui ne transparait pas dans cet exemple, le cas n'y ayant pas eu à être traité, c'est le principe selon lequel la première phrase de la règle B4 (« le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle ») **est à appliquer en tenant compte des degrés de ces couleurs préférentielles, faible, forte ou absolue**, d'après la règle A7. Ce qui signifie que:

Lorsque dans un niveau x n'est pas nul, on doit si possible donner la couleur attendue (préférentielle) aux joueurs de forte préférence. Ou, ce qui revient au même, on doit forcer les couleurs des joueurs de préférence la plus faible possible.

On voit que même si la prédominance du fort-faible est clairement affichée, le principe du meilleur arrangement des couleurs n'est pas abandonné pour autant.

On peut interpréter ceci en posant que les différences de couleurs doivent rester les plus petites possibles, ce qui est le sens à donner à la règle B4. Si par exemple $x=1$, nous devons forcer un joueur. Si sa préférence est forte (+1 ou -1, cf. A7), ce joueur va voir sa différence de couleurs passer à +2 ou -2, alors que si nous forçons un joueur de préférence faible (+0 ou -0), il va devenir +1 ou -1, ce qui est un moindre mal. Il faut donc que le nombre ET les différences de couleurs soient minimaux au sens de B4.

Pratiquement, plusieurs cas sont à considérer :

❑ Aucun joueur du niveau n'a été forfait (gain ou perte), ou exempt: aucun problème, chaque joueur ayant la même force de prétention de couleur, forte ou faible (sauf pour les absolus, mais leur cas est de toute façon réglé différemment). On force les premières tables perturbées rencontrées en décrémentant x (sauf apparition d'autres problèmes tels que déjà-joué, évidemment).

❑ Si $x = 0$, aucun problème non plus, on ne doit pas forcer de couleur.

❑ $x > 0$, et des joueurs ont été forfait ou exempt. Il y a donc des joueurs de préférence forte, et d'autres de préférence faible (les absolus ne posent pas de problème dans la mesure où leur couleur est obligatoire). Au fur et à mesure des permutations, **on ne conservera une paire perturbée que si elle comporte un joueur de préférence faible**. Ceci évitera les paires perturbées avec deux joueurs à +1 ou -1, et donc permettra à ceux-ci d'avoir la couleur attendue. Pour aller au fond des choses, tant que x est au moins égal au nombre de joueurs de préférence faible restant à apparier, il faut rejeter les paires perturbées avec deux joueurs de préférence faible, sinon nous provoquons fatalement plus tard une paire perturbée avec deux joueurs de préférence forte, ce qui aurait pu être évité. De même, on évitera dans les mêmes conditions les paires non perturbées avec un joueur de préférence faible. Tout ceci bien sûr sous réserve d'autres problèmes comme déjà joué. Évidemment, si les joueurs de préférence faible sont de la couleur minoritaire, il ne sera pas possible d'éviter de forcer des joueurs de préférence forte. Attention: cette règle est prépondérante sur les règles de blocage flotteur. En pratique, le problème se pose surtout dans les rondes paires, où il y a normalement plus de joueurs à préférence forte (avec un nombre impair de rondes jouées) que de joueurs à préférence faible (ceux qui ont été forfait ou exempt).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Précisions sur le système suisse

14 mars 1994 paru dans BAF 77

Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau.

Exemple 1.

Voici un exemple qui permettra de comprendre le principe des "moindres différences de couleurs" dans les tables perturbées:

Prenons un niveau en ronde 4 comprenant les joueurs, avec leurs historiques:

1 :	9B	11N		13B	Préférence N, forte	
4 :	12N	5B	↑	9N	Préférence B, forte	Flotteur↑ en ronde 2.
5 :	13B	4N	↓	14B	Préférence N, forte	Flotteur↓ en ronde 2.
11 :	3N	1B			Préférence N, faible	Forfait en ronde 3.
14 :	6B	7B		5N	Préférence N, forte	

Le niveau est homogène, $n=1$, $b=4$, $q=3$, et donc $x=1$, et il y aura un flotteur.
Un joueur, le 11, a une préférence faible, les autres une préférence forte.

S1	S2	
1	5	1 – 5 BC. $x = 1$, MAIS les deux joueurs ont une préférence forte.
4	11	4 – 11 va bien.
	14	Et 14 peut descendre.

Ce n'est donc pas le bon appariement, car c'est un joueur de préférence forte qui voit sa couleur forcée, il faut changer 1 – 5.

C'est l'appariement (erroné) qui aurait été conservé en appliquant aveuglément la règle B4 sans tenir compte des degrés des préférences de couleurs

Passons aux permutations : la première aboutit à 1 – 11 qui est DJ. Nous arrivons donc à 1 – 14, et compte-tenu que 4 – 5 est DJ également:

1	14	1 – 14 BC. $x = 1$, MAIS même problème que pour 1 – 5 précédemment.
4	11	4-11 va toujours bien
	5	Et de plus, 5 est BF ↑. 2 motifs de refus.

Les permutations étant épuisées, il faut passer aux échanges, et échanger 4 et 5:

1	4	1 – 4 OK → 4 – 1.
5	11	5 – 11 BC, $x = 1$, et 11 est de préférence faible → 11 – 5.
	14	Et 14 peut descendre.

C'est le bon appariement, chaque joueur de préférence forte recevant la couleur attendue. Le seul joueur forcé ($x=1$) étant le joueur de préférence faible.

On voit que cette règle du choix des plus faibles préférences de couleurs perturbées peut aller assez loin. Il a en effet été nécessaire d'aller jusqu'aux échanges entre S1 et S2 pour la satisfaire, il est vrai en partie à cause des deux paires déjà jouées.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Précisions sur le système suisse

14 mars 1994 paru dans BAF 77

Préférences de couleurs de différentes forces dans un niveau.

Exemple 2.

Toujours en appariant une ronde 4, avec les joueurs suivants:

1 :	9N	4B		7N	Préférence B, forte		
5 :	13N	2B		9N	Préférence B, forte		
7 :	15N	8B	↑	1B	Préférence N, absolue	Flotteur ↑ en ronde	2
8 :	16B	7N	↓	3B	Préférence N, forte	Flotteur ↓ en ronde	2
9 :	1B	14N		5B	Préférence N, forte		
12 :	4N	13B		--	Préférence N, faible	Forfait en ronde 3	
13 :	5B	12N		16B↑	Préférence N, forte	Flotteur ↑ en ronde	3

Niveau homogène, $b=2$, $n=5$, $q=4$, $x=1$, un joueur de préférence faible, les autres de préférence forte.

S1	S2	
1	8	1 – 8 OK.
5	9	5 – 9 DJ. On passe donc à 5 – 12, qui est OK aussi.
7	12	Mais nous arrivons à 7 – 9 qui est BC, et bien que $x=1$, nous avons deux joueurs de préférence forte dans une table perturbée.
	13	7 – 13 pose le même problème.

Sans la règle de moindre préférence dans une table perturbée, nous aurions conservé l'appariement 1 – 8, 5 – 12, 9 – 7, et 13 ↓. Mais il faut poursuivre.

Après 5 – 12, essayons 5 – 13, mais c'est hélas DJ.

1 – 8 ne mène donc nulle part. Passons à 1 – 12 :

1	12	1 – 12 OK.
5	8	5 – 8 OK.
7	9	Mais 7 – 9 et 7 – 13 mènent encore à une table perturbée avec deux joueurs de préférence forte (12 étant déjà apparié). Comme ci-dessus.
	13	5 – 9 est toujours DJ, et 5 – 13 aussi.

Dernières permutations avant échange : 1 – 13

1	13	1 – 13 OK.
5	8	5 – 8 OK également.
7	9	7 – 9 BC avec deux joueurs de forte préférence. Mais maintenant, nous pouvons tenter 7 – 12, qui est BC, mais avec un joueur de préférence faible, le 12, ce qui mène à 12 – 7 (forcé). Et le 9 peut descendre.

L'appariement correct est donc 1 – 13, 5 – 8, 12 – 7, et 9 ↓.

Les flotteurs n'ont pas ici influencé les appariements. Bien sûr, si le 9 avait été BF ↓, ou s'il avait été impossible de l'apparier dans le niveau suivant, il aurait fallu poursuivre en échangeant le 7 et le 8.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Précisions sur le système suisse

24 septembre 1995 paru dans BAF 80

Échanges (règle D2)

Ce document fait suite à une question fréquemment posée, sur l'ordre dans lequel il faut procéder aux échanges dans un niveau (règle C8).

C'est tout d'abord l'occasion de rappeler que lorsque un niveau a un nombre impair de joueurs, on peut échanger le plus fort joueur, contrairement aux niveaux comportant un nombre de pair de joueur (tout simplement parce que cela n'apporte rien). Le dernier joueur n'est jamais échangé (pour la même raison).

La règle D2 pose le principe des échanges successifs en partant de la différence la plus petite entre les numéros des joueurs, puis en choisissant à différence égale la paire correspondant au joueur de plus grand numéro dans S1, les tables suivant dans le texte montrant de façon plus claire l'ordre des échanges.

Les numéros utilisés pour ces échanges NE SONT PAS les numéros d'appariements des joueurs mais des numéros attribués fictivement de 1 à n (n étant le nombre de joueurs du niveau) selon l'ordre de la règle A2. Il ne faut donc pas calculer la différence entre les numéros d'appariement des joueurs, opération fastidieuse et source d'erreurs, mais appliquer une règle automatique, l'ordre des échanges étant toujours le même.

Un exemple valant toujours mieux qu'un long discours, voici deux tables montrant l'ordre des échanges d'un seul joueur dans deux groupes, un de 8 joueurs de numéros 4, 6, 8, 9, 10, 21, 22, 23, pris au hasard, l'autre de 7 joueurs, le même sans le numéro 9, afin de montrer l'échange du plus fort de S1 dans ce cas.

Il y a neuf échanges possibles, numérotés de 1 à 9 dans les tables.

Nombre pair de joueurs (8)

S1 :	4	6	8	9
S2 :	10	20	21	23

Nombre impair de joueurs (7)

S1 :	4	6	8	
S2 :	10	20	21	23

Ordre des échanges à partir du niveau initial :

S2	S1	9	8	6
	10	1	3	6
	20	2	5	8
	21	4	7	9

Ordre des échanges à partir du niveau initial :

S2	S1	8	6	4
	10	1	3	6
	20	2	5	8
	21	4	7	9

Niveau initial	
S1	S2
4	10
6	20
8	21
9	23

Échanges successifs		
9	↔	10
9	↔	20
8	↔	10
9	↔	21
8	↔	20
6	↔	10
8	↔	21
6	↔	20
6	↔	21

Niveau initial	
S1	S2
4	10
6	20
8	21
	23

Échanges successifs		
8	↔	10
8	↔	20
6	↔	10
8	↔	21
6	↔	20
4	↔	10
6	↔	21
4	↔	20
4	↔	21

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

COMMENTAIRES

- A 1 Classement initial : pas de changement, y compris pour les non-classés, mais il n'est plus nécessaire de faire référence au BAF 73 pour les estimations.
Le texte est donc plus précis.
- A 2 La règle A2 est utilisée lors de l'attribution des numéros d'appariement mais également tout au long du tournoi, quand il faut ranger les joueurs à l'intérieur des niveaux de points.
Les joueurs sont rangés en priorité selon le Elo (FIDE ou FFE confondus, les joueurs n'ayant de classement Elo sont classés selon leur estimation avec les joueurs classés).
En cas de Elo identiques, on range en priorité les joueurs titrés,
- A 3 Pas de changement : les flotteurs sont appariés en priorité (sauf peut-être en cas de grand nombre de flotteurs).
Nouveau: Les flotteurs sont désignés après l'appariement du niveau.
- A 4 Nouveau: - Il est enfin écrit noir sur blanc que l'adversaire d'un flotteur est aussi un flotteur.
- Le sens de la flèche a de nouveau de l'importance (voir B5 et B6), on parle donc de flotteurs ascendants () et de flotteurs descendants ().
- A 5 Nouveau: L'exempt est considéré comme flotteur descendant.
Ce n'est plus forcément le dernier du plus petit niveau. On pouvait déjà le changer pour éviter des flotteurs supplémentaires, maintenant on pourra le changer pour une simple couleur.
- A 6 S 1 et S 2 n'ont pas forcément autant de joueurs, mais cela est normal puisque les flotteurs sont désignés après.
En cas de niveau hétérogène, leur nombre peut même être très différent (Ex: S1 --> 1 joueur et S2 --> 8 joueurs).
- A 7 Nouveau: On instaure un degré de coloration chez les joueurs (couleurs absolues, fortes ou faibles), mais dans les faits, cela revient au même.
Différence de traitement entre les joueurs de la première moitié et les autres.
En résumé :
couleur absolue --> diff. de coul. est égale à -2 ou +2
couleur forte --> diff. de coul. est égale à -1 ou +1
couleur faible --> diff. de coul. est égale à 0
- A 9 Nouveau: - On reclasse les joueurs après chaque permutation ou échange.
- L'ordre des permutations ne semble pas avoir changé. Seule la présentation change.
- L'ordre des échanges est différent quand on passe d'un sous groupe à l'autre. On essaie de rester vers le milieu du niveau. On essaie donc de privilégier l'appariement Fort-Faible.
- B 2 Nouveau: Voir remarque A 7 sur la restriction aux joueurs de la première moitié du classement.
- B 3 Cette règle est très importante, c'est le principe même du système suisse.
- B 4 Nouveau: La priorité est donnée à l'appariement Fort-Faible sur l'alternance des couleurs.
Contrairement au CO4 antérieur, si les premiers joueurs de S1 et de S2 sont de même couleur, ils sont quand même appariés ensemble, tant que le nombre de matchs "perturbés" ne dépasse pas x.
- B 5 Nouveau: voir A 4.
- B 6 Nouveau: On tient compte des flotteurs sur deux rondes au lieu d'une.
- Note Nouveau: Restriction aux joueurs de la première moitié de points : on instaure une différence de traitement entre joueurs d'un même tournoi : pour les joueurs de la première moitié du classement, on privilégie l'appariement entre joueurs de même nombre de point sur l'égalisation des couleurs.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- C Nouveau: Il n'y a plus de niveaux hauts, bas et médian.
On apparie les niveaux du plus haut vers le plus bas, sans terminer par le Médian.
- C 1 Dans chaque niveau, on vérifie en premier que l'appariement est réalisable. Cela n'a pas changé, mais c'est un gain de temps.
Contrairement à A 3, un joueur incompatible avec tous les autres est tout de suite désigné comme flotteur mais cela n'est pas vraiment contradictoire car un tel joueur serait de toute façon flotteur).
- C 6 Nouveau : Dans tous les niveaux, l'appariement est réalisé "par le haut", c'est à dire en commençant par le plus petit numéro.
Note : Après avoir réalisé un "appariement de base", on cherche à l'améliorer au niveau des couleurs et des flotteurs, en tentant d'appliquer les critères B3 à B6.
En cas de niveau hétérogène, après avoir apparié les flotteurs se trouvant dans S1, on continue l'appariement en repartant de C2. Toutefois, si x n'était pas nul (exemple $x=1$), le flotteur peut très bien se retrouver avec un match perturbé, mais seulement si ce match a lieu entre deux joueurs de la couleur majoritaire.
- C 10 Nouveau : On change le flotteur pour un Blocage Couleur
- C 13 Les 3 premières lignes reviennent à essayer de changer le flotteur avant de mélanger les deux niveaux complètement.
- C14 Déclarer tous les joueurs flotteurs descendants ne s'applique que dans les niveaux homogènes. En cas de niveau hétérogène, seuls les joueurs de S1 descendent, les autres sont appariés entre eux, comme dans un niveau homogène.
- D 1 Cela ne semble pas changer grand chose.
- D 2 Voir remarque A 9.
Prendre les couples de joueurs (ligne et colonne) dans l'ordre alphabétique.
- E3 Il faut "remonter" les historiques de couleurs et alterner les couleurs à la première différence, en tenant compte de F3.
- E 4 Nouveau : En cas d'égalité de couleur, c'est toujours le plus "fort" (plus grand score, puis plus petit numéro) qui dirige le choix de la couleur, ce qui est logique puisqu'il n'a plus de niveaux hauts ou bas.
- F 2 C'est écrit noir sur blanc. Plus besoin de faire appel au BAF 73.
- F 3 C'est écrit noir sur blanc. Plus besoin de faire appel au BAF 73.
- F 7 En contradiction avec F6. Faut-il supprimer la dernière ligne ?
- F 8 Nouveau : ... et très bien : il n'est plus besoin d'attendre encore deux rondes pour se débarrasser des joueurs manquant de sérieux.
- F 9 Nouveau : Cela se faisait déjà, mais en ne s'appuyant sur aucun texte.
- F 10 Nouveau : Départage conseillé à la Performance et non plus au Cumulatif.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Open de: du	au
-----------------------	----

N° app	Nom et Prénom du joueur
---------------	--------------------------------

Élo:	Élo FIDE:	Titre:
Code FFE:	Code FIDE:	Fédé:
Club:	Ligue:	D.Nais/..../....

R	Coul	Adversaire	r	Total	Score ajusté	Total final	Dép
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
		Place:					

Open de: du	au
-----------------------	----

N° app	Nom et Prénom du joueur
---------------	--------------------------------

Élo:	Élo FIDE:	Titre:
Code FFE:	Code FIDE:	Fédé:
Club:	Ligue:	D.Nais/..../....

R	Coul	Adversaire	r	Total	Score ajusté	Total final	Dép
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
		Place:					

Systeme suisse

Chapitre **3.2**

Appariements accélérés

Le Livre
De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

APPARIEMENTS ACCELERES : SYSTEME DE HALEY

OBJECTIFS :

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

- (a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.
- (b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c.a.d. 2^n joueurs pour n rondes

PRINCIPE :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des "points fictifs" aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.
- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.
- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

APPLICATION :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 4 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B, C, D.

Les meilleurs joueurs appartiendront aux groupes A et B et ils recevront un "point fictif".

