



B.A.F.

Le mot du DNA et
la DNA vous informe

« Redevance FIDE »

AFCAM guide juridique
et éthique sportive

Feuille de match
dynamique

Fiche accueil joueur
déficient intellectuel

Sujets et corrigés
examens décembre 2015

Dans le rétroviseur :
M. César Boutteville

Championnat d'Europe
par équipes 2015



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

D.N.A. – F.F.E.

n°142
Avril 2016

SOMMAIRE DU BAF 142

Le mot du Directeur National de l'Arbitrage.....	3
La DNA vous informe.....	4
Règles du jeu : annexe G – fin de parties au KO.....	6
AFCAM – guide juridique et éthique sportive	7
Feuille de match dynamique.....	10
Fiche accueil joueur déficient intellectuel	13
Examens de décembre 2015	
UV 1 – sujet.....	14
UV 1 – corrigé.....	20
UV 1 bis – sujet.....	29
UV 1 bis – corrigé.....	35
UV 2 – sujet.....	41
UV 2 – corrigé.....	51
UV J – sujet.....	61
UV J – corrigé.....	66
Dans le rétroviseur : l'arbitre M. César Boutteville.....	72
Championnat d'Europe par équipes à Reykjavik en 2015.....	74

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

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

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

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

Titre	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
AF1	62	66	71	74	72	81	81
AF2	68	68	75	73	82	84	88
AF3	317	331	357	384	373	349	356
AF4	696	736	784	821	875	947	944
AJ	33	50	66	72	69	59	41
Total	1176	1251	1353	1424	1471	1520	1510

62 stages de formation (dont 15 FC, 3 S2, 13 S3, 31 S4-SJ), ont été organisés tout au long de l'année 2015 grâce au travail de Francis DELBOE, des organisateurs de stage et des formateurs de la DNA. Parmi ces stages, une innovation intéressante a été développée : l'enseignement à distance via internet. Cette initiative est à encourager notamment pour les stages hors métropole mais aussi pour les stages de formation continue ou les stages S2.

Gérard HERNANDEZ vérifie le cursus des nouveaux arbitres et des collègues qui progressent. Il attribue les différents titres d'arbitres et les périodes de validité qui sont visibles sur le site de la FFE.

Félicitations à Stéphanie GIUA, Julien LAMORELLE et Yvon MARTIN qui viennent d'obtenir le titre d'**arbitre FIDE**, ce qui porte à 74 le nombre d'arbitres français reconnus pour arbitrer les rencontres où des normes sont possibles (25 AI et 49 AF). Stephen BOYD aide les arbitres à constituer leur dossier avant envoi vers la FIDE.

Les examens ont été organisés en juin et décembre 2015 grâce au travail de Pierre LAPEYRE et des Directeurs Régionaux de l'Arbitrage. Ce secteur a vu l'apparition d'une nouveauté en 2015 : les examens dématérialisés. Cette nouveauté est réellement intéressante et elle sera développée dans le futur. Vous retrouverez les sujets et les corrigés dans ce BAF.

Le Livre de l'Arbitre a été mis à jour régulièrement avec les textes officiels de la FIDE par Dominique DERVIEUX. La DNA tient à remercier pour leur travail de veille, de traduction et de relecture ceux qui ont participé à ces mises à jour.

Je tiens à remercier chaleureusement tous les bénévoles de la DNA pour leur travail discret et efficace, tous les DRA et les DDA pour leur aide dans les régions et les départements et tous les arbitres qui organisent de nombreuses compétitions.

Emmanuel VARINIAC
Arbitre international
emmanuel.variniac@laposte.net

LA DNA VOUS INFORME

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

Notez la prochaine date d'examens d'arbitrage :
samedi 18 juin 2016

Liste des joueurs suspendus

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

<http://www.ehecs.asso.fr/Actus/2884/Sanctions11022016.pdf>

*La dernière version du Livre de l'arbitre
de mars 2016
est téléchargeable sur le site de la FFE*

Voici la nouvelle adresse de la FFE :

**Fédération Française des Échecs
1 rue Ernest Hemingway 78370 PLAISIR**

Les formulaires pour les arbitres sont donc modifiés en conséquence.

La Lorraine a changé de DRA et c'est M. Simon ROBY qui a repris ce rôle
à la suite de Laurent MORVRANGE.

Et le DRA de la Ligue de la Réunion est M. Martial DEURVILLIER.

Licence FIDE pour les arbitres

Extrait du site de la FFE le 20/03/2016

Un peu plus de 300 de nos collègues se sont acquittés de la « redevance FIDE » et pourront donc arbitrer des tournois homologués FIDE. La liste est consultable sur le bandeau de droite et sur le site de la FIDE. Pour être complète, à cette liste il faut ajouter les Arbitres Internationaux et FIDE, ayant acquitté cette redevance et qui apparaissent également à droite.

Les demandes d'homologation pour les tournois FIDE ne seront pas prises en compte si l'arbitre n'a pas pris cette licence.

Le logiciel en ligne rejettera toutes ces demandes.

Dorénavant tous ceux d'entre vous souhaitant prendre cette licence sont priés de prendre contact avec [Stephen Boyd](#) membre de la DNA en charge de ce travail. Pour cela ils devront lui envoyer un chèque à l'ordre de la FFE du montant correspondant à leur catégorie accompagné d'une photo d'identité. Il faut être AF3 ou plus.

Compte tenu des délais de traitement **les demandes de licence devront parvenir à Stephen au moins 2 mois avant l'événement à arbitrer.**

Adresse postale : Stephen Boyd, 11 rue de l'Aiglon, 34090 Montpellier.