La première ronde est appariée en "système suisse" comme suit :

- les joueurs du groupe A sont opposés à ceux du groupe B
- les joueurs du groupe C sont opposés à ceux du groupe D

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

A l'issue de la seconde ronde, on enlève "les points fictifs" qui avaient été attribués.

On apparie la troisième ronde en tenant compte des points réellement marqués, etc.

EXEMPLE 1 : Groupe A et B ont "+1point" pendant 2 rondes et on retire ce point à la fin de la deuxième ronde.

EXEMPLE 2 : pour atténuer la trop grande différence de force entre les joueurs à l'issue de la deuxième ronde, on peut ne retirer que 0,5 point à la fin de la deuxième ronde, faire les appariements de la troisième ronde, ajouter les résultats puis retirer le dernier 0,5 point fictif restant qu'à la fin de cette troisième ronde.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

APPARIEMENTS AU SYSTEME SUISSE ACCELERE DEGRESSIF

Objet : Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

Principe : Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2. $SG = SR + PF$

Détermination du nombre de points fictifs :

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point ($SR \geq 1,5$), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point ($SR \geq 3$), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points ($SR \geq 4,5$), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint $n/2$ (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

Tableau récapitulatif :

Nombre du haut: Score Réel. Nombre du bas entre parenthèses: Points Fictifs.

En bas de tableau, cas particulier pour plus de 11 rondes (pas d'incidence pour les groupes A ou B).

Niveau (SG)	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7			
Gr. A					0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5			
					(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)			
Gr. B			0	0,5	1			1,5	2	2,5			3	3,5	4	4,5	5	
			(1)	(1)	(1)			(1,5)	(1,5)	(1,5)			(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	
Gr. C n=9	0	0,5	1			1,5	2	2,5			3	3,5	4			4,5	5	
	(0)	(0)	(0)			(0,5)	(0,5)	(0,5)			(1)	(1)	(1)			(2)	(2)	
Gr. C n>11	0	0,5	1			1,5	2	2,5			3	3,5	4			4,5	5	5,5
	(0)	(0)	(0)			(0,5)	(0,5)	(0,5)			(1)	(1)	(1)			(1,5)	(1,5)	(1,5)

Joueurs FIDE

Chapitre 4.1: Système de classement FIDE

Chapitre 4.2: Gestion des titres de la FIDE

Chapitre 4.3: Règles des tournois de la FIDE

Chapitre 4.4: Tournois de haut niveau

Chapitre 4.5: Normes pour le matériel de jeu

Le Livre De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Joueurs FIDE

Chapitre **4.1**

**Systeme de classement
de la FIDE**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

B.02 Réglementation du classement de la FIDE

En vigueur à partir du 1^{er} juillet 2013

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2012.

0 INTRODUCTION

Une partie jouée sur l'échiquier sera prise en compte pour le classement de la FIDE lorsqu'elle se déroule dans un tournoi homologué par la FIDE et qu'elle respecte les critères suivants.

- 0.1 La réglementation qui suit sera uniquement modifiée par l'Assemblée Générale sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). De tels changements prendront effet le 1^{er} juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, ces changements s'appliqueront pour ceux qui débutent à cette date ou après.
- 0.2 Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être pré-enregistrés par la fédération qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le tournoi et son calendrier de jeu doit être homologué une semaine avant le début du tournoi. Le Directeur de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins d'une semaine avant le début du tournoi. Les tournois avec possibilités de normes doivent être homologués 30 jours à l'avance.
- 0.3 Tous les arbitres d'un tournoi comptabilisé pour le classement FIDE seront licenciés, sinon le tournoi ne sera pas comptabilisé.
- 0.4 Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et continentales doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats.
- 0.5 La FIDE se réserve le droit est réservé de ne pas prendre en compte pour le classement un tournoi en particulier. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.
- 0.6 Le plancher de classement auquel il est fait référence dans le texte suivant est le classement minimum à être publié, depuis le 1^{er} juillet 2012 le plancher est à 1000.

1 CADENCE DE JEU

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

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

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

Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.
- 1.2 Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

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

2 REGLEMENTS EN VIGUEUR

- 2.1 Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE.

3 DUREE DE JEU PAR JOUR

- 3.1 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé en se basant sur des parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

4 DUREE DU TOURNOI

- 4.1 Pour les tournois, une période ne dépassant pas 90 jours, sauf :
- 4.11 Les championnats dont la durée excédera 90 jours peuvent être pris en compte.
- 4.12 La CH peut approuver la prise en compte pour le classement de tournois durant plus de 90 jours.
- 4.13 Pour les tournois durant plus de 90 jours, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement. Ceci donnera lieu à une seule facturation des droits d'homologation.

5 PARTIES NON JOUEES

- 5.1 Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Toute partie où les deux joueurs ont fait au moins un coup seront prises en compte pour le classement.

6 COMPOSITION DU TOURNOI

- 6.1 Si un joueur non classé marque zéro point ou un demi dans son premier tournoi, son score et celui de ses adversaires contre lui ne sont pas pris en compte. Mais si le joueur non classé a joué des parties prises en compte pour le classement, alors ce résultat sera inclus dans le calcul de son classement global.
- 6.2 Les résultats dans les tournois comprenant des phases préliminaires et des finales ou des départages seront mis en commun.
- 6.3 Dans un tournoi toutes rondes, au moins un tiers des joueurs doit être classé.
- 6.31 Si le tournoi réunit moins de 10 joueurs, au moins 4 doivent être classés.
- 6.32 Dans un tournoi toutes rondes aller-retour avec des joueurs non classés, il doit y avoir au moins 6 joueurs, dont 4 classés.
- 6.33 Les Championnats Nationaux joués en toutes rondes seront pris en compte si au moins 3 joueurs (ou 2 femmes dans les compétitions réservées aux femmes) y participant avaient un classement FIDE officiel avant le début du tournoi.
- 6.4 Dans un tournoi au Système Suisse :
- 6.41 Pour qu'une première performance d'un joueur non classé soit comptabilisée, il doit

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

jouer au moins 3 parties contre des joueurs classés, marquer au moins 1 point et le classement basé sur le résultat final du tournoi être au moins 1000.

- 6.42 Pour les joueurs classés, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées.
- 6.5 Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties sont non jouées, les résultats du tournoi doivent être déclarés pour le classement comme pour un tournoi au Système Suisse.
- 6.6 Quand un match a lieu sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un joueur a gagné le match ne seront pas prises en compte.
- 6.7 Les matches dans lesquels l'un des joueurs ou les deux sont non classés ne seront pas pris en compte.

7 LISTE OFFICIELLE DU CLASSEMENT DE LA FIDE

- 7.1 Le premier jour de chaque mois, la CH préparera une liste intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.
 - 7.11 La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 7.14) est la période pendant laquelle une certaine liste de classement est valable.
 - 7.12 Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront consignées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Date de naissance, Sexe et la valeur actuelle de K pour le joueur.
 - 7.13 La date de clôture des tournois pour une liste est 3 jours avant la date de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte sur la liste. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de la liste.
 - 7.14 Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il répond aux critères suivants:
 - 7.14a S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.3, un minimum de 9 parties
 - 7.14b S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.4, un minimum de 9 parties jouées contre des adversaires classés.
 - 7.14c La condition d'un minimum de 9 parties n'est pas nécessairement à remplir lors d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, totalisant au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial.
 - 7.14d Le classement est d'au moins 1000.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

7.14e Le classement est calculé en utilisant tous ses résultats comme s'ils avaient été joués en un seul tournoi (ceci n'est pas publié tant qu'il n'a pas joué au moins 9 parties) en utilisant toutes les données de classement disponibles.

7.2 Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste:

7.21 Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sont listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.

7.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés dans une liste séparée, complétant la liste des joueurs classés.

7.23 Les joueurs inactifs sont considérés comme classés avec leur classement le plus récemment publié pour des besoins de classement et de titres.

7.23a Un joueur est considéré comme débutant son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.

7.23b Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors listé sur la prochaine liste.

8 FONCTIONNEMENT DU SYSTEME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en écarts de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

8.1 L'échelle de classement est arbitraire avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tables qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en un écart de classements 'd_p'. Pour un score de zéro ou 1.0, d_p est nécessairement indéterminé, mais est affiché à 800 pour fixer les idées. La seconde table montre la conversion d'un écart de classements 'D' en une probabilité de score 'P_D' pour le joueur 'H' le mieux classé et le joueur 'L' le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

(a) La table de conversion du score en pourcentage, p, en écart de classements, d_p

P	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

(b) Table de conversion d'un écart de classements, D, en une probabilité de score, P_D, pour le joueur H le mieux classé et le joueur L le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Détermination du Classement 'R_u' dans une manifestation donnée, pour un joueur précédemment non classé.

8.21 Si un joueur non classé marque moins d'1 point dans sa première manifestation prise en compte pour le classement, ou s'il rencontre moins de 3 adversaires classés dans n'importe quelle manifestation, son score ne sera pas comptabilisé.

Tout d'abord, déterminer le classement moyen de sa compétition 'R_c'.

(a) Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe : c'est simplement le classement moyen de ses adversaires classés.

(b) Les résultats des joueurs classés et non classés dans un tournoi toutes rondes sont pris en compte. Pour les joueurs non classés, le classement moyen de la compétition 'R_c' est également la moyenne du tournoi 'R_a' déterminée comme suit :

(i) Déterminer le classement moyen des joueurs classés 'R_{ar}'.

(ii) Déterminer p pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires.

Déterminer ensuite d_p pour chacun de ces joueurs.

Puis, déterminer la moyenne de ces d_p = 'd_{pa}'.

(iii) 'n' est le nombre d'adversaires.

$$R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n / (n+1)$$

8.22 S'il marque 50%, alors R_u = R_a.

8.23 S'il marque plus de 50%, alors R_u = R_a + 15 pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

8.24 S'il marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes :

$$R_u = R_c + d_p.$$

8.25 S'il marque moins de 50% dans un tournoi toutes rondes :

$$R_u = R_a + d_p \times n / (n+1)$$

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

8.3 Le classement R_n qui sera publié pour un joueur précédemment non classé est alors déterminé comme si le nouveau joueur avait joué toutes ses parties jusqu'à présent en un tournoi. Le classement initial est calculé en utilisant le score total contre tous les adversaires.

8.31 Lorsque le(s) premier(s) résultat(s) d'un joueur est inférieur au plancher au moment de la manifestation, le(s) résultat(s) est(sont) ignoré(s).

8.32 R_n pour la liste de classement de la FIDE (FRL) est arrondi à l'entier le plus proche. 0,5 est arrondi vers le haut.

8.33 Seuls les $R_n \geq 1000$ sont considérés.

8.34 Exemple : Un joueur non classé a joué 3 parties dans un tournoi contre des joueurs classés avec un classement moyen de 2220, marque 1/3, puis dans un autre tournoi 5 parties contre des joueurs classés avec une moyenne de 2150, marque 3/5, et ensuite dans un troisième tournoi 4 parties contre des joueurs classés avec une moyenne de 2200, marque 2½/4.

Le classement initial du joueur est calculé comme s'il avait joué 12 parties avec un score de 6½/12.

La moyenne de tous les adversaires est

$$(3 \times 2220 + 5 \times 2150 + 4 \times 2200) / 12 = 2184$$

Le résultat est 6½/12, c'est un demi point au-dessus des 50 pourcents.

Le premier classement publié du nouveau joueur est $2184 + 15 = 2199$

8.4 Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

8.5 Détermination du changement de classement pour un joueur classé:

8.51 Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer l'écart de classement entre le joueur et son adversaire, D.

8.52 Si l'adversaire est non classé, alors le classement est déterminé à la fin de la manifestation. Ceci ne s'applique qu'aux tournois toutes-rondes. Dans les tournois au Système Suisse, les parties contre des adversaires non classés ne sont pas comptabilisées.

8.53 Les classements provisoires de joueurs non classés obtenus dans des tournois passés sont ignorés.

8.54 Un écart de classement de plus de 400 points sera comptabilisé comme s'il s'agissait d'un écart de 400 points pour les besoins du classement.

8.55 (a) Utiliser la table 8.1(b) pour déterminer la probabilité de score P_D du joueur.

(b) $\Delta R = \text{score} - P_D$. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma \Delta R \times K =$ le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- 8.56 K est le coefficient de développement.
K = 30 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties
K = 15 tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.
K = 10 lorsque le classement publié du joueur a atteint 2400 et reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.
- 8.57 R_n est arrondi à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 1.
- 8.58 Détermination des classements dans un tournoi toutes rondes.
Lorsque des joueurs non classés participent, leur classement est déterminé par un processus itératif.
Ces nouveaux classements sont ensuite utilisés pour déterminer le changement de classement pour les joueurs classés.
Ensuite, le ΔR pour chacun des joueurs classés est déterminé pour chaque partie en utilisant R_n (nouveau) comme s'il s'agissait d'un classement réel.

9 PROCEDURES DE RAPPORT

- 9.1 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu. Le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.
- 9.2 Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être transmis pour le classement à moins que les invitations originales n'indiquaient clairement que la manifestation n'était pas prise en compte pour le classement FIDE. L'arbitre principal doit également l'annoncer aux joueurs avant le début du tournoi.
- 9.3 Chaque fédération nationale désignera un officiel pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et coordonnées doivent être données au secrétariat de la FIDE.

10 SURVEILLANCE DU TRAITEMENT DU SYSTEME DE CLASSEMENT

- 10.1 L'une des fonctions du Congrès est d'établir les critères selon lesquels les titres et les classements de la FIDE sont décernés. La fonction du système de classement est de produire des informations de mesures scientifiques de la meilleure qualité statistique pour permettre au Congrès d'attribuer des titres équivalents pour des compétences de joueurs équivalentes. Ainsi, le système de classement doit être scientifiquement maintenu et ajusté de manière convenable à court et à long terme.
- 10.2 L'échelle de classement est arbitraire et ouverte. Ainsi, seuls les écarts de classements ont une signification statistique en termes de probabilité. Par conséquent, si la composition du champ de classement de la FIDE venait à changer, l'échelle de classement pourrait aller à la dérive du fait des progrès réels des joueurs. Son objectif fondamental est d'assurer l'intégrité

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

du système de manière à ce que des classements de même valeur puissent représenter, d'année en année, la même qualité de jeu.

- 10.3 L'une des responsabilités de l'Administrateur du Système de Classement est de détecter toute dérive de l'échelle de classement.

11 LES OBLIGATIONS DE L'ADMINISTRATEUR DU SYSTEME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

- 11.1 Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.
- 11.2 Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la CH les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système de classement.
- 11.3 Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.
- 11.4 Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre international.

12 COMMENTAIRES SUR LE SYSTEME DE CLASSEMENT

- 12.1 La formule suivante donne une bonne approximation des tableaux 8.1a/b.
 $P = 1/(1 + 10^{-[D/400]})$. Toutefois, les tableaux sont utilisés tels quels.
- 12.2 Les tables 8.1a/b sont utilisées exactement comme elles sont décrites, aucune extrapolation n'est faite pour établir un troisième chiffre significatif.
- 12.3 K est utilisé comme influence stabilisatrice dans le système. Quand $K = 10$, le classement s'inverse en 75 parties environ, $K = 15$ c'est 50 parties ; $K = 30$, c'est 25 parties.
- 12.4 Le système a été conçu pour permettre aux joueurs de vérifier leur classement à tout moment.

13 INCLUSION DANS LA LISTE DE CLASSEMENT

- 13.1 Pour être inclus dans la FRL ou dans les listes de classement Rapide/Blitz de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. La fédération ne doit pas être temporairement ou définitivement exclue d'adhésion.
- 13.2 C'est la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient plus être inclus dans la FRL.
- 13.3 Tout joueur exclu de l'une ou l'autre liste de classement car il n'est pas en mesure d'obtenir d'adhésion d'une fédération nationale peut solliciter la FIDE pour une dérogation afin d'être inclus.

Joueurs FIDE

Chapitre **4.2**

**Gestion des titres
de la FIDE**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.2 Réglementation des Titres de la FIDE

en vigueur au 1^{er} juillet 2013

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1982 et amendées par les Assemblées Générales de 1984 à 2012.

0.Introduction

0.1 Seuls les titres tels qu'en 0.3 sont reconnus par la FIDE.

0.2 Les règles suivantes ne peuvent être modifiées que par l'Assemblée Générale, suivant les recommandations de la Commission d'Homologation (CH).

0.21 De tels changements ne seront effectués que tous les quatre ans, à partir de 2004 (sauf si la Commission accorde qu'une action urgente est nécessaire).

0.22 De tels changements prendront effet le 1^{er} juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, de tels changements s'appliqueront à ceux débutant à cette date ou après.

0.3 Les titres internationaux de la FIDE seront sous la coupe de la CH, qui est l'unité de jugement final. Les titres sont :

0.31 Les titres pour le jeu d'échecs standard devant l'échiquier (comme définis en 1.14), l'unité de jugement étant la CH de la FIDE :

Grand-Maître (GM), Maître International (MI), Maître de la FIDE (MF), Candidat Maître (CM), Grand-Maître Féminin (GMF), Maître International Féminin (MIF), Maître de la FIDE Féminin (MFF), Candidat Maître Féminin (CMF).

0.4 Les titres sont valables à vie à partir de la date de confirmation.

0.41 L'utilisation d'un titre ou classement de la FIDE pour se soustraire aux principes éthiques du titre ou du système de classement peuvent mener une personne à la révocation de son titre sur recommandation de la Commission d'Homologation et entérinement de l'Assemblée Générale.

0.42 Un titre est officiellement valable à partir de la date où tous les critères sont remplis. Pour qu'un titre soit confirmé lorsqu'il est basé sur une candidature, il doit être publié sur le site web de la FIDE et dans les autres documents appropriés pendant au moins 60 jours. Pour les titres enregistrés automatiquement voir ci-dessous, 0.5.

0.43 Le titre peut être utilisé pour les résultats des adversaires uniquement dans les tournois débutant après la confirmation. (exception : voir 1.15)

0.44 En terme, par exemple, d'âge d'obtention d'un titre, le titre est considéré comme obtenu quand le dernier résultat est obtenu et le critère de classement rempli.