Montant à acquitter :

Catégorie A – IA 300€

Catégorie B – IA 200€

Catégorie C – IA 160€

Catégorie C – FA 120€

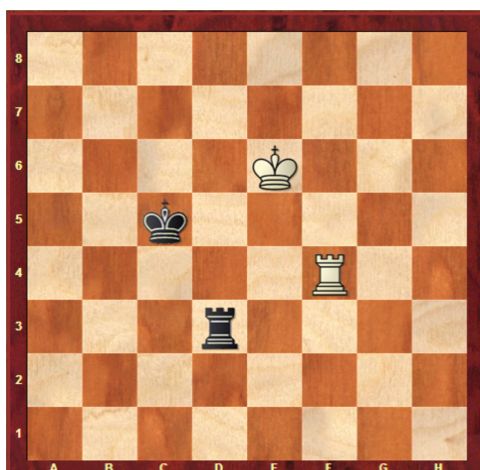
Catégorie D – IA 100€

Catégorie D – FA 80€

Arbitres Nationaux 20€

Rappel : c'est une licence à vie. Toutefois si un arbitre international ou un arbitre FIDE n'opère pas dans un tournoi homologué FIDE pendant une période de 2 ans il sera considéré comme inactif et devra repayer sa licence pour être réactivé.

Les fins des parties au K.O. NULLES ?



Fin de partie au KO, un joueur vous appelle. Son adversaire ne veut pas accepter la nulle, il essaie de le faire perdre au temps. L'arbitre accorde la nulle, naturellement (attention, cette règle ne s'applique pas en blitz). C'est l'ancien article 10.2. rebaptisé aujourd'hui Annexe G.

Jusqu'ici, tout allait bien, et soit l'arbitre était «*d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux* », et il accorde la nulle, soit la position est plus complexe ou l'arbitre n'est pas convaincu, et la partie continue.

Le 10.2 qui était déjà un peu obscure s'est hélas complexifié.

Voici comment lire l'annexe G :

1 – Il faut dire avant le début du tournoi au KO, si on applique cette annexe ou pas.

2 – Si on ne l'applique pas : les joueurs ne peuvent pas réclamer la nulle, et dans la position ci-dessus, on joue à fond jusqu'à ce que mort s'en suive. Cette non-intervention de l'arbitre va contre l'orientation historique du rôle de l'arbitre. Elle risque de mener à des situations conflictuelles, à des pendules qui volent, des cris ou des insultes.

3 - Si on applique l'annexe G :

- Il faut d'abord appliquer l'annexe G4: on passe en cadence Fischer !

C'est la grande nouveauté que peu de gens avaient notée. Il s'agit d'une règle qui vient des États-Unis, où il n'est pas rare de voir dans un même tournoi un mélange de pendules mécaniques et de pendules électroniques.

- Si l'arbitre refuse d'appliquer G4, ou si aucun joueur ne le demande, on passe au G5 qui est le vrai 10.2 traditionnel de notre enfance. Celui qu'on aime et qui permet d'éviter des situations conflictuelles. Le joueur réclame et l'arbitre estime si l'adversaire ne peut pas gagner normalement, ou s'il ne fait aucun effort dans ce sens.

J'insiste sur le fait qu'on n'applique pas G4 ou G5, mais G4 puis G5. Ils ne sont pas incompatibles, contrairement à une première interprétation diffusée.

*Stéphane Escafre
Arbitre International
Membre de la commission des règles de la FIDE*

Courriel du Président de l'AFCAM

Dans la foulée du guide juridique publié par le Ministère des sports et que vous trouverez à l'adresse suivante :

http://www.sports.gouv.fr/IMG/pdf/guidejuridique_violences_incivilites_discriminations_2015.pdf

Notre Ministère a également publié la fiche ci jointe* qui rappelle avec justesse le fonctionnement de la loi de 2006. Les précisions contenues dans cette fiche sont importantes spécialement après la dépêche de Mars 2015 émanant du Ministère de la Justice et précisant le fonctionnement de la loi de 2006, principalement en cas d'agression sur arbitres ou juges.

A quelques jours de l'assemblée générale de l'AFCAM il m'a semblé important de vous faire parvenir ces différents textes qui soulignent tout l'intérêt que notre Ministère porte à l'action des Juges et des arbitres dans le domaine du sport

Je vous souhaite une excellente lecture et vous dit au 11 Mars au CNOSF

Patrick Vajda

Président de l'AFCAM

** page suivante*



#ÉGALITÉ
CITOYENNETÉ

MIEUX CONNAÎTRE, MIEUX COMPRENDRE
ET MIEUX DÉFENDRE L'ÉTHIQUE SPORTIVE

Toutes les infos-clés sur la loi du 23 octobre 2006 à destination des arbitres



MINISTÈRE
DE LA VILLE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

Édition 2016

Que dit la loi du 23 octobre 2006 ?

L'arbitre (ou le juge) est à la fois un conducteur et accompagnateur du jeu et de la règle, il participe par ses compétences et sa vigilance à créer un climat de sportivité loyale et équitable sur la surface de jeu. Sa présence constitue une source certaine de régulation sur l'ambiance de la compétition. Il veille à la bonne tenue des équipes ou des athlètes et au comportement régulier des participants dans leurs rapports au jeu. Il est vigilant à ne pas laisser s'installer la tricherie et les actes de violences verbales ou physiques. Son statut lui confère une autorité exempte de toute suspicion et un droit à la sanction.

À cet effet, ses décisions ne doivent pas être contestées, ni celles des assistants, auxiliaires qui se situent au même niveau d'autorité et de protection juridique.

Avec les articles L. 223-1 et L. 223-2 du code du sport, le législateur a souhaité les intégrer dans la liste des personnes exerçant une mission de service public bénéficiant d'une protection pénale spécifique (en ce sens que certaines infractions, et non toutes, commises contre ces agents sont plus gravement sanctionnées).

Toutefois, si la loi de 2006 renforce effectivement la protection juridique contre de tels phénomènes, elle ne le fait que sur un champ d'application bien précis : à savoir, certaines infractions contre les arbitres et à la condition expresse que le Procureur ou son représentant retienne cette circonstance aggravante.

L'article L. 223-2 du code du sport dispose : « Les arbitres et juges sont considérés comme chargés d'une mission de service public au sens des articles 221-4, 222-3, 222-8, 222-10, 222-12, 222-13 et 433-3 du code pénal et les atteintes dont ils peuvent être les victimes dans l'exercice ou à l'occasion de l'exercice de leur mission sont réprimées par les peines aggravées prévues par ces articles ».

L'apport de la loi de 2006 réside dans le fait que certaines infractions commises au préjudice d'un arbitre ou d'un juge font l'objet de sanctions aggravées. Les infractions visées sont limitativement énumérées comme le montre l'article L. 223-2 du code du sport. Il s'agit pour l'essentiel d'une protection contre les violences physiques (citons les violences ayant entraîné la mort sans intention de la donner ; de violences ayant entraîné une mutilation ou une infirmité permanente ou une incapacité totale de travail), exception faite de l'article 433-3 du code pénal qui vise les menaces de violence (que l'on peut classer dans les violences verbales).

Toutefois, cette protection pénale spécifique n'exclue pas l'application d'autres sanctions pénales (ex : en cas de violence verbale).

Pour en savoir plus :

Vous pouvez vous reporter directement à la fiche 9 du guide juridique téléchargeable sur le lien suivant :

http://www.sports.gouv.fr/IMG/pdf/guidejuridique_violences_inciviles_discriminations_2015.pdf

Sources :

- Kit « Vers un sport sans violence » produit par le PRN SEMC- 2014 (P.11 à 13).
Le kit est téléchargeable sur le lien suivant :
<http://www.semc.sports.gouv.fr/articles.php?lng=fr&pg=179>
- Certaines données ont également été co-écrites avec le Comité Départemental Olympique et Sportif (CDOS) de la Marne, le ministère de la Justice et l'Association Française du Corps Arbitral Multisports (AFCAM).

FEUILLE DE MATCH DYNAMIQUE

Pour simplifier la vie de ceux qui ont eu un jour à remplir une feuille de match, Fred JUST, de Cergy Pontoise Échecs, a eu l'idée de créer un outil qui permet de remplir aisément cette tâche fastidieuse et source d'erreurs.

Qui n'a pas eu des soucis pour retrouver un code de licence ? Est-ce un 5 ou un S gribouillé sur cette feuille ? Est-ce un 1 ou un 7 sur ce classement ?

Tout cela est terminé avec la feuille de match dynamique développée par Fred :-)

Cela se trouve sur le site du CVOE, comité du Val d'Oise des Echecs :

<http://www.echecs95.com/feuille2match/>

Création d'une feuille de match dynamique

Pour les Adultes ([Adultes](#) / [Jeunes](#) / [Critérium](#))
Choix du département :

Feuille de match dynamique
dimanche 11 octobre 2015, par Fred Just
★★★★★ 6 votes
J'aime

Pour aider les capitaines d'équipe à préparer une feuille de match bien propre et correctement remplie pour les rencontres de championnat, **une feuille de match dynamique** est disponible.

Voilà comment bien utiliser cet outil

- ▶ Comment remplir une feuille simple
- ▶ Comment imprimer la feuille
- ▶ Comment remplir les deux cotés d'une feuille
- ▶ Comment changer le nombre de table
- ▶ Comment remplir une feuille pour les interclubs jeunes
- ▶ Comment envoyer une feuille pré remplie à mes joueurs
- ▶ Comment sauvegarder une feuille en PDF

Lien vers la nouvelle feuille dynamique pour tous les clubs de France
<http://www.echecs95.com/feuille2match/>

Papeete et Noémie
Date du fichier papi utilisé : 07/01/2016 ELO DE JANVIER
Version 2.5.8 du 24/10/2015

Voilà la méthode pour le remplir :

- se rendre sur la page des **feuilles de match dynamique**
- Choisir le type de feuille : Adultes, Jeunes ou Critérium
- Cliquez sur le **département** de votre club (la liste des clubs s'affiche)
- sélectionner la couleur** avec laquelle votre club va jouer (à la table 1) la feuille vide s'affiche
- cliquer sur une zone "nom d'un joueur", elle contient une zone texte
- taper les premières lettres** du nom ou du prénom d'un de vos joueurs
- Attention seul les joueurs du Club sélectionné ayant une licence A s'affichent

- **sélectionner le joueur** en utilisant les touches HAUT et BAS puis TAB-ulation ou Entrée
- son nom complet, son prénom, son numéro de licence et son Elo à jour s'affichent !
- utiliser la touche **TAB** pour passer au nom suivant
- **vérifier la date** qui par défaut est celle du prochain dimanche
- **saisir le lieu** et la ronde (désolé c'est pas encore automatique)
- **modifier le nom de votre équipe** car par défaut c'est le nom du club
- il ne vous reste plus qu'à **imprimer la feuille** via le menu de votre navigateur préféré

Comment remplir les deux côtés d'une feuille ?

Après avoir choisi la première équipe, cliquez sur le titre de la feuille (ou sur précédent) pour revenir au choix des équipes. Après avoir choisi la deuxième équipe chaque couleur se remplira avec les joueurs de l'équipe correspondante

Boîte de réception (313) - x Feuille de match dynamiq x Fédération Française des x

← → ↻ 🏠 www.echecs95.com/feuille2match/Adultes.php?c2=2565

Cliquer pour revenir en arrière, maintenir pour voir l'historique

DATE	
11/10/2015	
CLUB AYANT LES BI	
Cergy	
Nom et Prénom	

FEUILLE DE MATCH DYNAMIQUE

LIEU Sélectionner un autre club COMPETITION

Comment modifier le nombre d'échiquiers ?

Par défaut le nombre de table est fixé 8, vous pouvez modifier ce nombre en cliquant sur un numéro de table.

Cliquer sur 4 N fait apparaître la feuille à 4 tables.

Pour repasser à 8 tables il suffit de cliquer sur le numéro de la dernière table

CLUB AYANT LES BLANCS SI	
Cergy Pontoise	
	Nom et Prénom
1 B	
2 N	
3 B	
4 N	
5 B	Modifier le nombre de table
6 N	

Comment envoyer une feuille pré-remplie à vos joueurs ?

Après avoir rempli votre feuille **cliquez sur Signature** de l'arbitre, vous obtiendrez un lien contenant toutes les informations saisies.

C'est ce lien dans son intégralité que vous devez envoyer par mail.

En cliquant dessus le serveur recréera la feuille à partir des infos.

La feuille n'est pas enregistré sur le serveur, seul ce lien permet de la retrouver pour la modifier ou l'imprimer plus tard.