0.5 Définitions

Dans le texte qui suit, quelques termes spéciaux sont utilisés :

La **performance de classement** est basée sur les résultats du joueur et le classement moyen des adversaires (voir 1.48).

La **performance de titre** (par exemple, performance de GM) est un résultat qui donne une performance de classement telle que définie en 1.48 et 1.49 contre la moyenne minimale des adversaires, prenant en compte l'article 1.46, pour ce titre. Par exemple pour une performance de GM, classement moyen des adversaires ≥ 2380 , et performance ≥ 2600 . Ceci pourrait être obtenu, par exemple, par un résultat de 7 points sur 9 parties.

Une performance de GM est une performance ≥ 2600 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2380 .

Une performance de MI est une performance ≥ 2450 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2230 .

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Une performance de GMF est une performance ≥ 2400 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2180 .

Une performance de MIF est une performance ≥ 2250 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2030 .

Une **norme de titre** est une performance de titre remplissant des critères additionnels concernant le mélange de joueurs titrés et de nationalités selon ce qui est spécifié dans les articles 1.42 à 1.47.

Le **titre direct** (titre automatique) est un titre gagné en obtenant une certaine place ou résultat dans un tournoi. Par exemple, en gagnant ou obtenant un résultat d'au moins 50 pourcent dans un tournoi. De tels titres sont décernés et confirmés automatiquement par la CH à la candidature par la fédération du joueur.

0.6 L'Octroi des Titres

0.61 Les titres peuvent être décernés pour des résultats spécifiques lors de manifestations de Championnats déterminés, ou sont décernés en obtenant un classement comme stipulé dans cette réglementation. De tels titres sont enregistrés par le Directeur de la CH sur conseil du Bureau de la FIDE.

0.62 Les titres sont aussi décernés sur candidature avec des normes sur un nombre suffisant de parties. Ces titres sont décernés par l'Assemblée Générale sur recommandation de la CH que le joueur remplit les critères. Le Bureau Présidentiel ou le Comité Directeur peuvent décerner des titres dans des cas "clairs" uniquement, après consultation de la CH.

1.0 Critères pour les titres désignés en 0.31

1.1 Administration

1.11 Le jeu doit se dérouler selon les Règles du Jeu de la FIDE et les Règles des Tournois de la FIDE. Les tournois dont la composition est changée (sans approbation de la CH) au cours du tournoi ou ceux où les joueurs ont des conditions différentes en terme de rondes et d'appariements ne sont pas valables.

Sauf accord préalable du Directeur de la CH, les tournois doivent être inscrits au moins 30 jours à l'avance sur le serveur de la FIDE.

1.12 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu en une journée. Ceci est calculé sur la base de parties de 60 coups, bien que les parties utilisant un incrément puissent durer plus longtemps.

1.13 Il ne doit pas y avoir plus de deux rondes jouées en une journée. Sans incrément, le temps de réflexion minimum est de 2 heures pour les 40 premiers coups, suivi de 30 minutes pour le reste de la partie. Avec un incrément d'au moins 30 secondes par coup, le temps de réflexion minimum est des 90 minutes pour toute la partie, au-delà de l'incrément.

1.13a Dans les dossiers de candidature pour le titre de GM basé sur des normes, au moins une norme devra être obtenue dans un tournoi comprenant au moins 3 jours à une ronde par jour.

1.13b Dans tout tournoi permettant l'obtention de normes, les cadences et réglages de pendules devront être les mêmes pour tous les joueurs (ex : si la cadence est à incrément, tous les joueurs doivent utiliser l'incrément ; si c'est une cadence temps différé, tous les joueurs doivent utiliser le temps différé ; si aucun incrément ou temps différé n'est spécifié, alors tous les joueurs doivent jouer sans incrément ni temps différé). Il ne peut pas y avoir d'utilisation mélangée de réglages de pendules (incrément, temps différé, rien du tout).

1.14 Les *ligues* et championnats nationaux par équipe peuvent durer plus de 90 jours, mais pas plus d'un an. Normalement, pour les tournois individuels, une durée d'au plus 90 jours est permise, mais le Directeur de la CH peut donner un accord préalable à des tournois de durée plus longue.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- 1.15 Dans les tournois durant plus de 90 jours, les classements et titres des adversaires utilisés seront ceux en vigueur au moment où les parties ont été jouées.
- 1.16 L'Arbitre Principal d'un tournoi permettant l'obtention de normes sera un Arbitre International (AI) ou un Arbitre FIDE (AF). Il peut désigner un adjoint temporaire. Un AI ou un AF doit toujours se trouver dans la salle de jeu.
- 1.17 Aucun arbitre ne peut jouer dans un tournoi permettant l'obtention de normes, même en tant que *joueur complémentaire*.
- 1.2 Titres obtenus par le biais de Championnats Internationaux
- 1.21 Comme indiqué ci-dessous, un joueur peut gagner :
- 1.21a un titre d'une telle manifestation ou
 - 1.21b un résultat de titre (norme). Alors les critères de 1.42 à 1.49 s'appliquent.
 - 1.21c une performance de titre. Alors les critères 1.42, 1.46 à 1.48 s'appliquent.
- 1.22 Le score minimum est de 35% pour tous les titres. Le résultat présenté est le minimum requis.
- 1.23 Pour les compétitions continentales, sous-continentales ou approuvées par les associations internationales affiliées à la FIDE, un titre ou un résultat peut être obtenu si au moins un tiers ou trois des fédérations membres appropriées – prenant en compte la plus petite valeur – participent à la manifestation. Le nombre minimum de participants à la manifestation est huit. Les Championnats du Monde (incluant U20) de l'IBCA, l'ICSC et l'IPCA sont exempts de cette règle.
- 1.23a Si des groupes sont combinés pour faire un groupe plus important, alors les critères (au moins 8 participants d'au moins 3 fédérations) du 1.22 s'appliqueront à ce groupe fusionné. Les titres peuvent être attribué au(x) meilleur(s) joueur(s) des sous-groupes, à condition que le sous-groupe ait au moins 5 participants d'au moins 2 fédérations et que le joueur marque un minimum de 50% sur un minimum de 9 parties.
 - 1.23b Pour les Olympiades, une norme vaut pour 20 parties ; un résultat de performance vaut 13 parties.
- 1.24 Termes utilisés dans les Tableaux 1.24a et 1.24b : Gold – Premier après tiebreak ; 1st equal – 3 meilleurs après tiebreak ; Norm – sur 9 parties (sauf si spécifié autrement)
Continental&Regional – Continental et un maximum de 3 événements régionaux par continent
Sub-Continental – incluant Zonaux, Sous-zonaux, championnats Arabe, d'Asie, championnats régionaux des Jeunes et Scolaires ; chaque continent est autorisé à désigner un maximum de 3 championnat régionaux des Jeunes ou Scolaires pour l'obtention de titres directs.

TITRES DIRECTS : Gold – Premier après tiebreak ; 1st equal – 3 meilleurs après tiebreak ; Norm – sur 9 parties (sauf si spécifié autrement)
Continental&Regional – Continental et un maximum de 3 événements régionaux par continent
Sub-Continental Individual – incluant championnats Arabe, d'Asie, Zonaux et sous-zonaux.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Table 1.24a

EVENT	WGM	WIM	WFM	WCM
Women's World	Reaching last 8 - title	Qualifying through play - title		
Olympiad	Min 9 games WGM norm - 20 game norm; Min 9 games WGM performance - 13 game norm	Min 9 games WIM norm - 20 game norm; Min 9 games WIM performance - 13 game norm	65% in min 9 games - title	50% in min 7 games - title
World Team			65% in min 7 games - title	50% in min 7 games - title
World Amateur			Gold - title	1st equal, Silver & Bronze - title
World >65; >50	Gold - title; 1st equal - norm	1st equal - title; Silver & Bronze - title		
World U20				
World U18	Gold - norm	1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title	
World U16		Gold - title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title	
World U14		Gold - norm	1st equal - title	Silver & Bronze - title
World U12			1st equal - title	Silver & Bronze - title
World Schools U17; U15; U13				
World U10; U8				1st equal, Silver & Bronze - title
World Schools U11; U9; U7				
Continental Team			65% in min 7 games - title	50% in min 7 games - title
Continental Individual	Gold - title; 1st equal - norm	1st equal - title; Silver & Bronze - title		
Continental >65; >50	Gold - norm	1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title	
Continental & Regional U20				
Continental & Regional U18		Gold - title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title	
Continental & Regional U16		Gold - norm	1st equal - title	Silver & Bronze - title
Cont. & Regional U14; U12			Gold - title	Silver & Bronze - title
Cont. Schools U17; U15; U13				
Continental Amateur				1st equal, Silver & Bronze - title
Cont. & Regional U10; U8				
Cont. Schools U11; U9; U7				
Sub-Continental Individual		1st equal - title; Silver & Bronze - title	65% in min 9 games - title	50% in min 9 games - title
Commonwealth Individual		1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title	
IBCA, ICSC, IPCA Individual				
IBCA, ICSC, IPCA U20			1st equal - title	Silver & Bronze - title

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Table 1.24b

EVENT	GM	IM	FM	CM
World Cup	Reaching last 16 - title	Qualification through play - title		
Women's World	Winner – title; Finalist - norm	Finalist - title		
Olympiad	Min 9 games GM norm – 20 game norm; Min 9 games GM performance – 13 game norm	Min 9 games IM norm – 20 game norm; Min 9 games IM performance – 13 game norm	65% in min 9 games - title	50% in min 7 games - title
World Team			65% in min 7 games - title	50% in min 7 games – title
World Amateur			Gold - title	1st equal, Silver & Bronze - title
World >65; >50 World U20	Gold – title; 1st equal – norm	1st equal – title; Silver & Bronze - title		
World U18	Gold – norm	1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze - title	
World U16		Gold – title; 1st equal – norm	Silver & Bronze - title	
World U14		Gold – norm	1st equal – title	Silver & Bronze – title
World U12 World Schools U17; U15; U13			1st equal – title	Silver & Bronze – title
World U10; U8 World Schools U11; U9; U7				1st equal, Silver & Bronze - title
Continental Team			65% in min 7 games - title	50% in min 7 games – title
Continental Individual	Gold – title; 1st equal - norm	1st equal – title; Silver & Bronze - title		
Continental >65; >50 Continental & Regional U20	Gold – norm	1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze – title	
Continental & Regional U18		Gold – title; 1st equal – norm	Silver & Bronze – title	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Continental & Regional U16		Gold – norm	1st equal – title	Silver & Bronze – title
Cont. & Regional U14; U12 Cont. Schools U17; U15; U13			Gold – title	Silver & Bronze – title
Continental Amateur Cont. & Regional U10; U8 Cont. Schools U11; U9; U7				1st equal, Silver & Bronze - title
Sub-Continental Individual		1st equal – title; Silver & Bronze – title	65% in min 9 games - title	50% in min 9 games - title
Commonwealth Individual IBCA, ICSC, IPCA Individual		1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze - title	
IBCA, ICSC, IPCA U20			1st equal – title	Silver & Bronze – title

1.3 Des titres peuvent être obtenus en atteignant un classement publié ou intermédiaire à un moment ou un autre (voir 1.53a) :

- 1.31 Maître de la FIDE ≥2300
- 1.32 Candidat Maître ≥2200
- 1.33 Maître de la FIDE Féminin ≥2100
- 1.34 Candidat Maître Féminin ≥2000

1.4 Les titres de GM, MI, GMF, MIF peuvent également être obtenus en réalisant des normes dans des tournois comptant pour le classement international joués selon la réglementation qui suit.

1.41 Le nombre de parties

1.41a Les joueurs doivent jouer au moins 9 parties, cependant

1.41b Seules 7 parties sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe en 7 rondes

Seules 7 parties sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes.

Seules 8 parties sont requises pour la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin où ces normes sur 8 parties comptent pour 9 parties.

1.41c Pour un tournoi en 9 rondes, si un joueur a seulement 8 parties à cause d'un forfait ou une exemption, mais qu'il a un mélange d'adversaires correct dans ces parties, alors s'il a le résultat de titre sur 8 parties, cela compte comme une norme sur 8 parties.

1.41d Lorsqu'un joueur dépasse les conditions d'obtention de norme d'un ou de plusieurs points entiers, alors la longueur du tournoi est considérée comme étendue de ce nombre de parties lors du calcul du nombre total de parties.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

1.42 Les parties telles que ci-dessous ne sont pas incluses :

1.42a Contre des adversaires qui ne font pas partie d'une fédération de la FIDE.

1.42b Contre des ordinateurs

1.42c Contre des joueurs non classés qui marquent zéro contre les joueurs classés dans les tournois toutes rondes.

1.42d Conclues par forfait, adjudication ou tout autre moyen que le jeu sur l'échiquier. Les autres parties déjà commencées, qui sont déclarées forfait pour n'importe quelle raison, devront néanmoins être incluses. Lors d'une dernière ronde pour un joueur qui doit jouer afin d'avoir le nombre requis de parties mais peut se permettre de perdre, si l'adversaire fait forfait, la norme comptera quand même.

1.42e Un joueur peut ignorer sa (ses) partie(s) contre n'importe quel(s) adversaire(s) qu'il a battu(s), pourvu que :

- cela lui laisse le mélange d'adversaires requis
- cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties telles qu'en 1.41
- dans le cas d'un tournoi avec appariements prédéterminés, la totalité des critères, à part le score, doit être couverte pour l'ensemble du tournoi.

1.42f Un joueur qui a obtenu un résultat de titre avant la dernière ronde peut ignorer toutes les parties jouées postérieurement, pourvu que cela lui laisse le mélange d'adversaires requis et pourvu que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties telles qu'en 1.41.

1.42g Les tournois qui font des changements pour favoriser un ou plusieurs joueurs (par exemple en changeant le nombre de rondes, ou l'ordre des rondes, ou appariant des adversaires particuliers, qui ne participeraient pas autrement à la manifestation) seront exclus.

Le programme du tournoi et le système d'appariement utilisés doivent être publiés au moment de l'inscription du tournoi.

1.43 Fédérations des adversaires

Au moins 2 fédérations autres que celle du candidat au titre doivent être incluses, sauf pour 1.43a-1.43e. Cependant, 1.43f s'appliquera.

1.43a Les phases finales des championnats nationaux masculins (ou mixte) et aussi des championnats nationaux féminins. L'année ou le sous-zonal de la fédération concernée a lieu, le championnat national n'est pas exempt pour cette fédération.

1.43b Les championnats nationaux par équipe

1.43c Les tournois zonaux et sous-zonaux

1.43d Les tournois d'autres types peuvent uniquement être inclus avec l'approbation préalable du Directeur de la CH.

1.43e Les tournois au système suisse dans lesquels les compétiteurs incluent au moins 20 joueurs classés FIDE, hors fédération organisatrice, provenant d'au moins 3 fédérations dont au moins 10 d'entre eux détiennent le titre de GM, MI, GMF ou MIF. Sinon 1.44 s'applique.

1.43f Au moins une des normes doit être obtenue selon les critères normaux d'étrangers (voir première clause du 1.43 et 1.44)

1.44 Les quotas d'adversaires doivent être calculés en utilisant l'arrondi à l'entier supérieur (pour les minimum), à l'entier inférieur (pour les maximum). Un maximum de 3/5 des adversaires peuvent venir de la fédération du candidat et un maximum de 2/3 des adversaires d'une seule fédération. Pour les nombres exacts, voir la table en 1.72.

1.45 Titres des adversaires – voir 1.7 pour les valeurs exactes :

1.45a Au moins 50% des adversaires devront être titrés (TH) comme en 0.31, CM et CMF exclus.

1.45b Pour une norme de GM au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être GM.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

1.45c Pour une norme de MI, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être MI ou GM.

1.45d Pour une norme de GMF, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être GMF, MI ou GM.

1.45e Pour une norme de MIF, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être MIF, GMF, MI ou GM.

1.45f Les tournois fermés en "aller-retour" requièrent un minimum de 6 joueurs. Un titre de joueur tel qu'en 1.45b-1.45e ne sera compté qu'une seule fois.

1.46 Classement des adversaires

1.46a La liste de classement en vigueur au début du tournoi sera utilisée, voir les exceptions en 1.15. Le classement de joueurs appartenant à des fédérations temporairement exclues au début de la manifestation peut être déterminé en faisant appel au secrétariat de la FIDE.

1.46b Pour les besoins des normes, le classement minimum (plancher ajusté de classement) pour les adversaires sera comme suit :

Titre de Grand-Maître	2200
Titre de Maître International	2050
Titre de Grand-Maître Féminin	2000
Titre de Maître International Féminin	1850

1.46c Au plus un adversaire peut avoir son classement augmenté jusqu'au plancher ajusté de classement. Quand plus d'un adversaire est au-dessous du plancher, le classement de l'adversaire le plus faible sera augmenté.

1.46d Les joueurs non classés non couverts par 1.46c doivent être considérés comme classés 1000. Pour le nombre minimum d'adversaires classés, voir la table en 1.72. Ceci peut également être calculé de manière que le nombre maximum de non classés soit 20 pourcents du nombre d'adversaires + 1.

1.47 Moyenne des classements des adversaires

1.47a C'est le total des classements des adversaires divisé par le nombre d'adversaires prenant en compte 1.46c.

1.47b L'arrondi de la moyenne de classement est fait à l'entier le plus proche. La fraction 0,5 est arrondie à l'entier supérieur.