Si vous êtes curieux vous remarquerez que le lien contient en paramètre

?nbj=5 le nombre de joueur

&c1=920 l'identifiant FFE du club blanc

&c2=874 l'identifiant FFE du club noir

&rd=1 le numéro de la ronde

&b1=22236 l'identifiant FFE des joueurs blancs (b1 à b8) et noirs (n1 à n8)


&n1=38213

Vous pouvez aussi utiliser un [générateur d'URL courte](#) pour obtenir un lien plus simple

Fiche Accueil Déficient Intellectuel

Voici la quatrième fiche d'aide pour l'accueil des joueurs handicapés.

Cette fiche a été réalisée par Stéphane Chéron, AF 2, et elle a été validée par la commission « handicap » de la FFE.

<p>A l'inscription</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier <ol style="list-style-type: none"> 1. Par l'écoute de la demande du joueur et l'adaptation de la réponse. 2. Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur 3. S'imposer en médiateur pour permettre la participation dans les meilleures conditions pour le joueur et l'organisateur. 		<p>Pendant le tournoi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assurer les conditions de jeu nécessaires au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant leur bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus près de la sortie ou des toilettes.) 		
Points	Accessibilité	Aides Matérielles	Aides Humaines	
	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier l'accessibilité aux informations et leur compréhension. • Vérifier l'accessibilité aux sanitaires • Vérifier le degré de stress que pourraient engendrer les lieux pour le joueur. • Prendre en compte la fatigabilité éventuelle du joueur et ses conséquences. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saisies adaptées et efficaces(si nécessaire) • Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) • Questionner l'adaptation en fonction de la problématique du joueur (table isolée, bruit restreint ou non.....) • Vérifier la capacité de lecture du temps (pendule). 	<ul style="list-style-type: none"> • Aide pour l'accès à sa table de jeu. (information sur la ronde et sur le numero de table données par écrit.) • Personne choisie par l'arbitre pour prévenir des difficultés éventuelles (l'arbitre restant l'interlocuteur privilégié). • Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule. • Aide éventuelle pour la compréhension des demandes et la réponse adaptée aux adversaires. 	

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
UV1 session de décembre 2015

Durée : 2 heures

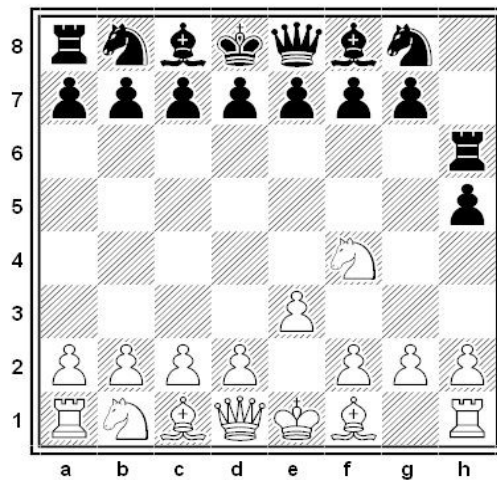
N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en couleur pour ceux qui répondent en version informatique

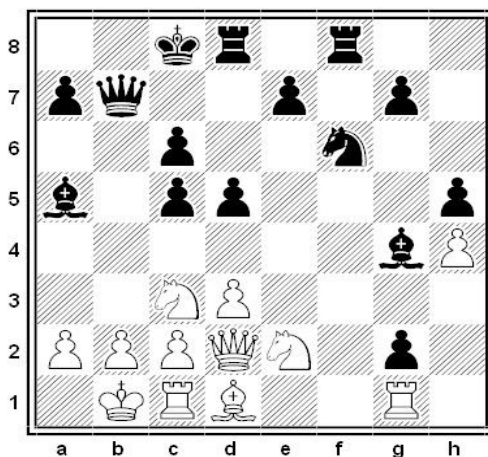
Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

1.



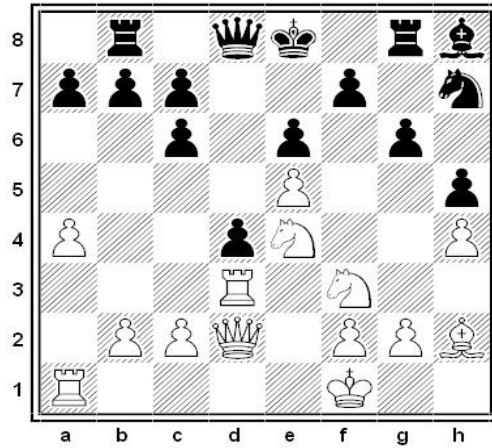
- a. Cette position est légale car une suite de coups peut amener cette position,
- b. Cette position est légale selon l'article 2.2,
- c. L'arbitre observateur appliquera l'article 7.2

2.



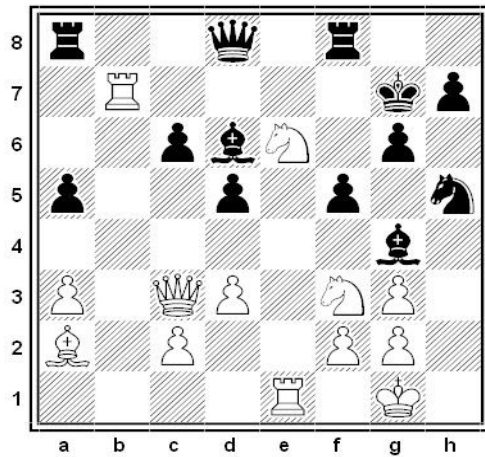
- a. Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin,
- b. Cette position est illégale selon l'article 3.5,
- c. Le pion « ç5 » est doublé car il a capturé une pièce blanche,

3.



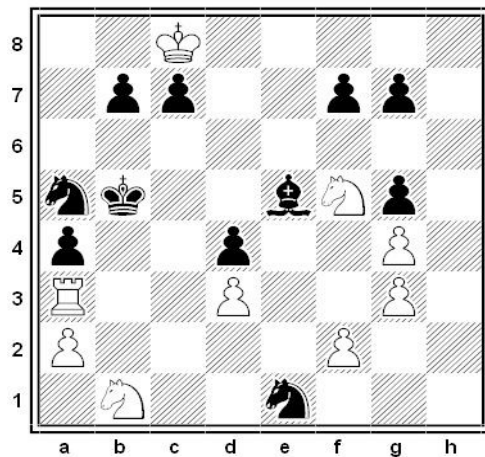
- a. Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin,
- b. Cette position est illégale selon l'article 2.2,
- c. Si cette position est légale, les noirs ne peuvent plus appliquer l'article 3.8 b,

4.