1.48 Performance de Classement (Rp)

Pour réaliser une norme, un joueur doit obtenir une performance à un niveau au moins égal à ce qui suit :

	Niveau minimum avant arrondi	Après arrondi
GM	2599,5	2600
MI	2449,5	2450
GMF	2399,5	2400
MIF	2249,5	2250

Calcul d'une Performance de Classement (Rp)

$R_p = R_a + d_p$ (voir la table ci-dessous)

Où R_a = Classement moyen des adversaires + Différence de classement "dp" de la table 8.1a de la Réglementation du Classement de la FIDE (conversion du score en pourcentage p en écart de classements , d_p)

1.48a Les classements moyens minimum des adversaires R_a sont comme suit :

GM 2380, GMF 2180, MI 2230, MIF 2030.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

1.49

P	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

1.50 Conditions pour l'obtention du titre, une fois les normes réalisées

1.51 Deux normes ou plus dans des tournois représentant au moins 27 parties

1.52 Si une norme est convenable pour plus d'un titre, elle peut être utilisée comme partie de candidature pour chacun.

1.53 Avoir atteint à un moment ou un autre un classement comme suit :

GM ≥ 2500

MI ≥ 2400

GMF ≥ 2300

MIF ≥ 2200

1.53a Un tel classement n'a pas besoin d'être publié. Il peut être obtenu au milieu d'une période de classement, voire au milieu d'un tournoi. Le joueur peut alors ignorer les résultats ultérieurs pour les besoins de sa candidature au titre. Cependant le devoir de preuve reste alors pour la fédération du candidat au titre. Il est recommandé que les joueurs reçoivent un certificat de la part de l'Arbitre Principal lorsqu'ils atteignent le niveau de classement durant un tournoi. Un tel certificat devrait inclure la date où chaque partie a été jouée. Les candidatures aux titres basées sur des classements non publiés ne seront acceptées par la FIDE qu'après accord de l'Administrateur du Classement et de la CH. Les classements au milieu d'une période ne peuvent être confirmés qu'après que tous les tournois pour cette période sont reçus et pris en compte par la FIDE.

1.54 Un résultat de titre sera valable s'il a été obtenu en accord avec la Réglementation des Titres Internationaux en vigueur au moment du tournoi où la norme a été obtenue.

1.55 Les normes obtenues avant le 1/7/2005 doivent être enregistrées auprès de la FIDE avant le 1/7/2013 ou elles seront considérées comme périmées.

1.56 Les résultats de titre restent valables à vie. Par conséquent, il n'y a pas de restriction de temps imposée pour obtenir des normes.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

1.6 Résumé des critères de Tournois à Normes. En cas de différence, les règles ci-dessus prévalent.

		Notes
Nombre de parties par jour	pas plus de 2	1.13
Cadence de jeu	Critères minimum	1.13
Durée de la manifestation	moins de 90 jours, exceptions possibles	1.14
Administrateur responsable	Arbitre International ou Arbitre FIDE	1.16
Nombre de parties	minimum 9	
	(7 en mond./cont. par éq. en 7-9 rondes)	1.41a-d
Type de tournoi	pas de match individuel	1.1
Parties non incluses	- contre les ordinateurs	1.42
	- parties jugées	
	- forfait avant le début de jeu	
	- contre des joueurs n'appartenant pas à une fédération	

Pour les nombres ci-dessous, voir la formule de calcul des titres en 1.45.

Nombre de GM, pour MO GM	1/3 des adversaires, 3 GM minimum	1.45b
Nombre de MI, pour MI MO	1/3 des adversaires, 3 MI minimum	1.45c
Nombre de GMF, pour GMF MO	1/3 des adversaires, 3 GMF minimum	1.45d
Nombre de MIF, pour MIF MO	1/3 des adversaires, 3 MIF minimum	1.45e
Performance de classement minimum	GM 2600, MI, 2450, GMF 2400, MIF 2250	1.48
Classement moyen minimum	2380 pr GM, 2230 pr MI, 2180 pr GMF, 2030 pr MIF	1.7
Score minimum	35 %	1.7

1.7 Résumé des critères sur le nombre d'adversaires

1.71 Déterminer si un résultat est adéquat pour une norme, en fonction du classement moyen des adversaires. Les tables 1.72 montrent les grilles pour des tournois jusqu'à 19 rondes. Les normes obtenues dans des tournois de plus de 13 rondes comptent seulement comme 13 parties.

1.72 Tables

Disponible uniquement pour les championnats continentaux et mondiaux par équipe en 7 à 9 rondes.

7 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Différents MO	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Plancher de classement pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Différents TH	4	4	4	4
Nb max. non classés	1	1	1	1
Nb max. d'1 fédération	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Sans objet
Nb max. de sa fédération	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Sans objet
Nb min. autre fédération	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Sans objet
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Disponible uniquement pour les championnats continentaux et mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes ; ou après 8 parties dans la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin. Ces deux derniers sont comptabilisés comme 9 rondes lorsqu'on calcule les 27 parties.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

8 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Différents MO	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Plancher de classement pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Différents TH	4	4	4	4
Nb max. non classés	1	1	1	1
Nb max. d'1 fédération	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Sans objet
Nb max. de sa fédération	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Sans objet
Nb min. autre fédération	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Sans objet
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Les éléments suivants concernent les cas de 9 à 19 rondes :

* La réglementation sur le panachage des fédérations comme dans les cases marquées * est abandonnée si la manifestation est un tournoi au Système Suisse dans laquelle les compétiteurs incluent au moins 20 joueurs classés FIDE, hors fédération organisatrice, provenant d'au moins 3 fédérations, dont au moins 10 d'entre eux portent le titre de GM, MI, GMF ou MIF. Voir 1.46c à propos du classement plancher de l'adversaire le moins bien classé.

9 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Différents MO	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Plancher de classement pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Différents TH	5	5	5	5
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'1 féd.	6	6	6	6
*Nb max. de sa féd.	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Pour 10 rondes ou plus il est possible que supprimer une partie gagnée puisse être avantageux.
SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et **DR** en double ronde.

10 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Différents TH	5	3	5	3	5	3	5	3
Nb max. non classés	2	1	2	1	2	1	2	1
*Nb max. d'1 féd.	6	3	6	3	6	3	6	3
*Nb max. de sa féd.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

S'il y avait 4 joueurs d'1 fédération parmi les 6 concurrents, aucun des 2 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, les deux étaient GM.

11 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Différents MO	4 GM	4 MI	4 GMF	4 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Plancher de classement pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Différents TH	6	6	6	6
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'1 féd.	7	7	7	7
*Nb max. de sa féd.	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et **DR** en double ronde.

12 rondes	GM		IM		WGM		WIM	
Différents MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Différents TH	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. non classés	2	1	2	1	2	1	2	1
*Nb max. d'1 féd.	6	4	6	4	6	4	6	4
*Nb max. de sa féd.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

S'il y avait 4 joueurs d'1 fédération parmi les 7 concurrents, aucun des 3 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, tous étaient GM.

13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	5 GM		5 MI		5 GMF		5 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Différents TH	7		7		7		7	
Nb max. non classés	2		2		2		2	
*Nb max. d'1 féd.	8		8		8		8	
*Nb max. de sa féd.	7		7		7		7	
10½	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
10	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
9½	2425-2458		2275-2308		2225-2258		2075-2108	
9	2459-2489		2309-2339		2259-2289		2109-2139	
8½	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
8	2513-2542		2363-2392		2313-2342		2163-2192	
7½	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
7	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6½	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5½	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
5	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

14 rondes comptent pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	5 gm 3gm if DR		5 im		5 wgm		5 wim	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Différents TH	6	3	6	3	6	3	6	3
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	7	4	7	4	7	4	7	4
*Nb max. de sa féd.	6	4#	6	4#	6	4#	6	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

S'il y avait 5 joueurs d'1 fédération parmi les 8 concurrents, aucun des 3 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, les deux étaient GM.

15 rondes comptent pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	5 GM		5 MI		5 GMF		5 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Différents TH	8		8		8		8	
Nb max. non classés	3		3		3		3	
Nb max. d'1 féd.	10		10		10		10	
Nb max. de sa féd.	9		9		9		9	
12	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
11½	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
11	2425-2450		2275-2300		2225-2250		2075-2100	
10½	2451-2474		2301-2324		2251-2274		2101-2124	
10	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
9½	2505-2527		2355-2377		2305-2327		2155-2177	
9	2528-2549		2378-2399		2328-2349		2178-2199	
8½	2550-2578		2400-2428		2350-2378		2200-2228	
8	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
7½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7	2621-2649		2471-2499		2421-2449		2271-2299	
6½	2650-2671		2500-2521		2450-2471		2300-2321	
6	2672-2694		2522-2544		2472-2494		2322-2344	
5½	≥2695		≥2545		≥2495		≥2345	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

16 rondes comptent pour 13 rondes	GM		IM		WGM		WIM	
Différents MO	6 GM 3 GM si DR		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Différents TH	8	4	8	4	8	4	8	4
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	10	5	10	5	10	5	10	5
*Nb max. de sa féd.	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rondes comptent pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	6 GM		6 MI		6 GMF		6 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Différents TH	9		9		9		9	
Nb max. non classés	3		3		3		3	
Nb max. d'1 féd.	11		11		11		11	
Nb max. de sa féd.	10		10		10		10	
13½	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
13	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
12½	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
12	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
11½	2467-2489		2317-2339		2267-2289		2117-2139	
11	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
10½	2513-2534		2363-2384		2313-2334		2163-2184	
10	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9½	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7½	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
7	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

18 rondes comptent pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	6 GM 3 GM si DR		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Différents TH	9	5	9	5	9	5	9	5
*Nb max. non classés	3	2	3	2	3	2	3	2
*Nb max. d'1 féd.	12	6	12	6	12	6	12	6
*Nb max. de sa féd.	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rounds counts as 13 rounds	GM		MI		GMF		MIF	
Différents MO	7 GM		7 MI		7 GMF		7 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Plancher de classement pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Différents TH	10		10		10		10	
Nb max. non classés	4		4		4		4	
Nb max. d'1 féd.	12		12		12		12	
Nb max. de sa féd.	11		11		11		11	
15	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
14½	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
14	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
13½	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
13	2467-2482		2317-2332		2267-2282		2117-2132	
12½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
12	2505-2519		2355-2369		2305-2319		2155-2169	
11½	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
11	2543-2563		2393-2413		2343-2363		2193-2213	
10½	2564-2578		2414-2428		2364-2378		2214-2228	
10	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
9	2621-2635		2471-2485		2421-2435		2271-2285	
8½	2636-2656		2486-2506		2436-2456		2286-2306	
8	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

1.8 Certificats de tournoi pour les titres

L'Arbitre Principal doit préparer en quadruple exemplaire des certificats de résultats obtenus pour les titres. Ces copies doivent être données au joueur, à la fédération du joueur, à la fédération organisatrice ainsi qu'à la FIDE. Il est recommandé au joueur de demander le certificat à l'Arbitre Principal avant de quitter le tournoi. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission du fichier TRF à la FIDE.

1.9 Transmission de Rapports de Titre en tournois

De tels tournois doivent être enregistrés comme stipulé en 1.11.

1.91 La fin d'un tournoi est la date de la dernière ronde et la date limite de transmission du tournoi sera calculée à partir de cette date.

1.92 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué par la FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu dans les 7 jours après la fin du tournoi. Le *Rating Officer* est responsable du dépôt du fichier TRF sur le serveur de classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

1.93 Les rapports envoyés avec plus de 90 jours de retard ne seront pas acceptés pour les besoins de classement ou les titres.

Table des amendes pour transmission tardive de rapports de tournois

Type / Niveau de tournoi	Dans les 30 jours	Dans les 60 jours	Dans les 90 jours	Pas de transmission dans les 90 jours
Système suisse – individuel et par équipe ; Autres formats à moyenne elo <2300	1 Euro par joueur	100 % de majoration	200 % de majoration	300 % de majoration et sujet à investigation et recommandation de sanctions additionnelles par la CH
Autres formats à moyenne elo < 2400	60 Euro			
Autres formats à moyenne elo < 2500	90 Euro			
Autres formats à moyenne elo < 2600	120 Euro			
Autres formats à moyenne elo de 2600 et +	150 Euro			

1.94 Les rapports incluront une base de données contenant au moins les parties jouées par les joueurs obtenant des résultats de titres.

1.10 Procédure de candidature pour les Titres de Joueurs

1.10a Enregistrement des Titres Directs

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

L'Arbitre Principal envoie les résultats au secrétariat de la FIDE. Le secrétariat de la FIDE crée une liste de titres possibles avec le Directeur de la CH. Les fédérations concernées sont informées par le secrétariat de la FIDE. Si la fédération est d'accord pour postuler pour le titre, alors le titre est confirmé.

1.10b Titres sur candidature

La candidature doit être envoyée et signée par la fédération du joueur. Si la fédération du joueur refuse de postuler, le joueur peut faire appel auprès de la FIDE et postuler pour le titre (et payer) lui-même.

Tous les certificats doivent être signés par l'arbitre principal du tournoi et par la fédération responsable de la manifestation.

2.0 Les formulaires de candidature sont en annexe. Ils sont

Titre	Formulaire de norme	Formulaire de candidature
Certificat de norme	IT1	IT2
Rapport de tournoi	IT3	

2.1 Les candidatures pour les titres suivants doivent être préparées sur ces formulaires et toutes les informations requises transmises avec la candidature :

GM ;MI ; GMF ;MIF – l'IT2, les IT1s, chacun avec les grilles

2.2 Les candidatures doivent être transmises à la FIDE par la fédération du candidat. La fédération est responsable du paiement de la cotisation.

2.3 Il y a un délai de 60 jours afin de traiter convenablement les dossiers. Il y a une majoration de 50 % à prendre en compte pour les candidatures à gérer dans un temps plus court. Celles qui arrivent pendant le Bureau Présidentiel, le Comité Directeur ou l'Assemblée Générale seront majorées de 100%.

Exception : la majoration peut être abandonnée si la dernière norme a été obtenue si tard que le délai ne puisse pas être respecté.

2.4 Toutes les candidatures, ainsi que l'ensemble des détails, doivent être postés sur le site web de la FIDE pour une durée minimale de 60 jours avant finalisation. Ceci afin que toute objection puisse être déposée.

3.0 Liste des formulaires de candidature

3.1 Certificat de norme IT1 [Certificate of title result IT1](#).

3.2 Formulaire de candidature au titre IT2 [Title Application form IT2](#).

3.3 Formulaire de rapport de tournoi IT3 [Tournament report form IT3](#).

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

IT 1

Certificate of Title Result

GM
 IM
 WGM
 WIM

Name:		First name:		Sex:	
ID-number:		Federation:			
Date of Birth:		Place of Birth:			

Event:		Start:		Close:		
Chief Arbiter (name, ID):		number of games:				
rate of play:		number of federations:				
number players not from title applicant's federation		number rated opponents				
number players from host federation		total number titled opponents				
numbers of:	GM	IM	WGM	WIM	FM	WFM

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

Special remarks:

Rd.	Opponents	ID.	Fed	Rating	Rating by 1.46c	Title	Score
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
	Number of games: __					Total:	

Rating average (1.46b): Score required: Score achieved:
 Exceeding norm by points

.....
Chief Arbiter's signature

Federation confirming the result:

Name of federation official: Signature:

Note: Unrated = 1000, but see 1.46b. Score = 1, ½ or 0.5, 0 for played games or +, =, - for unplayed games
The organizer must provide this certificate to: each player who has achieved a title result, to the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

TITLE APPLICATION

IT2

The following federation _____ hereby applies for the title of:
 Grandmaster (minimum level 2500) _____ International Master (2400) _____
 Woman Grandmaster (2300) _____ Woman International Master (2200) _____

To be awarded to :

family name:	first name:
FIDE ID Number:	date of birth:
	place of birth:
date necessary rating gained:	level of highest rating:

Titles can be awarded conditional on reaching the required rating at a later date (see Title Regulations 1.50c for the procedure to be followed in this case).

Herewith certificates (IT1s) and cross-tables for the following norms

1. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

2. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

3. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

Attach another form IT2 if there are more supporting norms.

total number of games _____ (minimum **27**) special comments _____

name of Federation official _____ date _____

signature _____

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Tournament Report Form

IT3

Federation				Name of Tournament					
Country and Place of Tournament				Starting date			Ending date		
Organizer of the Tournament									
Contact Information (Address, phone, fax, E-mail) of the person responsible for information:									

Number of Rounds		Schedule (number of rounds/day)				Rate(s) of play			
Tournament Type				Pairing System of a Swiss System Tournament _____					
				Manual <input type="checkbox"/> Person responsible _____					
				Computerized <input type="checkbox"/> Program used _____					
Special Remarks (exceptions in pairing, restart option,...)									

Type	Number	Number of feds	host fed players	other fed players	Type	Number	Number of feds	host fed players	other fed players
Rated					Unrated				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				
Chief Arbiter and contact information for Chief Arbiter (address, phone, fax, Email)									

1st Deputy Chief Arbiter									
If more than 20 players									
2nd Deputy Chief Arbiter									
If more than 70 players									
3rd Deputy Chief Arbiter									
If more than 120 players									
4th Deputy Chief Arbiter									

The organizer must provide this report form to each arbiter who has achieved a norm, his/her federation, the organizing federation and the FIDE Secretariat.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.2.2 Réglementation pour les Titres d'Arbitres

Approuvée par l'AG de 1982, amendée par les AG de 1984 à 2013.

1 Introduction

- 1.1 Les règles suivantes peuvent être modifiées uniquement par l'Assemblée Générale, selon les recommandations de la Commission des Arbitres.
 - 1.1.1 Les règles ne doivent être modifiées que tous les quatre ans, à partir de 2004 (sauf si la Commission détermine qu'une action urgente est nécessaire).
 - 1.1.2 De tels changements prendront effet le 1er juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale.
 - 1.1.3 Les titres à décerner sont Arbitre International (AI) et Arbitre FIDE (AF).
 - 1.1.4 Les titres sont valables à vie à compter de la date d'attribution ou d'enregistrement.
 - 1.1.5 Le jury est la Commission des Arbitres de la FIDE.
 - 1.1.6 La Commission des Arbitres est nommée par l'Assemblée Générale pour le même mandat que le Président de la FIDE. La Commission se compose d'un Directeur, nommé par le Président de la FIDE, un Secrétaire, nommé par le Directeur en consultation avec le Président de la FIDE et d'au plus 11 experts ayant le droit de vote au sein de la Commission. Aucune Fédération ne peut avoir plus d'un représentant dans la Commission.
 - 1.1.7 Le Bureau Présidentiel ou le Comité Directeur peut valider les titres du 1.1.3 dans les cas évidents uniquement, après consultation du Directeur de la Commission des Arbitres.
 - 1.1.8 La Commission prend généralement ses décisions au cours des sessions précédant immédiatement l'ouverture de l'Assemblée Générale.
 - 1.1.9 Dans des circonstances exceptionnelles, la Commission peut recommander un titre par un vote par correspondance.