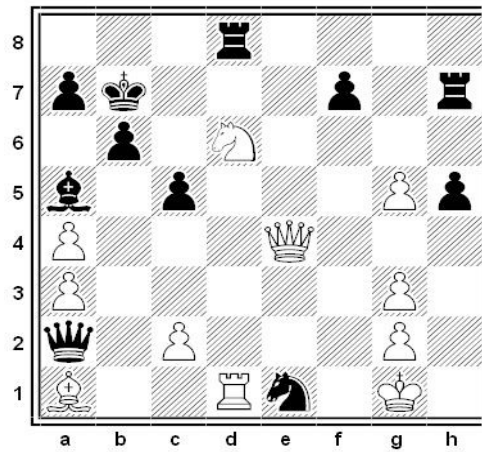
- a. Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin,
- b. Cette position est légale selon l'article 3.9,
- c. Cette position est illégale selon l'article 3.9,

5.



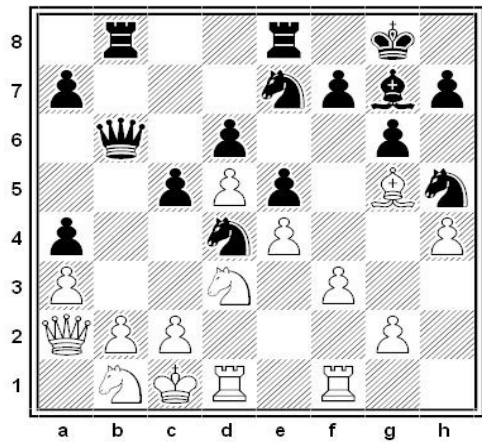
- a. Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin,
- b. Cette position est illégale selon l'article 1.2,

6.



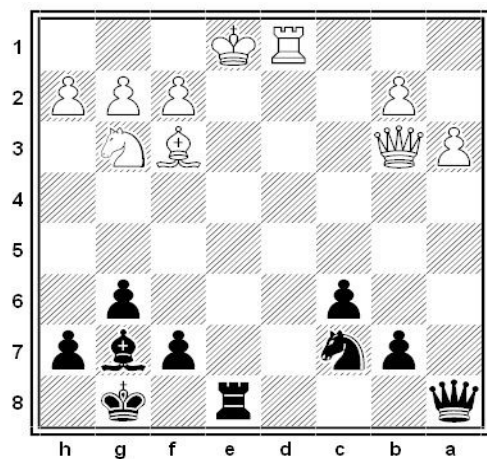
- a. Cette position est illégale selon l'article 3.10.c,
- b. Cette position est légale selon l'article 3.9,
- c. L'échec double par la « Dame » et le « Cavalier » est légal,

7.



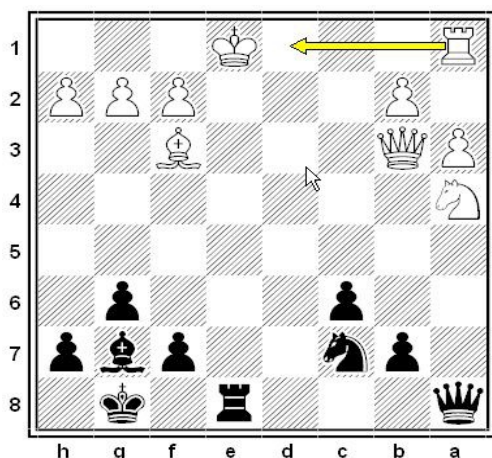
- a. Le pion « a4 » a obligatoirement capturé une pièce blanche en « a6 » ou « a4 »),
- b. Cette position est illégale car l'article 3.7.e ne peut pas s'appliquer,
- c. Un pion « noir » a été promu en cavalier selon l'article 3.7.e,

8. En cadence 1h30 + 30 s par coup le conducteur des « Blancs » touche la dame :



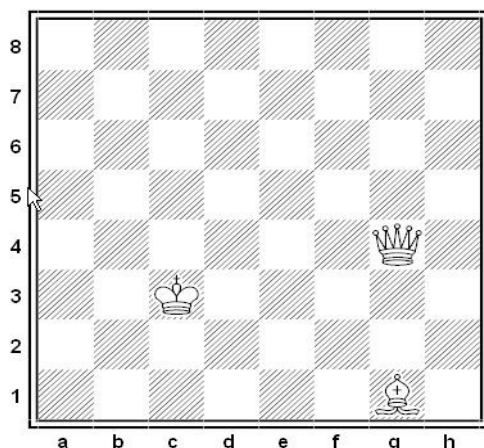
- a. Aucune conséquence, il peut jouer le coup qu'il veut pour parer l'échec,

- b. Il doit bouger le roi. On ajoutera 2 minutes à son adversaire pour coup illégal,
 - c. Il est obligé de jouer sa dame selon l'article 4.3.a,
9. En cadence 1h30 + 30 s par coup les « Blancs » touchent le cavalier puis jouent le coup indiqué ci-dessous:



- a. L'article 4.3.a doit s'appliquer,
- b. L'arbitre présent n'intervient qu'à la demande du joueur,
- c. L'article 4.5 doit s'appliquer,

10.