2 Réglementation Générale pour les normes d'Arbitres

- 2.1.1 Format : Système Suisse, Toutes Rondes ou autre
- Niveau : Mondial, Continental, National
- Type : Individuel, Par Equipe
- Certificats : Nombre de certificats de normes délivrés par compétition
- Normes : Nombre de normes pouvant être utilisées pour une candidature

Format	Niveau de l'événement	Type	Certificats	Normes
Tous	Mondial	Tous	Pas de limite	Pas de limite
Tous	Continental	Tous	Pas de limite	Pas de limite
Suisse	International	Tous	1 par 50 joueurs	Pas de limite
Toutes Rondes	International	Tous	Maximum 2	Pas de limite
Suisse	Championnats Nationaux	Individuel / par équipe (adulte)	1 par 50 joueurs	Maximum 2
Toutes Rondes	Championnats Nationaux	Individuel / par équipe (adulte)	Maximum 2	Maximum 2
Jeu Rapide	Mondial / Continental	Tous	Tous	Maximum 1

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

2.1.2 Une norme d'Arbitre dans la division la plus haute du Championnat National par équipe, pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

- 1 Au moins quatre (4) échiquiers par équipe ;
- 2 Au moins dix (10) équipes ;
- 3 Au moins 60% des joueurs sont classés FIDE ;
- 4 Au moins cinq (5) rondes.

2.1.3 Deux (2) formats de tournois différents doivent figurer parmi les normes d'un dossier de candidature pour les titres d'Arbitre FIDE et d'Arbitre International (c'est-à-dire Suisse, Toute Rondes ou par équipes). Présenter seulement des tournois au système Suisse peut être accepté à la condition qu'au moins l'un (1) d'eux soit un tournoi international homologué FIDE avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE et au moins 7 rondes.

2.1.4 Les Candidats aux titres d'AI/AF doivent être âgés d'au moins 21 ans.

3 Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre FIDE (AF)

Chacune des conditions suivantes :

- 3.1 Connaissance complète des Règles du Jeu d'Echecs, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse.
- 3.2 Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.
- 3.3 Connaissance suffisante d'au moins une langue officielle de la FIDE.
- 3.4 Compétences pour faire fonctionner des pendules d'échecs électroniques de différents types et pour différents systèmes.
- 3.5 Expérience en tant qu'arbitre principal ou adjoint dans au moins trois (3) événements homologués FIDE (ceux-ci peuvent être nationaux ou internationaux) et participation à au moins un (1) Séminaire d'Arbitres de la FIDE et succès (au moins 80 %) à un examen préparé par la Commission des Arbitres.

Les manifestations homologuées FIDE valables pour une norme sont tous les tournois d'au moins 10 joueurs dans le cas d'un toutes rondes, d'au moins 6 joueurs dans le cas d'un toutes rondes aller-retour et d'au moins 20 joueurs dans le cas d'un Système Suisse.

- 3.6 Le titre d'Arbitre FIDE dans chacune des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AF.
- 3.7 Pour un candidat, être arbitre d'un match lors d'une Olympiade est équivalent à une norme d'AF. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.
- 3.8 Être arbitre principal ou adjoint dans n'importe quel Tournoi Rapide homologué FIDE ou Blitz homologué FIDE, avec au moins trente (30) joueurs et neuf (9) rondes sera équivalent à une (1) norme d'AF. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.
- 3.9 La participation à un (1) Séminaire d'Arbitres de la FIDE et le succès (au moins 80 %) à un examen préparé par la Commission des Arbitres sera équivalent à une (1) norme d'AF. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.
- 3.10 Les candidats de fédérations ne pouvant pas organiser de tournois valables pour l'obtention de titres ou de classement sont susceptibles d'obtenir le titre en réussissant (au moins 80 %) un examen préparé par la Commission des Arbitres.

4 Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre International (AI)

Chacune de conditions suivantes

- 4.1 Connaissance complète des Règles du Jeu d'Echecs, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.
- 4.2 Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- 4.3** Connaissance de l'anglais obligatoire, au moins en conversation ; et des termes échiquéens dans les autres langues officielles de la FIDE.
- 4.4** Compétences de base d'utilisateur pour travailler sur un PC. Connaissance des programmes d'appariements homologués par la FIDE, de Word, Excel et du courriel.
- 4.5** Compétences pour faire fonctionner des pendules d'échecs électroniques de différents types et pour différents systèmes.
- 4.6** Expérience en tant qu'arbitre principal ou adjoint dans au moins quatre événements homologués FIDE, tels que les suivants :
- La finale du Championnat Individuel (adulte) National (deux normes maximum).
 - Tout tournoi et match officiel de la FIDE.
 - Tournois et matches internationaux à normes.
 - Manifestations échiquéennes internationales avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE, et au moins 7 rondes (une norme maximum).
 - Tous Championnats Blitz ou Rapides, du Monde ou Continentaux officiels, pour adultes et juniors (une norme maximum).
- 4.7** Le titre d'Arbitre International dans chacune des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AI.
- 4.8** Être arbitre d'un match lors d'une Olympiade est équivalent à une norme d'AI. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.
- 4.9** Le titre d'Arbitre International ne peut être décerné qu'à des candidats ayant déjà obtenu le titre d'Arbitre FIDE.
- 4.10** Toutes les normes pour le titre d'AI doivent être différentes des normes déjà utilisées pour le titre d'AF et doivent avoir été réalisées après l'obtention du titre d'AF.
- 4.11** Au moins deux (2) des normes présentées devront être signées par des Arbitres Principaux distincts.

5 Procédure de candidature

5.1 Les formulaires de candidature pour les titres listés en 1.1.3 sont en annexe :

Formulaire de Rapport de Tournoi avec résultats et décisions d'appels - IT3 (un pour chaque norme)

Formulaire de Rapport de Norme d'Arbitre - IA1 ou FA1 (un pour chaque norme)

Formulaire de Candidature au Titre d'Arbitre - IA2 ou FA2

5.2 Les candidatures doivent être envoyées au Secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat. La fédération nationale est responsable du règlement des droits.

Tous les certificats doivent être signés par l'Arbitre Principal et la fédération responsable du tournoi.

Dans le cas où le candidat est l'Arbitre Principal, alors l'Organisateur ou l'Officiel Fédéral peuvent signer le certificat.

5.3 Les candidatures doivent être envoyées au Secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat. La fédération nationale est responsable du règlement des droits. Si la fédération du candidat refuse, le candidat peut présenter son cas à la Commission des Arbitres, qui investiguera. Si aucune raison valable n'est trouvée au refus, le candidat peut faire appel à la FIDE et présenter son dossier de candidature (et payer) pour son titre lui-même.

5.4 Il y a un délai limite de 60 jours afin que les dossiers de candidature soient examinés correctement. Il y a une hausse de 50% des droits pour les dossiers déposés ensuite. Les dossiers arrivant pendant le Bureau Présidentiel, le Bureau Exécutif ou l'Assemblée Générale paieront 100% de plus de droits. Exception : la hausse des droits peut être enlevée si la dernière norme a été achevée trop tard pour respecter le délai limite.

5.5 Toutes les candidatures aux titres avec tous les détails doivent être déposées sur le site web de la FIDE pendant au moins 60 jours pour la finalisation du dossier. Ceci pour que toutes objections puissent être déposées.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

6 Licence d'arbitre

6.1 Tout arbitre titré actif (Arbitre International ou Arbitre FIDE) et tout Arbitre National travaillant sur un tournoi homologué FIDE devra avoir payé sa cotisation.

- 1 La licence sera valable à vie, à condition que l'arbitre reste un arbitre actif, et elle sera effective à partir du jour de réception de la cotisation.
- 2 La cotisation des arbitres nationaux est valable à vie
- 3 Si un Arbitre National se voit décerné le titre d'Arbitre FIDE, la cotisation pour ce titre doit être payée à la FIDE
- 4 Si un arbitre change de catégorie, seulement la différence entre les montants des cotisations sera versée à la FIDE
- 5 Si un Arbitre FIDE obtient le titre d'Arbitre International, la cotisation pour le nouveau titre devra être versée à la FIDE

6.3 La cotisation sera :

- a. Pour la catégorie A (seulement AI) : 300 €
- b. Pour la catégorie B (seulement AI) : 300 €
- c. Pour la catégorie C :

AI	160 €
AF	120 €
- d. Pour la catégorie D :

AI	100 €
AF	80 €
- e. Pour les Arbitres Nationaux 20 €

6.4 Le non-paiement de la cotisation conduit à l'exclusion de la liste des arbitres agréés FIDE

6.5 La licence d'arbitre entre en vigueur au 1^{er} janvier 2013

6.6 A partir du 1^{er} janvier 2013, tous les arbitres des tournois homologués FIDE doivent avoir leur licence FIDE.

6.7 Un arbitre qui est devenu inactif (voir annexe 2, articles 1.3 et 1.4) est considéré ne plus être licencié

- 1 Pour être de nouveau actif, un arbitre inactif a à payer une nouvelle licence, selon l'article 6.3

6.8 Si l'article 6.6 n'est pas rempli, les résultats du tournoi ne seront pas homologués.

6.9 A partir du 1^{er} janvier 2013, la cotisation sera facturée avec les frais de dossiers pour les attributions des titres des nouveaux arbitres

7 Liste des Formulaires de Candidature

1. [Tournament report form IT3.](#)
2. [International Arbiter norm report form IA1.](#)
3. [Application for award of the title of International Arbiter IA2.](#)
4. [FIDE Arbiter norm report form FA1.](#)
5. [Application for award of the title of FIDE Arbiter FA2.](#)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

8

Annexe 1 : Réglementation pour la Formation des Arbitres d'Échecs (voir chapitre 4.2.3)

Annexe 1a : Réglementation pour l'organisation de Séminaire d'Arbitres FIDE via Internet

Règlements pour l'organisation de séminaires Internet d'Arbitres FIDE

Le but de l'Internet basé Séminaires de arbitres FIDE est des possibilités de formation rentables pour tous les pays membres de la FIDE.

1. Générale.

1.1. Ces règlements comprennent tous les aspects concernant la formation des arbitres à travers Internet et les séminaires de l'Internet à base arbitres FIDE qui sont organisés partout dans le monde.

1.2. Séminaires qui ne sont pas organisés selon ces règlements ne seront pas reconnues par la FIDE et ne seront pas en mesure de fournir des normes pour les titres des arbitres de la FIDE.

2. Organisation.

2.1. Séminaires basés sur Internet pour les arbitres doivent être organisés par une fédération d'échecs ou tout autre organisme d'échecs qui appartient à une fédération nationale respective, suite à l'autorisation et l'approbation par la FIDE. Il devrait y avoir un comité d'organisation du séminaire, composé de 3 membres, comme suit:

a) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la FIDE.

b) Un membre nommé par la Fédération hôte, ou l'Académie ou aux échecs organisation.

c) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la Fédération de l'hôte.

2.2. Les conférences du séminaire d'un Internet à base arbitres FIDE et le test d'évaluation sont rédigés dans une des langues officielles de la FIDE.

2.3. Afin d'organiser un Internet arbitres FIDE en fonction du Séminaire, la Fédération organisatrice (ou Académie d'échecs ou d'une autre organisation d'échecs appartenant à cette fédération ou à la FIDE), doit envoyer une demande aux arbitres de la FIDE de la Commission, au moins 3 mois avant le projet début du séminaire. La demande doit contenir:

a) L'organisateur, les dates et le calendrier.

b) Les participants (un certain nombre de personnes, leurs fédérations, etc.)

c) les sujets qui seront abordés durant le cours.

d) Les membres proposés pour le Comité d'organisation du Séminaire.

e) Le conférencier a proposé du séminaire (qui devrait être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE) et son adjoint, qui viennent de la Fédération de l'hôte ou l'organisation d'échecs.

f) L'organisateur technique proposée (qui doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE).

Annex 1b: [List of Lecturers for the FIDE Arbiters Seminars.](#)

9

Annexe 2 : Réglementation pour la Classification des Arbitres d'Échecs (voir chapitre 4.2.4)

Annex 2a: [A' Category Arbiters.](#)

Annex 2b: [B' Category Arbiters.](#)

Annex 2c: [C' Category Arbiters.](#)

Annex 2d: [D' Category Arbiters.](#)

Annex 2e: [National Arbiters.](#)

Annex 2f: [Inactive Arbiters.](#)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

10

Annex 3: List of Licensed Arbiters.

11

Annex 4: Arbiters' structure in FIDE events.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Structure des Arbitres dans les manifestations de la FIDE (2013, Congrès FIDE de Tallinn)

No	Manifestation	Joueurs	Arbitre Principal	Arbitre Adjoint	Arbitre de Secteur	Arbitre	Arbitre Assistant
1	Olympiades	~1200	1	2 (Open-Femmes)	8	1 par Match (approx. 150-160)	-
2	Championnat du monde	2	1	1	-	-	-
3	Championnat du monde féminin	2	1	1	-	-	-
4	Tournoi des Candidats	8	1	1	-	1	-
5	Coupe du Monde	128	1	1	-	8 (R1, R2) 4 (R3, R4) 2 (R5, R6)	Selon les dé- partages (1 par Match)
6	Coupe du Monde féminine	64	1	1	-	8 (R1) 4 (R2, R3) 2 (R4, R5)	Selon les dé- partages (1 par Match)
7	Coupe du Monde par équipes	40	1	1	-	3	-
8	Coupe du Monde par équipes féminines	40	1	1	-	3	-
9	Grand Prix	12	1	1	-	2	-
10	Grand Prix Féminin	12	1	1	-	2	-
11	WJCC	~250	1	2 (Garçons-Filles)	-	1 pour 20 joueurs	-
12	WYCC (Cadet)	~1000	1	2 (Garçons-Filles)	1 par groupe d'âge	1 pour 20 joueurs	-
13	WYCC (Youth)	~1000	1	2 (Garçons-Filles)	1 par groupe d'âge	1 pour 20 joueurs	-
14	Championnat du monde des Amateurs	~150	1	1	-	1 pour 20 joueurs	-
15	Championnat du Monde des Vétérans	~150	1	1	-	1 pour 20 joueurs	-
16	World Schools Indiv.CC	~600	1	2 (Garçons-Filles)	1 par groupe d'âge	1 pour 20 joueurs	-
17	Olympiades des Moins de 16 ans	~140	1	1	-	1 pour 2 Matches	-
18	Championnat du monde Rapide	~150	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
19	Championnat du monde Blitz	~150	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
20	Championnat du monde Rapide Féminin	~100	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
21	Championnat du monde Blitz Féminin	~100	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
22	Championnat continental individuel (Suisse)	~400	1	2	-	1 pour 20 joueurs	-

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

FIDE Arbiter Norm Report Form

FA1

arbiter's last name :..... first name :..... code (if any) :.....
date of birth :..... place of birth :..... federation :.....
federation where event took place :..... name of event :.....
dates :..... venue :..... type of event :.....
number of players :.... number of FIDE Rated players :.... number of rounds :.....
number of federations represented:.....

Confidential Report: (Comments of Chief Arbiter, failing that Organizer)

These should refer to the Arbiter's knowledge of the Laws, the Pairing Rules used and other regulations. Also his/her objectivity, ability to cope with any incidents that arose and consideration for the protection of players from disturbance and distraction.

Recommendation: (Delete one of the following statements).

The Arbiter's performance

- (1) was of the required standard for a FIDE Arbiter.
- (2) was fairly good but s/he still needs to gain more experience.

Name..... Signature.....

Position..... Federation..... Date.....

Name of Authenticating Federation official.....

Signature..... Date.....

The organizer is responsible for providing the above certificate to each Arbiter who in the opinion of the Chief Arbiter has qualified for a FIDE Arbiter norm and who requests it before the end of the tournament. If the certificate is for the Chief Arbiter it should be based on the judgment of a previously authorized official who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

When applying for the FA title, the applicant's federation must attach to this form the Tournament Report form (IT3) and a copy of any appeals decisions.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Application for award of the title of FIDE Arbiter

FA2

The _____ federation herewith applies for the title of FIDE Arbiter for
last name..... first name..... code (if any).....
date of birth..... place of birth..... Federation.....
Address:.....
Tel..... Fax..... e-mail address:.....

The candidate possesses an exact knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be observed in chess competitions.

He (She) speaks the following languages (this must include sufficient knowledge of at least one official FIDE Language)

The candidate has worked as Chief or Deputy Arbiter in the following four competitions (which must be of at least two different types. The application must also be submitted not later than the second FIDE Congress after the date of the latest event listed). The undersigned encloses, for each competition, a FIDE Arbiter Norm Report Form (FA1), which is signed by an appropriate qualified person, who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

1. EventDates.....
Location..... Date included in FIDE Rating List.....
Type of event.....
2. EventDates.....
Location..... Date included in FIDE Rating List.....
Type of event.....
3. EventDates.....
Location..... Date included in FIDE Rating List.....
Type of event.....
4. EventDates.....
Location..... Date included in FIDE Rating List.....
Type of event.....

Suitable examination passed if necessary _____

In his (her) activity as an Arbiter s/he has shown at all times absolute objectivity.

Name of Federation official _____ date _____

Signature _____

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

International Arbiter Norm Report Form

IA1

arbiter's last name : first name : code (if any) :

date of birth : place of birth : federation :

federation where event took place : name of event :

dates : venue : type of event :

number of players : number of FIDE Rated players : number of rounds :

number of federations represented :

Confidential Report: (Comments of Chief Arbiter, failing that Organizer)

These should refer to the Arbiter's knowledge of the Laws, the Pairing Rules used and other regulations. Also his/her objectivity, ability to cope with any incidents that arose and consideration for the protection of players from disturbance and distraction.

Recommendation: (Delete one of the following statements).

The Arbiter's performance

(1) was of the required standard for a International Arbiter.

(2) was fairly good but s/he still needs to gain more experience.