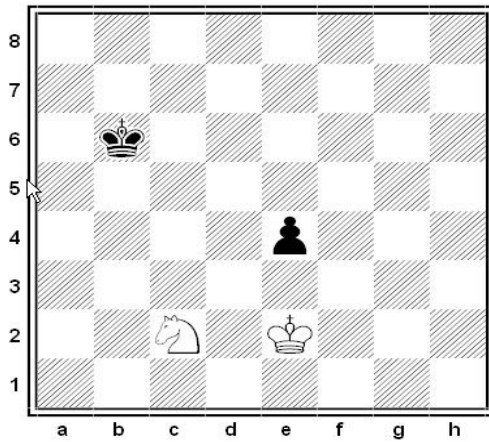
Le conducteur des « Noirs » a renversé son roi. Où doit se trouver le roi pour appliquer l'article 5.1.a :

- a. Sur la case « f2 »,
- b. Sur la case « h2 »,
- c. Sur la case « e3 »,

Le conducteur des « Noirs » a renversé son roi. Où doit se trouver le roi pour appliquer l'article 5.2.a :

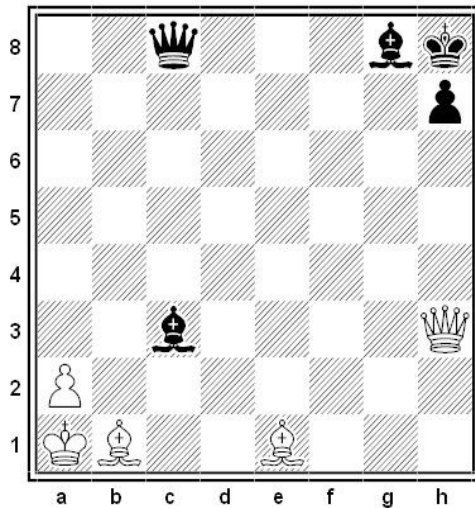
- a. Sur la case « e1 »,
- b. Sur la case « a3 »,
- c. Sur la case « h1 »,

11. En cadence 1h 30 pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup, le drapeau du conducteur des « Noirs » vient de tomber au 39^{ème} coup. Quel va être la décision de l'arbitre? :



- Les « Noirs » ont perdu selon l'article 6.9,
- La partie est nulle car les « Blancs » ne peuvent pas mater le roi par une suite de coups légaux,

12. En cadence 1h 30 pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup, le conducteur des « Noirs » vient de jouer Fxc3+. Le drapeau des « Blancs » tombe. Quel est le résultat de la partie ?



- Gain « Blanc » car la suite de coups légaux conduit à un mat pour les blancs
- Gain « Noirs »
- Match nul

13. Le conducteur des « Noirs » réclame votre présence au titre du 9.2.

Après examen, la demande s'avère incorrecte.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande :

Blancs	6.45	Noirs	4.26
--------	------	-------	------

Qu'indique la pendule à la reprise du jeu en cadence lente?

a.	Blancs	6.45	Noirs	4.26
b.	Blancs	6.45	Noirs	2.26
c.	Blancs	8.45	Noirs	4.26

Qu'indique la pendule à la reprise du jeu en cadence Blitz supervision appropriée?

d.	Blancs	6.45	Noirs	3.26
e.	Blancs	7.45	Noirs	4.26
f.	Blancs	6.45	Noirs	4.26

14. Dans une finale Roi + Dame contre Roi en cadence lente avec incrément de 30 secondes, un jeune a beaucoup de mal à conclure. Vous vous trouvez à côté de la partie et vous comptez les coups. 50 coups sans mouvement de pion ni prise de pièces sont dépassés. Personne ne dit rien. Que faites-vous ?

- a) Tant que les joueurs ne demandent rien, vous ne bougez pas.
- b) Il y a eu plus de 50 coups de fait sans mouvement de pion ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle.
- c) Vous attendez patiemment pour appliquer le 9.6.b

15. En cadence 5 min + 3 sec. par coup, l'article B4 s'applique.

Un jeune joue un coup et lâche sa pièce. Il s'aperçoit que son roi est en échec.

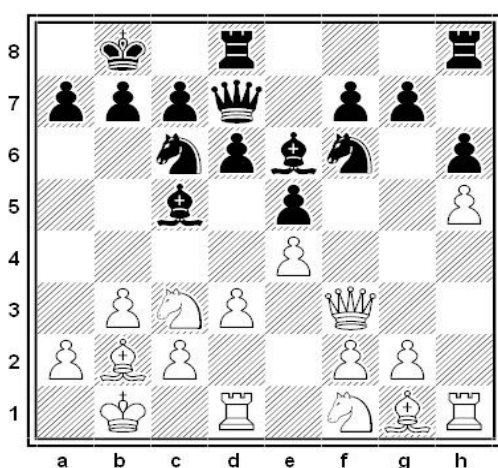
Il remet alors sa pièce où elle était (cette pièce ne peut ni prendre ni parer l'échec) et il bouge son Roi avant d'appuyer sur la pendule. Tout ceci se passe sous vos yeux. Que faites-vous ?

- a. Vous laissez faire.
- b. C'est du rapide donc vous n'avez pas à intervenir.
- c. La pièce a été lâchée, vous donnez la victoire à l'adversaire pour coup illégal

16. En cadence 5 minutes + 3 secondes par coups, le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que son roi est en échec. Le conducteur des noirs vous signale le coup illégal. Que faites-vous ?

- a. En supervision appropriée on ajoute 1 minute aux noirs s'il s'agit du premier coup illégal achevé.
- b. Les noirs ont gagné la partie si le A4 s'applique.
- c. On enlève 2 minutes aux blancs et on leur demande de changer leur coup. La partie reprendra avec le nouveau coup.

17. En cadence rapide où tous les coups joués sont achevés, le conducteur des blancs au trait vous appelle pour vous signaler le mauvais placement des pièces : il y a 2 fous de cases noires. Que faites-vous ?