Name..... Signature.....

Position..... Federation..... Date.....

Name of Authenticating Federation official.....

Signature..... Date.....

The organizer is responsible for providing the above certificate to each Arbiter who in the opinion of the Chief Arbiter has qualified for a International Arbiter norm and who requests it before the end of the tournament. If the certificate is for the Chief Arbiter it should be based on the judgment of a previously authorized official who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter. When applying for the IA title, the applicant's federation must attach to this form the Tournament Report form (IT3) and a copy of any appeals decisions.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Application for award of the title of International Arbiter

IA2

The _____ federation herewith applies for the title of International Arbiter for

last name :..... first name :..... code (if any) :.....

date of birth :..... place of birth :..... Federation :.....

Address :.....

Tel :..... Fax :..... e-mail address :.....

The candidate possesses an exact knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be observed in chess competitions.

He (She) speaks the following languages (this must include sufficient knowledge of at least one official FIDE Language)

The candidate has worked as Chief or Deputy Arbiter in the following four competitions (which must be of at least two different types. The application must also be submitted not more than the second FIDE Congress after the date of the latest event listed). The undersigned encloses, for each competition, an International Arbiter Norm Report Form (IA1), which is signed by an appropriate qualified person, who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

1. EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

2. EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

3. EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

4. EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

Suitable examination passed if necessary _____

In his (her) activity as an Arbiter s/he has shown at all times absolute objectivity.

Name of Federation official _____ date _____

Signature _____

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.2.3 Réglementation pour la Formation des Arbitres d'Échecs

1 Généralités.

- 1.1 Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la formation des Arbitres et les Séminaires qui sont organisés dans le monde entier.
- 1.2 Les Séminaires qui ne sont pas organisés en accord avec cette réglementation ne seront pas reconnus par la FIDE et ne permettront pas de délivrer des normes pour les titres d'Arbitres.

2 Organisation.

- 2.1 Les Séminaires pour les Arbitres doivent être organisés par une Fédération d'Échecs ou une Académie d'Échecs ou toute autre organisation d'échecs appartenant à la Fédération Nationale appropriée, après autorisation et approbation par la FIDE. Il devrait y avoir un Comité d'Organisation du Séminaire, composé de 3 membres comme suit :
 - a) Un membre nommé par le Conseil des Arbitres de la FIDE.
 - b) Un membre nommé par la Fédération, Académie ou organisation hôte.
 - c) Un membre nommé par le Conseil des Arbitres de la Fédération hôte.
- 2.2 Le séminaire d'Arbitre FIDE et le test d'évaluation doivent être dans une des langues officielles de la FIDE. Néanmoins, la traduction du contenu du séminaire dans une autre langue peut être approuvée par le Conseil des Arbitres.
- 2.3 Afin d'organiser un Séminaire, la Fédération hôte (ou l'Académie d'Échecs ou une autre organisation d'échecs appartenant à cette Fédération) doit envoyer une candidature au Conseil des Arbitres de la FIDE, au moins 4 mois avant la date proposée de début du Séminaire. La candidature inclura :
 - a) L'organisateur, les dates, le lieu et l'horaire.
 - b) Les participants (un nombre de personnes, leurs Fédérations, etc.).
 - c) Les sujets qui seront discutés durant le cours.
 - d) Les membres proposés pour le Comité d'Organisation du Séminaire.
 - e) Le formateur proposé pour le Séminaire (qui devrait être approuvé par le Conseil des Arbitres de la FIDE) et son Assistant, qui viendra de la Fédération hôte.
 - f) D'autres éléments relatifs au Séminaire, tels que tous les droits demandés aux participants, les conditions d'hébergement, etc.
- 2.4 Le membre du Comité d'Organisation qui est proposé par le Conseil des Arbitres de la FIDE agira en Observateur. L'Observateur s'assurera de la bonne application de la présente Réglementation au cours du Séminaire. Après la fin du Séminaire, l'Observateur enverra un rapport complet au Conseil des Arbitres de la FIDE, dans le mois suivant la fin du Séminaire.
- 2.5 Dans la semaine suivant la fin du Séminaire, le Comité d'Organisation fournira les résultats des examens et enverra un rapport complet au Conseil des Arbitres de la FIDE.
- 2.6 A réception de ce rapport, le Conseil des Arbitres de la FIDE vérifiera le rapport, annoncera les résultats et transmettra le rapport à la FIDE pour approbation finale, dans un délai d'un mois.

3 Formateurs.

- 3.1 Le Conseil des Arbitres de la FIDE dressera une liste des Formateurs proposés pour les Séminaires d'Arbitres, avant que la présente réglementation n'entre en vigueur, pour approbation par la FIDE. Cette liste comprendra tous les Arbitres Internationaux ayant servi en tant que Formateurs dans au moins un Séminaire International pour la FIDE ou en tant qu'Arbitre International, dans les 3 dernières années.
- 3.2 Dans chaque Séminaire, le cours sera donné par un formateur, qui devra avoir le titre d'AI, et un assistant, également détenteur du titre d'AI. Le formateur sera proposé par la Fédération hôte et devra être approuvé par le Conseil des Arbitres de la FIDE. L'assistant sera nommé par la Fédération hôte.
- 3.3 La liste des Formateurs sera incrémentale. Le Conseil des Arbitres de la FIDE proposera, pour insertion dans la liste, tout AI ayant servi en tant qu'assistant dans au moins 3 séminaires pour Arbitres, après approbation finale par la FIDE.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- 3.4 Les formateurs qui sont inactifs, c.a.d. n'ayant pas animé de séminaire d'Arbitres FIDE pendant quatre (4) années consécutives, seront exclus de la liste des formateurs, par décision du Conseil des Arbitres.
Un formateur inactif sera à nouveau actif, s'il participera à deux séminaires d'Arbitres FIDE.

4 Sujets des Séminaires.

4.1 La liste suivante de sujets est recommandée pour les cours des Séminaires d'Arbitres :

- a) a) Règles du Jeu d'Échecs (incluant Rapide, Blitz, etc.)
- b) b) Règles des Tournois
- c) c) Types de tournois, départages.
- d) d) Système Suisse. Règles d'appariement.
- e) e) Réglementation pour le classement et les titres sur l'échiquier.
- f) f) Réglementation pour les titres d'arbitres.
- g) g) Utilisation de pendules électroniques.

4.2 La durée minimale proposée pour le Séminaire est 15 heures, avec chaque session consistant en 3 heures.

4.3 Tous les participants du Séminaire recevront les supports de cours, incluant tous les sujets traités.

5 Test d'évaluation.

5.1 A la fin de chaque cours, les participants du Séminaire peuvent prendre part à l'examen écrit.

5.2 Les participants qui obtiendront 80% ou plus du nombre total de points seront considérés comme ayant obtenu une norme pour le titre d'Arbitre FIDE. Seule une telle norme sera utilisée pour l'obtention du titre d'Arbitre FIDE.

5.3 Le Comité d'Organisation du Séminaire préparera les tests d'évaluation, corrigera les copies et enverra un rapport complet au Conseil des Arbitres de la FIDE après la fin du séminaire.

5.4 Après la fin du Séminaire, tous les participants recevront un certificat de participation délivré par les Organisateurs.

6 Droits.

6.1 Les droits d'examen seront de 20 Euro par personne. La Fédération organisatrice sera facturée sur la base du nombre de participants.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.2.4 Réglementation pour la Classification des Arbitres d'Echecs

1 Généralités.

- 1.1 Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la classification des Arbitres d'Echecs (AI et AF).
- 1.2 Les Arbitres d'Echecs (AI et AF) sont classés en deux (2) catégories générales : Arbitres Actifs (a) ou Inactifs (i).
- 1.3 Un Arbitre International (AI) est considéré Inactif si dans une période de deux (2) ans, il n'a jamais officié en tant qu'arbitre dans aucune manifestation échiquéenne internationale, selon l'article 4.6 de la Réglementation pour les Titres d'Arbitres.
- 1.4 Un Arbitre FIDE (AF) est considéré Inactif si dans une période de deux (2) ans, il n'a jamais officié en tant qu'arbitre dans aucune manifestation échiquéenne comptabilisée pour le classement FIDE, selon l'article 3.5 de la Réglementation pour les Titres d'Arbitres.

2 AI et AF Inactifs.

- 2.1 Les AI et AF Inactifs sont listés dans une liste séparée (Liste des Arbitres Inactifs), qui est publiée tous les deux (2) ans par la Commission des Arbitres (CA), en coopération avec les Fédérations et après approbation par l'Assemblée Générale de la FIDE
- 2.2 Un AI ou AF Inactif peut être considéré Actif à nouveau, uniquement après avoir officié en tant qu'Arbitre dans au moins deux (2) manifestations échiquéennes appropriées (manifestations internationales pour les AI, manifestations comptabilisées pour le classement FIDE pour les AF) et après approbation par la CA. La Fédération dont dépend l'Arbitre devra envoyer une candidature à la CA, vérifiant cela.

3 AI et AF Actifs.

3.1 Les AI et AF Actifs sont classés dans les catégories suivantes :

- 3.1a Catégorie A
- 3.1b Catégorie B
- 3.1c Catégorie C
- 3.1d Catégorie D

3.2 Dans la Catégorie A sont classés uniquement les AI qui satisfont tous les critères suivants :

3.2.1 Ils ont été Arbitres Actifs durant les **cinq (5)** dernières années.

3.2.2 Ils ont démontré une excellente connaissance des Règles du Jeu d'Echecs et de la Réglementation des Tournois et aucune sanction n'a été prononcée à leur encontre durant leur activité d'Arbitre.

3.2.3 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint :

a) dans au moins une (1) manifestation Mondiale majeure (Olympiade, tournois et matches du Championnat du Monde Individuel, Masculin et Féminin, Coupe du Monde, Championnat du Monde par Equipe Masculin et Féminin, Championnats du Monde Jeunes et Junior) durant les **cinq (5)** dernières années.

b) dans au moins **cinq (5)** manifestations mentionnées au 3.3.3 (avec au moins deux types différents de tournois)

3.3 Dans la Catégorie B sont classés uniquement les AI qui satisfont tous les critères suivants :

3.3.1 Ils ont été Arbitres Actifs durant les **cinq (5)** dernières années.

3.3.2 Ils ont démontré une excellente connaissance des Règles du Jeu d'Echecs et de la Réglementation des Tournois et aucune sanction n'a été prononcée à leur encontre durant leur activité d'Arbitre.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

3.3.3 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint durant les cinq (5) dernières années dans au moins deux (2) manifestations parmi les suivantes :

a. manifestations Continentales majeures comme les Championnats Continentaux Individuel Masculin et Féminin, Championnat Continental par Equipe Masculin et Féminin, Championnats Continentaux Jeunes et Junior, Tournois de Coupe Continentale des Clubs);

b. tous les autres évènements Mondiaux figurant au Calendrier de la FIDE ;

c. les tournois toutes rondes avec au moins dix (10) participants (6 dans un double toutes rondes), avec un classement moyen supérieur à 2600 (2400 pour un évènement féminin).

3.3.4 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint durant les cinq (5) dernières années dans au moins cinq (5) manifestations mentionnées au 3.4.3 (avec au moins deux types différents de tournois).

3.4 Dans la Catégorie C sont classés uniquement les AI et AF qui satisfont tous les critères suivants :

3.4.1 Ils ont été Arbitres Actifs durant les cinq (5) dernières années.

3.4.2 Ils ont démontré une excellente connaissance des Règles du Jeu d'Echecs et de la Réglementation des Tournois et aucune sanction n'a été prononcée à leur encontre durant leur activité d'Arbitre.

3.4.3 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint durant les cinq (5) dernières années dans au moins deux (2) manifestations parmi les suivantes :

a. tous les autres évènements Continentaux figurant au Calendrier de la FIDE

b. les Tournois par Equipes ou Tournois au Système Suisse avec plus de 150 participants).

3.5 Dans la Catégorie D sont classés tous les autres AI et AF.

4 Procédure de classification des AI et AF

4.1 La Commission des Arbitres aura la responsabilité de la classification des AI et AF Actifs dans les Catégories mentionnées ci-dessus, en accord avec les propositions des Fédérations, les Rapports de Tournois et les Rapports d'Arbitres Principaux.

4.2 Les Fédérations doivent envoyer à la Commission des Arbitres leurs propositions, incluant les listes de leurs AI et FA Actifs et Inactifs, quatre (4) mois avant la date annoncée du Congrès de la FIDE.

Dans la liste d'Arbitres Actifs de chaque Fédération, les AI et AF doivent être classés selon les Catégories mentionnées (A, B, C et D). Si un Arbitre est proposé pour changer de Catégorie, ceci devra être justifié en détail, selon cette réglementation.

4.3 La CA publiera les listes qui incluront les Arbitres de chaque Catégorie (A, B et C) et les enverra à l'Assemblée Générale de la FIDE pour approbation finale. Les listes seront valables pour une durée de deux (2) ans.

5 Affectation des AI et AF en fonction de leur Catégorie

5.1 Seuls les AI appartenant aux catégories A ou B seront affectés comme Arbitres Principaux dans toutes les manifestations Mondiales, comme décrit en 3.2.3.

5.2 Le tableau ci-dessous indique les affectations des AI et AF en fonction de leur Catégorie et de la manifestation :

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Arbitre / Manifestation	WE Majeur	Autre WE	CE Majeur	Autre CE
Arbitre Principal	A, B	A, B	A, B	A, B, C
Arbitre Adjoint	A, B	A, B, C	A, B, C	A, B, C, D
Arbitre	A, B, C	A, B, C, D	A, B, C, D	A, B, C, D
Arbitre Assistant	B, C, D	B, C, D	B, C, D	B, C, D

A, B, C, D : Catégories des AI et AF

WE Majeur : Manifestations Mondiales majeures, selon 3.2.3

Autre WE : [toutes les autres Manifestations Mondiales, figurant au Calendrier de la FIDE, selon 3.3.3](#)

CE Majeur : Manifestations Continentales majeures, selon 3.3.3

Autre CE : [toutes les autres Manifestations Continentales, figurant au Calendrier de la FIDE, selon 3.4.3](#)

Joueurs FIDE

Chapitre **4.3**

**Règles des tournois
de la FIDE**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.3 Règles des Tournois de la FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986, le Bureau Présidentiel de 2007.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 et 2010, le Bureau Exécutif de 2011.

Préambule

Toutes les compétitions d'échecs internationales seront jouées selon les Règles du Jeu de la FIDE. Les Règles des Tournois de la FIDE seront utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Echecs sans les contredire d'aucune façon. Elles sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Il est recommandé qu'elles soient également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, lorsqu'elles sont applicables. Les Organisateurs, les Compétiteurs et les Arbitres impliqués dans toute compétition sont tenus de connaître ces règlements avant le début de la compétition.

Dans le présent règlement les mots «il», «lui» et «son» comprendront également les mots «elle» et «sa».

I Remarque générale

Quand un tournoi a un problème non couvert par son règlement intérieur, ces règles doivent être considérées comme définitives.

II L'Organisateur en Chef (OC)

La fédération ou un organisme administratif chargé de l'organisation d'un tournoi peuvent confier l'organisation technique à un organisateur en chef. Il, en collaboration avec la fédération, en concertation avec la FIDE, le cas échéant, nomme un comité d'organisation chargé de toutes les questions financières, techniques et organisationnelles.

D'autres points du règlement peuvent également s'appliquer au rôle de l'OC. Lui et l'arbitre en chef (voir 4) doivent travailler en étroite collaboration afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

III Invitation et Inscription

- (a) Les invitations à une compétition FIDE seront publiées dès que possible.
- (b) L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le président de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président Continental pour les compétitions du championnat continental.
- (c) L'invitation devrait être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour le joueur. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui devrait également être publiée sur le site de la FIDE :
 - (1) Les dates et lieu du tournoi
 - (2) L'hôtel où les joueurs séjourneront (incluant courriel, numéros de téléphone et de fax)
 - (3) Le programme du tournoi : dates, heures et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.
 - (4) Le rythme de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
 - (5) Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.
 - (6) Le délai de forfait (pour les événements organisés par la FIDE c'est le début de la ronde)
 - (7) Les règles spécifiques d'encadrement de la nulle par accord mutuel s'il y a des restrictions.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- (8) Les arrangements financiers : les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète sera offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur ; les arrangements pour les repas ; la prime de participation, l'argent de poche, le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix seront distribués ; l'exigibilité de l'impôt ; les visas et comment les obtenir.
 - (9) Comment atteindre la salle de jeu et les moyens de transport.
 - (10) [Le nombre probable de participants, les noms des joueurs invités et le nom de l'arbitre principal \(AP\).](#)
 - (11) [Le site de l'événement, les coordonnées des organisateurs, y compris le nom de l'OC](#)
 - (12) [Les obligations des joueurs envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants gouvernementaux et d'autres considérations similaires.](#)
 - (13) La date avant laquelle un joueur doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il donnera son heure d'arrivée.
N.B. Dans sa réponse, le joueur peut, s'il le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.
 - (14) Les dispositifs de sécurité.
 - (15) Des considérations médicales spéciales tels que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.
 - (16) Dispositions pour : le tourisme, des événements spéciaux, l'accès internet, etc...
- (d) Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur, elle ne peut pas être retirée, pour autant que le joueur accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une manifestation est annulée ou reportée, les organisateurs fourniront un dédommagement.
- (e) L'OC garantira une couverture médicale pour tous les participants, secondants, arbitres et officiels d'une compétition de la FIDE et les assurera contre les accidents et les besoins de services médicaux, y compris les médicaments, dans le cas de maladie aiguë, d'opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. Un médecin officiel sera nommé pour la durée de la compétition.

IV L'Arbitre Principal (AP)

1. L'arbitre principal (AP) d'une compétition mondiale sera nommé par le Président de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président Continental, pour chacun en consultation avec l'OC. Il détiendra le titre d'Arbitre International et aura l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE. La FIDE et/ou le Comité d'Organisation peut aussi nommer d'autres arbitres.
2. Ses devoirs sont spécifiés par les Règles du Jeu d'Echecs, le règlement de la compétition et les autres règles de la FIDE. Durant le tournoi, ils doivent enregistrer le déroulement de chaque ronde, veiller au bon déroulement de la compétition, assurer l'ordre dans la salle de jeu et le confort des joueurs durant le jeu, et superviser le travail du personnel technique de la compétition.
3. Avant le début de la compétition :
 - (a) [il peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;](#)
 - (b) [Il doit vérifier toute les conditions de jeu, incluant la salle de jeu, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, etc... ;](#)
 - (c) [il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints et de personnel auxiliaire sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.](#)
4. A la fin du tournoi, l'AP devra rédiger son rapport, comme il convient.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

V Tirage au sort

- 1 Le tirage au sort pour un tournoi toutes rondes sera organisé par l'OC. Si possible, il sera ouvert aux joueurs, visiteurs et médias. La responsabilité des appariements, y compris du tirage au sort, reste du ressort de l'AP.
- 2 Le tirage au sort aura lieu au moins 12 heures (une nuit) avant le début de la première ronde. Tous les participants devraient participer à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus à la discrétion de l'arbitre principal (AP). Les appariements de la première ronde doivent être annoncés aussi vite que possible ensuite.
- 3 Si un joueur se retire ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des entrées supplémentaires, les appariements resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrétion de l'AP en consultation avec les acteurs directement concernés, mais seulement si ces modifications changent un minimum d'appariements déjà annoncés.
- 4 Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant les tables de Berger, ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi double rondes.
- 5 Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs d'une même fédération ne se rencontreront pas, si possible, dans les trois dernières rondes, alors cela sera communiqué aux joueurs le plus tôt possible, pas plus tard que le début de la première ronde.
- 6 Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, utiliser les tables de Varma, qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.
- 7 Pour les tournois au système suisse, le système d'appariement et le programme pré-annoncés doivent être utilisés.

VI Préparation de la salle de jeu

- (a) Un niveau d'éclairage d'un niveau similaire à celui utilisé pour les examens doit être utilisé. L'éclairage ne doit pas projeter des ombres ou causer de points lumineux se reflétant sur les pièces. Méfiez-vous des rayons directs du soleil, surtout si l'ensoleillement varie en cours de ronde.
- (b) Si possible, la salle devrait être recouverte de moquette. Si cela est impossible, il peut être nécessaire de demander aux joueurs de ne pas porter des chaussures à semelles dures.
- (c) toutes les zones où les joueurs ont accès pendant le jeu doivent être inspectées avec soin et de manière répétée.
- (d) 4,5 mètres carrés devraient être disponibles pour chaque joueur dans un événement de haut niveau. Pour les niveaux inférieurs, 2 mètres carrés peuvent suffire. Les échiquiers ne doivent pas être placés trop près des portes. Il devrait y avoir un minimum de 2,5 mètres entre les rangées de joueurs. Il est préférable de ne pas avoir de longues rangées ininterrompues. Lorsque cela est possible, les joueurs doivent jouer sur des tables individuelles.
- (e) une table d'échecs doit avoir une longueur minimale de deux fois la longueur de l'échiquier et une largeur de 15 à 20 cm de plus que l'échiquier. La taille recommandée de la table est (100 à 120 cm) x (80 à 83 cm). La hauteur d'une table doit être de 74 cm. Les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Des dispositifs particuliers devraient être mis en place lors des tournois d'enfants. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être évité.
- (f) Les conditions de jeu pour les deux joueurs doivent être identiques. Si possible, les conditions pour tous les joueurs doivent être identiques.

VII Matériel

- (a) Pour les championnats du monde ou continentaux, des échiquiers en bois doivent être utilisés lorsque cela est possible. Pour les autres tournois homologués FIDE, échiquiers en bois, en plastique ou en carton sont recommandés. Dans tous les cas, les échiquiers doivent être rigides. Ils peuvent être aussi de pierre (marbre)

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

avec couleurs claires et foncées appropriées, si l'arbitre principal est d'accord. Du bois naturel avec suffisamment de contraste comme du bouleau, de l'érable, du frêne d'Europe en opposition au noyer, au teck, au hêtre, etc... peut être aussi utilisé; les échiquiers doivent être neutres ou mats, jamais brillants. Des combinaisons de couleurs comme brun, vert, marron clair et blanc, crème, ivoire, chamois peuvent aussi être utilisées pour les cases. Le côté d'une case doit mesurer deux fois le diamètre de la base d'un pion. En particulier, le côté d'une case doit mesurer 5,5 cm. L'échiquier peut être incorporé à la table, confortable et de bonne hauteur. Si table et échiquier sont séparés, ce dernier doit être fixé de façon à ce qu'il ne bouge pas durant le jeu.

(b) Si des pendules mécaniques sont utilisées, elles devront avoir un dispositif (un « drapeau ») de signalisation du moment précis où l'aiguille des heures indique une heure pleine. Le drapeau doit être disposé de façon que sa chute soit clairement visible, ce qui aide les arbitres et les joueurs à contrôler le temps. Il ne doit pas y avoir de reflet qui empêche de voir le drapeau. Elle doit être aussi silencieuse que possible, pour que les joueurs ne soient pas gênés durant la partie.

(c) Si des pendules électroniques sont utilisées, elles doivent fonctionner en parfaite conformité avec les règles de la FIDE.

(1) L'affichage devrait montrer à tout moment le temps disponible pour achever le prochain coup d'un joueur.

(2) Les écrans doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.

(3) d'au moins une distance de 10 mètres, un joueur doit avoir une indication clairement visible de quelle pendule tourne.

(4) En cas de passage d'un contrôle en temps, un signe sur l'écran doit indiquer clairement le joueur qui a passé le premier le contrôle.

(5) Pour les pendules à piles, une indication de batterie faible est nécessaire.

(6) En cas d'indication de batterie faible, la pendule doit continuer à fonctionner sans faille pendant au moins 10 heures.

(7) Une attention particulière devrait être accordée à l'annonce correcte du passage des contrôles de temps.

(8) Dans le cas de cadences avec des cumuls de temps ou de démarrage après un délai fixé, l'horloge ne doit pas ajouter de temps supplémentaire si un joueur a passé le dernier contrôle horaire.

(9) En cas de pénalité de temps à donner, il doit être possible que la correction soit exécutée par un arbitre dans les 60 secondes.

(10) Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les données d'affichage avec une simple manipulation.

(11) Les pendules doivent être livrées avec une notice courte sur l'horloge. Les pendules électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la Commission Technique de la FIDE.

(d) Le même type de pendules doit être utilisé tout au long du tournoi.

VIII Le jeu

- (a) Toutes les parties doivent être jouées dans l'aire de jeu aux heures spécifiées à l'avance par les organisateurs, sauf décision contraire de l'arbitre principal (AP).
- (b) Une zone fumeur séparée en dehors de la zone de jeu doit être fournie. Cela doit être facilement accessible à partir de la salle de jeu. Si les lois locales interdisent totalement de fumer dans les locaux, les joueurs et les officiels doivent avoir un accès facile à l'extérieur.
- (c) Si les pendules mécaniques sont utilisés, elles doivent être réglées de telle sorte qu'elles indiquent six heures lors du premier contrôle de temps.
- (d) Pour les événements de la FIDE avec plus de 30 participants, un grand dispositif de compte à rebours numérique doit être installé dans la salle de jeu. Pour les événements de la FIDE de moins de 30 joueurs, une annonce appropriée doit être faite cinq minutes avant le début des parties et encore une fois une minute avant le début.
- (e) Après la fin de la partie, l'arbitre ou les joueurs doivent placer les rois au milieu de l'échiquier en indiquant le résultat de la partie et ensuite remettre en place le reste des pièces. Pour une victoire du joueur avec les pièces blanches, les rois doivent être placés sur e4 et d5 (les cases blanches du centre), pour une victoire du joueur avec les pièces noires, les rois doivent être placés sur d4 et e5 (les cases noires du centre), dans le cas d'un match nul les rois doivent être placés sur d4 et d5 ou sur e4 et e5.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- (f) S'il est clair que les parties ont été pré-arrangées, l'arbitre principal (AP) doit imposer des sanctions appropriées.
- (g) Un glossaire des termes courants dans plusieurs langues devrait être à disposition de l'arbitre.

IX Parties non jouées

- (a) Si un joueur a perdu un match par forfait sans raison valable, le joueur doit être exclu à moins que l'arbitre principal (AP) n'en décide autrement.
- (b) Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu d'un tournoi toutes-roudes, les conséquences seront les suivantes :
 - 1 . Si un joueur a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui ou contre lui ne sont pas comptés dans le classement final. Les parties non jouées du joueur et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). Si aucun des deux joueurs n'est présent, cela sera indiqué par deux (-).
 - 2 . Si un joueur a terminé au moins 50% de ses parties, son score restera dans la grille du tournoi et sera pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur seront indiquées comme ci-dessus.
- (c) Si un joueur se retire d'un tournoi au système suisse, les points marqués par lui et par ses adversaires resteront dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées pour le classement ELO.
- (d) Les articles IX.(b) et IX.(c) s'appliquent également aux compétitions par équipes. Les matches ainsi que les parties non joués doivent être clairement indiqués comme tels.

X Sanctions, appels

1. Quand il y a une dispute, l'arbitre principal (AP) ou l'OC devraient mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Si de tels moyens échouent, lorsque des sanctions ne sont pas spécifiquement définies par les Règles ou le règlement, ils auront pouvoir discrétionnaire pour imposer les sanctions pour les infractions aux règles, maintenir la discipline, proposer d'autres solutions qui peuvent apaiser le parti lésé.
2. Dans tout tournoi, il doit y avoir une Commission d'Appel. L'organisateur en chef (OC) doit s'assurer que la Commission d'Appel soit nommée ou choisie avant le début de la première ronde. La Commission d'Appel (CA) sera constituée d'un Président, deux membres et au moins deux suppléants. Si possible, le Président, les membres et les suppléants doivent appartenir à des fédérations différentes. Si le Président ou l'un des membres de la Commission d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, il sera remplacé par l'un des suppléants. La CA doit avoir un nombre impair de membres votants. Les membres de la Commission d'Appel doivent avoir 21 ans.
3. Un joueur peut faire appel de toute décision prise par l'Arbitre Principal (AP), l'Organisateur en chef (OC) ou l'un de leurs assistants, pourvu que l'appel soit accompagné d'une caution et transmis par écrit avant la date limite. Le montant de la caution et les délais sont spécifiés à l'avance. Les décisions de la Commission d'Appel sont sans appel. La caution est remboursée si l'appel est favorable. Elle peut aussi l'être si l'appel est rejeté mais sous réserve de l'avis de la commission.

XI TV, tournage, photographies

1. Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu et les zones limitrophes avec l'accord de l'Organisateur en chef (OC) et de l'Arbitre Principal (AP) uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. L'Arbitre Principal (AP) s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras vidéo ou d'autres équipements.
2. Seuls les journalistes autorisés peuvent prendre des photographies dans la zone de jeu. Cette autorisation sera limitée aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'Arbitre Principal (AP) en décide autrement.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

XII La conduite des joueurs

1. Une fois qu'un joueur a formellement accepté une invitation, il doit jouer sauf en cas de force majeure, tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.
2. Tous les joueurs doivent être vêtus de manière appropriée.
3. Un joueur qui ne veut pas continuer une partie perdue et s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre est discourtois. Il peut être pénalisé, à la discrétion de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité.
4. Un joueur ne peut pas parler de sa partie en cours.
5. Toutes les plaintes concernant le comportement de joueurs ou de capitaines doivent être faites à l'arbitre. Un joueur n'est pas autorisé à se plaindre à son adversaire.

XIII Le rôle du Capitaine d'équipe

1. Le rôle d'un capitaine d'équipe est essentiellement administratif. Selon le règlement de la compétition en question, le capitaine peut être tenu de fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde, de communiquer à ses joueurs leurs appariements, de signer la feuille de match à la fin de la ronde, etc.
2. Lorsque le capitaine de l'équipe parle à un de ses joueurs, il ne devrait le faire qu'en présence d'un arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre.
3. Un capitaine est habilité à conseiller les joueurs de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle ou d'abandonner une partie, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il doit se limiter à donner uniquement de brèves informations, basées seulement sur les circonstances en rapport avec match.
Il peut dire à un joueur « propose nulle », « accepte la nulle » ou « abandonne la partie ». Par exemple, si un joueur lui demande s'il devrait accepter une proposition de nulle, le capitaine devrait répondre « oui », « non » ou déléguer la décision au joueur lui-même.
Il ne devrait donner aucune information à un joueur concernant la position sur l'échiquier et/ou le temps à la pendule, ni ne consulter aucune autre personne et/ou logiciel à propos de la situation de la partie. Le capitaine devrait s'abstenir de toute intervention pendant le jeu.
4. Les joueurs sont sujets aux mêmes interdictions.
Bien que dans une compétition par équipe il existe un certain esprit d'équipe, qui va au-delà de la partie individuelle d'un joueur, une partie d'échecs est fondamentalement une compétition entre deux joueurs. Aussi, le joueur doit avoir le dernier mot sur la conduite de sa propre partie. Bien que le conseil du capitaine devrait peser fortement sur la décision du joueur, le joueur n'est pas absolument obligé d'accepter ce conseil. De même, le capitaine ne peut intervenir ni à la place d'un joueur ni dans sa partie, si c'est à son insu et sans son consentement
5. Un capitaine d'équipe devrait influencer son équipe à toujours suivre la lettre et l'esprit de l'article 12 des Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE concernant la conduite des joueurs. Les championnats par équipes devraient être conduits particulièrement dans l'esprit de la plus grande sportivité.

Joueurs FIDE

Chapitre **4.4**

Tournois de haut niveau

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.4 Tournois de haut niveau

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de 1983, amendé par les Assemblées Générales de 1991 et 1992.

1. INVITATION :

- 1.1 Les invitations doivent être envoyées suffisamment tôt, de préférence 6 mois avant l'épreuve.
 - 1.11 Les joueurs doivent être invités soit par l'intermédiaire de leurs fédérations, soit directement.
- 1.2 Les invitations doivent être aussi complètes que possible, donnant clairement les conditions et tous les détails qui peuvent utiles au joueur. Voir également les Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi.
 - 1.21 Voici un exemple de ce qu'une invitation devrait contenir :
 - a) Dates et lieu du tournoi.
 - b) Informations sur le logement, la nourriture (argente pour les repas).
 - c) Conditions financières (y compris argent de poche, honoraires, frais, montant et répartition des prix, somme par point obtenu le cas échéant, et la devise dans laquelle le versement sera fait.)
 - d) Catégorie prévue pour le tournoi, nombre de participants et noms des joueurs invités.
 - e) Prix spéciaux éventuels (prix de beauté, pour les finales etc...)
 - f) Calendrier du tournoi : date d'arrivée et de départ, date et heure de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la cérémonie de clôture, horaires des rondes et des ajournements, jours de repos, etc....
 - g) Date avant laquelle le joueur doit donner une réponse définitive à l'invitation.
- 1.3 Une fois qu'une invitation a été lancée, elle ne peut plus être retirée, sauf annulation du tournoi (Voir C.03. Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi).
- 1.4 Une fois qu'un joueur a définitivement accepté une invitation, il ne peut retirer sa promesse de participer qu'en cas de force majeure, maladie ou incapacité par exemple. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas un motif valable. Les contrevenants aux articles 1.3 et 1.4 doivent être dénoncés au conseil des joueurs de la FIDE. (Voir C.03)

2. LOGEMENT :

- 2.1 Les chambres des joueurs doivent être pour une personne, confortables et tranquilles.
- 2.2 Les organisateurs doivent s'arranger de façon à ce que les joueurs puissent prendre un repas substantiel après chaque séance de jeu.
- 2.3 Les organisateurs doivent s'efforcer d'offrir des possibilités de détente aux joueurs.
 - 2.31 Dans le choix du lieu de séjour, il faut tenir compte de l'environnement : parc, bois, possibilités d'exercices en plein air.
- 2.4 Il est souhaitable que la salle de jeu soit dans l'hôtel. Si l'hôtel est distant de la salle de jeu de plus de 10 min à pied ou si l'on prévoit du mauvais temps, un transport doit être assuré pour les joueurs qui le désirent, soit par taxi, soit par mise à disposition d'un moyen de transport individuel.
- 2.5 Les organisateurs doivent tenir compte qu'en général, les joueurs préfèrent recevoir une indemnité journalière pour leur repas plutôt qu'une pension complète à l'hôtel.

3. HORAIRE DU JEU.

- 3.1 L'horaire ne doit pas être modifié par les organisateurs sans consultation préalable des joueurs.
- 3.2 Avant 13.00 heures, heure locale, on ne peut fixer aucune partie.
- 3.3 Pour maintenir le rythme, toutes les rondes, y compris la dernière, doivent commencer à la même heure, de préférence à 15.00 heures.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

- 3.4 On doit tenir compte du fait que la majeure partie des joueurs préfèrent continuer leur partie ajournée après une pause d'1½ à 2 heures plutôt que le lendemain matin.
- 3.5 L'arbitre a le devoir d'informer personnellement chaque joueur de toute modification apportée à l'horaire normal. L'arbitre doit aussi informer les joueurs de l'heure et de l'endroit où les parties ajournées sont reprises.
- 3.6 Il faudrait prévoir un jour libre avant la dernière ronde, afin que toutes les parties ajournées puissent être terminées.
- 3.7 La dernière ronde peut être ajournée une fois mais elle doit ensuite être reprise sans autre ajournement jusqu'à la fin des parties.

4. CONDITIONS DE JEU.

- 4.1 L'espace réservé aux joueurs doit être suffisamment vaste et confortable. La disposition des tables doit permettre d'accéder aux sièges et de s'asseoir ou de se lever commodément.

Il faut prévoir des salles de détente suffisamment grandes et bien installées, suffisamment nombreuses et disposées de telle façon que pour s'y rendre, les joueurs n'aient pas à se frayer un chemin à travers les spectateurs. Pour les tournois de catégorie 15 et plus et les matchs des candidats (du cycle du Championnat du Monde), l'accès aux salles de détente doit être direct et exclusivement réservé aux joueurs. Cette condition est obligatoire pour de tels événements et souhaitable pour tous les autres tournois de haut niveau.