- a) Manifestement, il y a un mauvais placement initial des pièces. La partie recommence depuis le début.
- b) Le seul problème vient de l'inversion entre le fou et le cavalier blanc : vous inversez donc ces deux pièces et la partie continue.
- c) La partie continue ainsi, tant pis si les blancs ont 2 fous de cases noires.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Corrigé UV1 session de décembre 2015

Durée : 2 heures

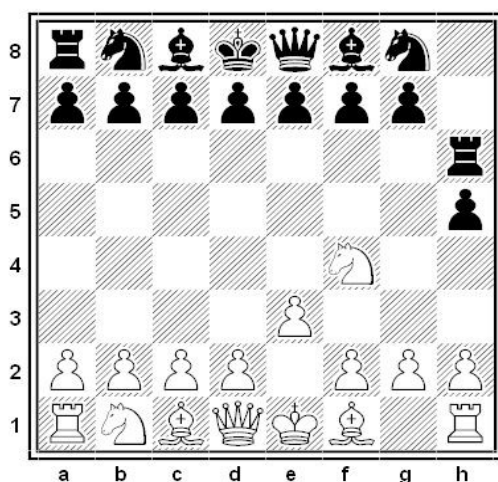
N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en couleur pour ceux qui répondent en version informatique

Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

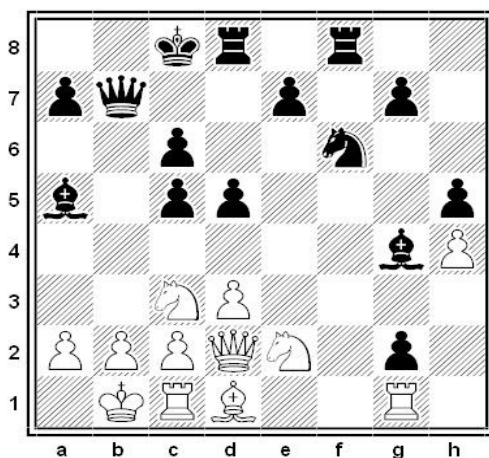
1. (27% de bonnes réponses)



- Cette position est légale car une suite de coups peut amener cette position
- Cette position est légale selon l'article 2.2
- L'arbitre observateur appliquera l'article 7.2

Le roi et la dame noirs ne sont pas sur leur case initiale et n'ont donc pas pu atteindre cette position. La partie sera donc annulée et une nouvelle partie sera jouée.

2. (34% de bonnes réponses)

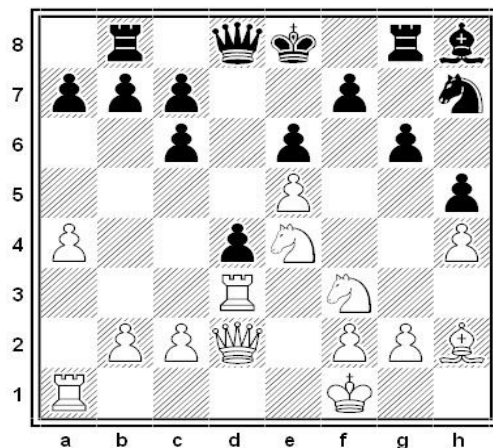


- Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin
- Cette position est illégale selon l'article 3.5
- Le pion « c5 » est doublé car il a capturé une pièce blanche

La seule pièce blanche manquante est le fou de cases noires. Comme la case c5 est noire il est possible que le pion de la colonne « b » l'ait capturée. Cependant il se peut aussi que le pion b7 ait capturé une pièce blanche en c6. En effet on peut trouver une suite de coups amenant le pion blanc f à promotion. Cette nouvelle pièce s'est ensuite rendue en « c6 » pour être capturée. On ne peut donc pas valider l'affirmation de la proposition c.

Le fou noir de case noire en « a5 » n'a pas pu sortir de « f8 » car les pions e7 et g7 n'ont pas bougé et comme il y a 8 pions noirs sur l'échiquier, il ne peut être issu d'une promotion.

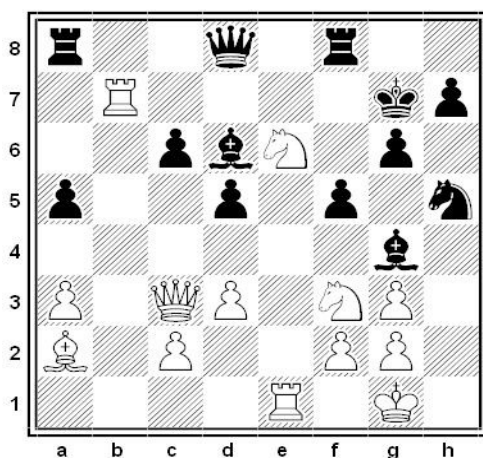
3. (73% de bonnes réponses)



- Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin
- Cette position est illégale selon l'article 2.2
- Si cette position est légale, les noirs ne peuvent plus appliquer l'article 3.8 b

Il y a 9 pions noirs : cela n'est pas possible.

4. (84% de bonnes réponses)



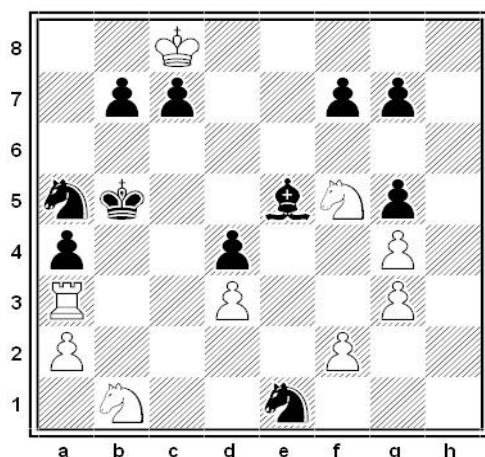
- Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin
- Cette position est légale selon l'article 3.9
- Cette position est illégale selon l'article 3.9

Trouver pour chaque pièce un chemin est nécessaire mais pas suffisant pour affirmer qu'une position est légale.

Si les noirs viennent de jouer, leur roi a été laissé ou déplacé sur une case où il se trouve attaqué. Cela est interdit : coup illégal ! La position est donc illégale.

Si les blancs viennent de jouer, un échec double à la découverte en déplaçant le cavalier est possible et légal. Mais le triple échec de la tour du cavalier et de la dame implique obligatoirement un coup illégal laissant précédemment le roi noir en échec.

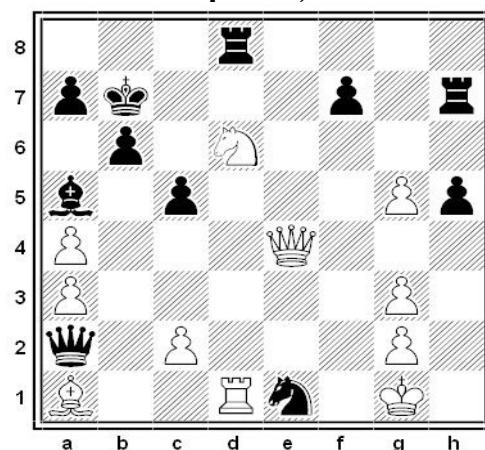
5. (66% de bonnes réponses)



- Cette position est légale car je peux trouver pour chaque pièce un chemin
- Cette position est illégale selon l'article 1.2

Il est interdit de déplacer le roi dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire. Dans cette position le roi blanc a du se mettre en échec pour arriver sur cette case.