- 4.2 Les spectateurs doivent être assis, à bonne distance de la zone de jeu où ils ne doivent pas pénétrer. Les spectateurs doivent pouvoir suivre toutes les parties sur des échiquiers de démonstration. Les spectateurs ont l'interdiction absolue de fumer.

- 4.3 La zone de jeu doit être clairement séparée du public, par des barrières ou un autre moyen. Elle doit être bien éclairée, avoir une bonne température, une ventilation silencieuse, etc. La lumière ne doit pas donner de reflets sur l'échiquier.

Dans les compétitions par équipes (Voir 7.2), chaque match doit être clairement délimité et séparé des autres (par des barrières ou quelque autre moyen adéquat). Les zones ainsi délimitées ne sont accessibles qu'aux arbitres et aux joueurs, remplaçants et officiels des équipes intéressées. Les officiels accrédités de la FIDE ont accès partout.

- 4.4 La concentration des joueurs ne devrait être troublée en aucune façon, ni par les murmures des spectateurs, ni par les bruits de l'extérieur.

- 4.5 Des locaux suffisamment grands et du matériel doivent être mis à disposition à proximité du local de jeu pour l'analyse après la fin des parties et pour la presse.

Un joueur n'a pas le droit d'analyser sa partie dans la salle de jeu, tant que des parties sont en cours.

- 4.6 Le matériel (tables, chaises, échiquiers, pièces, pendules) doit être de la meilleure qualité et être conforme aux normes de la FIDE, si elles existent. Les pièces doivent être en bois, avoir un poids convenable et être feutrées. Les pièces et les échiquiers en plastique bon marché sont à éviter.

- 4.7 Des rafraîchissements peuvent être offerts aux joueurs durant la partie.

- 4.8 On ne peut filmer ou photographier les joueurs que durant les trois premières minutes de chaque séance. Les prises de vue, vidéo ou télévision, sont bienvenues, mais le fonctionnement des caméras ne doit pas gêner les joueurs.

- 4.9 Il ne faut pas oublier que le jeu n'est pas terminé quand vient l'heure de l'ajournement. Le joueur qui réfléchit à son coup sous enveloppe doit jouir des mêmes conditions que pendant la séance.

- 4.10 Les organisateurs devraient veiller à donner le plus d'informations possibles sur le déroulement du tournoi et favoriser toute activité journalistique en rapport avec la manifestation. Un bulletin de tournoi doit être édité dans les meilleurs délais et distribué aux joueurs et aux journalistes. Un exemplaire complet de ce bulletin doit être envoyé au bureau de la FIDE dans les deux semaines qui suivent la clôture du tournoi.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

5. SOINS MEDICAUX :

- 5.1 Un médecin du tournoi doit être à la disposition des joueurs. Il faut être en mesure d'intervenir en cas d'urgence médicale.

6. DEVOIRS DES JOUEURS :

- 6.1 Les joueurs doivent observer les règles du jeu et se comporter durant le tournoi conformément aux principes des statuts de la FIDE, avoir une conduite sportive et courtoisie. Tous les conflits doivent se régler à l'amiable dans l'esprit de la FIDE.
- 6.2 Une commission d'appel doit être désignée par les joueurs, au début du tournoi, pour intervenir en cas de conflit sérieux.
- 6.3 L'arbitre devrait être un arbitre international de la FIDE dont l'expérience soit reconnue.

7. DOMAINE D'APPLICATION :

- 7.1 Sont définis comme tournois de haut niveau, tous les tournois du cycle du Championnat du Monde individuel, ainsi que les tournois organisés par des privés lorsqu'ils atteignent la catégorie 10 ou plus.
- 7.2 En outre, les articles 3, 4.1, 4.11, 4.4, 4.5, 4.51, 4.8, 4.9, 4.10, 5 et 6 s'appliquent également aux tournois par équipes de haut niveau :
- a) l'Olympiade
 - b) les championnats continentaux par équipes
 - c) le Championnat du Monde par équipes

Les dispositions des articles 4.2, 4.3, 4.31, 4.6 et 4.7 doivent être respectées dans :

- a) l'Olympiade, au moins pour les 5 premiers matchs du haut de tableau
 - b) les championnats continentaux par équipes, au moins pour les 4 premiers matchs
 - c) le Championnat du Monde par équipe, pour tous les matchs
- 7.3 En présentant son offre d'organiser un tournoi du cycle du championnat du Monde ou un championnat par équipes de la FIDE, l'organisateur accepte automatiquement de satisfaire à toutes les règles imposées.

8. Divers :

- 8.1 La Commission de la Publication, de l'Information et de la Statistique de Echecs (CHIPS) insiste sur la nécessité pour tous les joueurs de prendre soin de leur apparence personnelle. L'image du joueur d'échecs doit être celle d'une personne digne et vêtue convenablement, ceci non seulement par respect pour le jeu, mais également pour que les sponsors, potentiels ou autres, considèrent que leur dépense n'est pas inutile.

Par exemple, quelques fédérations ont interdit les pantoufles, les maillots sans manches et les maillots de corps dans leurs tournois.

Les joueurs aux cheveux gras et mal entretenus doivent recevoir un avertissement, ainsi que ceux portant de vieux jeans déchirés ou des vêtements en mauvais état en général.

- 8.2 CHIPS insiste sur la nécessité de publier les parties jouées dans les tournois, particulièrement celles des tournois de catégorie 12 et plus, les Interzонаux et les matchs des Candidats dans le cycle du Championnat du Monde.

La commission recommande fortement aux organisateurs d'utiliser le Fax comme moyen avantageux pour publier les parties. Il n'est pas nécessaire de posséder son propre Fax afin de jouir de ses avantages et de ses commodités. Les organisateurs doivent communiquer au secrétariat de la FIDE le numéro de leur Fax pour que tous les services de presse puissent les contacter. En transmettant l'information immédiatement, sur le temps du demandeur, cela ne coûtera rien du tout à l'organisateur.

Joueurs FIDE

Chapitre **4.5**

**Normes pour le
matériel de jeu**

**Le Livre
De l'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

4.5 Normes pour le matériel de jeu

Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions de la FIDE

Texte approuvé par le Comité Central dans sa réunion de 1975 à Oosterbeek.

Ce texte définit les normes générales de l'équipement utilisé dans les compétitions de la FIDE.

1. Généralités :

L'équipement d'échecs offert par les organisateurs (hôtes) d'un championnat FIDE ou Continental, Olympiade et autres tournois enregistrés par la FIDE doit être conforme aux normes mentionnées ci-dessous, et doit être approuvé par l'arbitre en chef.

1.1 Les pièces d'échecs utilisés lors de la finale du championnat du monde ou des championnats continentaux doivent être approuvées par les deux joueurs. Leur approbation doit être obtenue pour d'autres équipements : la table de jeu, l'échiquier et la pendule.

Dans le cas d'un désaccord, le matériel utilisé doit être décidé par l'arbitre principal de la rencontre, en tenant compte des normes pour sa taille et sa forme, comme mentionné ci-dessous.

1.2 Il est fortement recommandé que l'équipement d'échecs utilisé dans une compétition soit le même pour tous les échiquiers.

2. Pièces :

2.1. Matière

Les pièces doivent être faites de bois, de matière plastique ou d'une imitation de ces matières.

2.2. Hauteur, poids, proportions :

Hauteur du Roi : **environ 9,5 cm**. Diamètre de la base du Roi : 40 à 50 % de sa hauteur.

La dimension des autres pièces doit être en proportion de leur hauteur et forme ; d'autres éléments comme la stabilité, des considérations esthétiques etc. peuvent être aussi pris en considération.

Le poids des pièces doit permettre un déplacement facile et une bonne stabilité.

2.3. Forme, style de fabrication :

Sont recommandés pour les compétitions homologuées FIDE de pièce Staunton. La forme des pièces doit permettre de les distinguer clairement. En particulier, la couronne du Roi doit différer de celle de la Dame. Le haut du Fou peut avoir une entaille ou être d'une couleur particulière le distinguant du pion.

2.4. Couleur des pièces :

Les pièces foncées doivent être brunes ou noires, ou dans des nuances foncées de ces couleurs. Les pièces claires peuvent être blanches, crème ou en d'autres couleurs claires. La couleur naturelle du bois (noyer, érable, etc....) peut être utilisée. Les pièces ne doivent pas être brillantes et doivent être plaisantes à l'œil.

3. Echiquier :

Pour les championnats du monde ou continentaux, des échiquiers en bois doivent être utilisés. Pour les autres tournois homologués FIDE, le bois, la matière plastique, le carton, la toile sont recommandés comme matière pour les échiquiers. Ils peuvent être aussi de pierre (marbre) avec couleurs claires et foncées appropriées, si l'arbitre principal est d'accord. Du bois naturel avec suffisamment de contraste comme du bouleau, de l'érable, du frêne d'Europe en opposition au noyer, au teck, au hêtre, etc... peut être aussi utilisé; les échiquiers doivent être neutres ou mats, jamais brillants.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Des combinaisons de couleurs comme brun, vert, marron clair et blanc, crème, ivoire, chamois peuvent aussi être utilisées pour les cases.

Se référant à 2.2, la taille d'une case devrait être deux fois le diamètre de la base d'un pion. Il est recommandé que le côté de la case mesure de 5 à 6,5 cm.

L'échiquier peut être incorporé à la table, confortable et de bonne hauteur. Si table et échiquier sont séparés, ce dernier doit être fixé de façon à ce qu'il ne bouge pas durant le jeu.

4. Tables :

La taille d'une table doit avoir une longueur minimale de deux fois la longueur de l'échiquier et une largeur de 15 à 20 cm de plus que l'échiquier. Il est recommandé d'utiliser des tables avec une taille minimum de 120 x 80 cm pour le haut niveau dans les tournois FIDE. La hauteur d'une table et les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être évité.

5. Pendules :

Elles doivent avoir un système indiquant avec précision le moment où la grande aiguille est à l'heure entière. Ce qu'on appelle le drapeau doit être fixé au nombre 12 ou à un autre nombre, mais toujours de façon à ce que sa chute soit clairement visible, ce qui aide les arbitres et les joueurs à contrôler le temps.

Il ne doit pas y avoir de reflet qui empêche de voir le drapeau. Elle doit être aussi silencieuse que possible, pour que les joueurs ne soient pas gênés durant la partie.

5.1. Exigences pour les pendules électroniques

- (a) Les pendules doivent fonctionner en parfaite conformité avec les règles du jeu d'échecs de la FIDE.
- (b) L'affichage devrait montrer à tout moment le temps disponible pour achever le prochain coup d'un joueur.
- (c) Les écrans doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.
- (d) d'au moins une distance de 10 mètres, un joueur doit avoir une indication clairement visible de quelle pendule tourne.
- (e) En cas de passage d'un contrôle en temps, un signe sur l'écran doit indiquer clairement le joueur qui a passé le premier le contrôle.
- (f) Pour les pendules à piles, une indication de batterie faible est nécessaire.
- (g) En cas d'indication de batterie faible, la pendule doit continuer à fonctionner sans faille pendant au moins 10 heures.
- (h) Une attention particulière devrait être accordée à l'annonce correcte du passage des contrôles de temps.
- (i) Dans le cas de cadences avec des cumuls de temps ou de démarrage après un délai fixé, l'horloge ne doit pas ajouter de temps supplémentaire si un joueur a passé le dernier contrôle horaire.
- (j) En cas de pénalité de temps à donner, il doit être possible que la correction soit exécutée par un arbitre dans les 60 secondes.
- (k) Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les données d'affichage avec une simple manipulation.
- (l) Les pendules doivent être livrées avec une notice courte sur l'horloge. Les pendules électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la Commission Technique de la FIDE.

6. Salle de jeu :

Pour les tournois de haut niveau, un espace minimum de 9 mètres carrés par échiquier est nécessaire, les espaces pour les arbitres et les spectateurs non inclus. Pour les autres tournois, il devrait y avoir un espace minimum de 5 mètres carrés par échiquier. La distance entre les échiquiers et les spectateurs ne devrait pas être inférieure à un mètre, pour les tournois de haut niveau, 1,5 mètres.

7.

La Commission Technique de la FIDE a la compétence pour décider si du matériel est convenable pour les compétitions de la FIDE. La Commission peut recommander l'utilisation d'autres types de pièces d'échecs que ceux mentionnés sous 2.3. Elle peut dresser une liste du matériel satisfaisant aux normes dont les spécimens seraient conservés au Secrétariat de la FIDE.

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Si nécessaire, la FIDE déterminera les conditions générales pour d'autre matériel, comme les feuilles de partie, enveloppes d'ajournement, échiquiers de démonstration, etc....

8.

Ces règlements s'appliquent au matériel utilisé dans les compétitions de la FIDE. Les fabricants de matériel et les organisateurs sont tout à fait libres de faire ou utiliser du matériel différent pour toutes les autres compétitions. On encourage la fabrication de tous les jeux de valeur artistique, sans tenir compte des possibilités d'utilisation pratique.

5: DIVERS

Code des ligues
Adresses

Le Livre De l'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

Code des LIGUES

<u>LIGUES :</u>	<u>Départements :</u>								
A	: Basse Normandie	14	50	61					
B	: Alsace	67	68						
C	: Pays de Loire	44	49	53	72	85			
D	: Auvergne	03	15	43	63				
E	: Bourgogne	21	58	71	89				
F	: Bretagne	22	29	35	56				
G	: Centre	18	28	36	37	41	45		
H	: Champagne - Ardennes	08	10	51	52				
I2	: Corse	2A	2B						
I	: Côte d'Azur	06	83						
J	: Dauphiné - Savoie	07	26	38	73	74			
K	: Franche Comté	25	39	70	90				
L	: Aquitaine	24	33	40	47	64			
M	: Ile de France	75	77	78	91	92	93	94	95
N	: Languedoc	11	30	34	66				
O	: Limousin	19	23	87					
P	: Lorraine	54	55	57	88				
Q	: Lyonnais	01	42	69					
R	: Nord - Pas de Calais	59	62						
S	: Haute Normandie	27	76						
T	: Poitou - Charentes	16	17	79	86				
U	: Provence	04	05	13	84				
V	: Midi - Pyrénées	09	12	31	32	46	65	81	82
X	: La Réunion	974							
Y	: Picardie	02	60	80					
Z	: Martinique	972							
a	: Guadeloupe	971							
b	: Tahiti et Marquises	987							

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

DIRECTION NATIONALE D'ARBITRAGE

au 16/06/2013

Directeur National de l'Arbitrage

VARINIAC Emmanuel	emmanuel.variniac@laposte.net	2 rue du Parc Lachenois 60310 LASSIGNY
--------------------------	--	---

Directeurs

BERNARD Vincent	Formation	06 03 87 75 51 vnjabernard@aol.com	Le Baou Trouca 25 rue de la Centaurée 13800 ISTRES
DELBOE Francis	Examens	06 62 36 88 02 f.delboe@laposte.net	24 rue des Sorbiers 59134 HERLIES
DERVIEUX Dominique	Règlements	06 60 44 25 35 diregdna@gmail.com	9 rue de la convention 93260 LES LILAS
FREYD Laurent	Traductions	06 22 31 76 10 lfreyd@free.fr	4 rue Pierre Brunet 01100 OYONNAX
HERNANDEZ Gérard	Directeur National Adjoint Titres, Tournois et Sanctions	06 87 13 62 24 hnz.gerard@wanadoo.fr	2 rue du Clair Matin 01500 Saint Denis en Bugey
PERNOUD Claire	Publication	06 81 13 13 59 claire.pernoud@orange.fr	71 rue Saint Laurent 38 000 GRENOBLE

Conseillers techniques

BOYD Stephen	Dossier d'arbitre FIDE Licence d'arbitre agréé FIDE	04 67 02 00 29 stephen34@live.fr	11 rue de l'Aiglon 34090 MONTPELLIER
DELMOTTE Eric	Logiciel d'appariements	06 83 56 36 52 eric@e-delmotte.com	2 rue des Ormes 57365 ENNERY

Livre de l'Arbitre

Retour [sommaire](#), [index](#)

DIRECTIONS REGIONALES DE L'ARBITRAGE

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

SUPERVISEURS

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

FORMATEURS

<http://www.echecs.asso.fr/ListeArbitres.aspx?Action=DNA&Level=X>

Suivi des modifications

1	Ajout du texte sur le Rutch-Berger	9 octobre 2012
2	Ajout des tables de Scheveningen pour 2 équipes de 5 joueurs	10 octobre 2012
3	Ajout de tableau d'aide à l'interprétation des échanges du système suisse	12 octobre 2012
4	Modification du RI DNA	12 novembre 2012
5	Modification des indemnités de repas	9 janvier 2013
6	Cadence FIDE Chapitre 4.2.1: Règles de Gestion des Titres de la FIDE	25 janvier 2013
7	Modification de la composition de la DNA	16 juin 2013
8	Chapitre 4.2.: Règles de Gestion des Titres de la FIDE	7 juillet 2013
9	Chapitre 4.1: Règles du Système de Classement de la FIDE	7 juillet 2013
10	Chapitre 2.4: Les Départages	7 juillet 2013
11	Modification du modèle de Règlement Intérieur	21 Octobre 2013
12	Chapitre 2.4: Les Départages	21 Octobre 2013
13	Formulaire FA1 Arbitre FIDE	21 Octobre 2013
14	Refonte du Chapitre 2.4: Les Départages	5 Novembre 2013
15	Chapitre 4.2.2: Règles de Gestion des Titres d'arbitre	5 Novembre 2013
16	Chapitre 4.2.3: Réglementation pour la formation des arbitres B06 annexe 1	5 Novembre 2013
17	Chapitre 4.2.4: Réglementation pour la classification des arbitres B06 annexe 2	5 Novembre 2013
18	Chapitre 4.5: Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions FIDE	5 Novembre 2013
19	Chapitre 4.3: Règles des tournois de la FIDE	5 Novembre 2013
20	Modification du RI DNA	9 Février 2014