6. (66% de bonnes réponses)

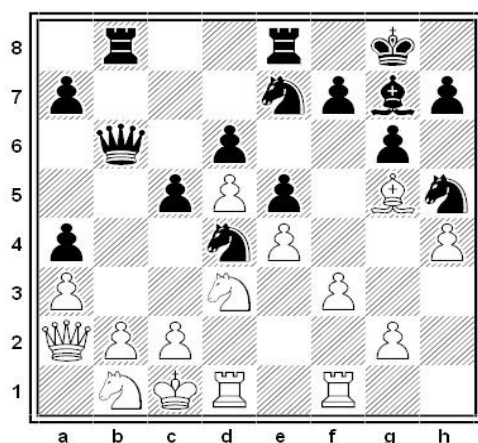


- Cette position est illégale selon l'article 3.10.c
- Cette position est légale selon l'article 3.9
- L'échec double par la « Dame » et le « Cavalier » est légal

On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer le roi de la même couleur à un échec ou de le laisser en échec.

Si les blancs viennent de jouer la découverte permettant ce double échec n'existe pas dans cette position. La position est donc illégale.

7. (54% de bonnes réponses)



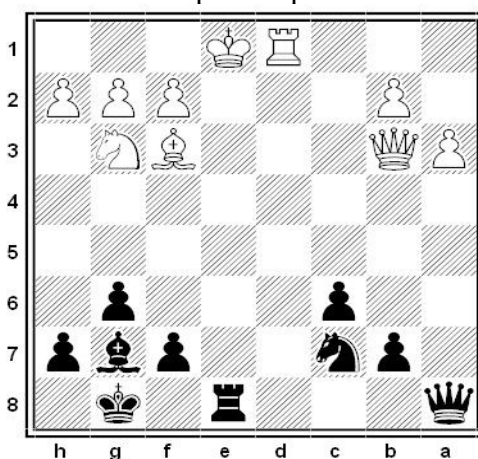
- Le pion « a4 » a obligatoirement capturé une pièce blanche en « a6 » ou « a4 »
- Cette position est illégale car l'article 3.7.e ne peut pas s'appliquer
- Un pion « noir » a été promu en cavalier selon l'article 3.7.e

Dans l'équipe blanche manque uniquement un fou de case blanche. Chez les noirs il y a 8 figures et 8 pions dont des pions doublés. Le pion a7 étant sur sa case de départ, le pion a4 a obligatoirement capturé la seule pièce manquante des blancs sur une case blanche !

Il y a les 8 pions noirs du début. Sans promotion comment expliquer la présence de trois cavaliers noirs? La position est donc illégale.

8. (97% de bonnes réponses)

En cadence 1h30 + 30 s par coup le conducteur des « Blancs » touche la dame :



- Aucune conséquence, il peut jouer le coup qu'il veut pour parer l'échec,
- Il doit bouger le roi. On ajoutera 2 minutes à son adversaire pour coup illégal,
- Il est obligé de jouer sa dame selon l'article 4.3.a

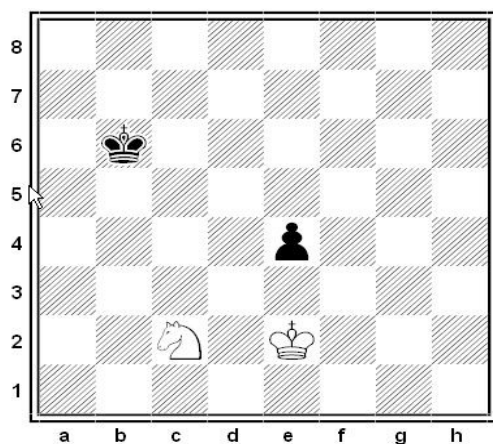
Le roi blanc est en échec. Comme il existe un coup de dame (e3 ou e6) qui pare l'échec il est obligé de la jouer.

Le conducteur des « Noirs » a renversé son roi. Où doit se trouver le roi pour appliquer l'article 5.2.a :

- Sur la case « e1 »
- Sur la case « a3 »
- Sur la case « h1 »

(95% de bonnes réponses)

11. En cadence 1h 30 pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup, le drapeau du conducteur des « Noirs » vient de tomber au 39^e coup. Quel va être la décision de l'arbitre? :



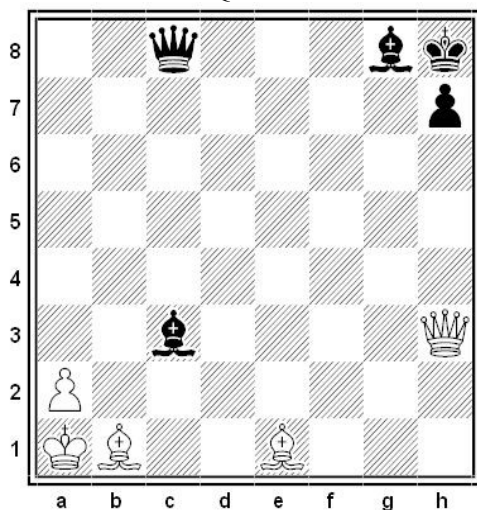
- Les « Noirs » ont perdu selon l'article 6.9
- La partie est nulle car les « Blancs » ne peuvent pas mater le roi par une suite de coups légaux

(38% de bonnes réponses)

Dans cette position, à cause du pion restant la partie est perdue. Le pion peut être promu en fou de case noire. Avec ce matériel il est possible par une suite de coups légaux (pas forcément les meilleurs coups) d'obtenir une position de mat aidé (Pour les noirs : Fg1, Rh1. Pour les blancs : Rh3, Cg3).

En pratique il appartient au joueur d'offrir ou non le partage du point par fairplay...

12. En cadence 1h 30 pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup, le conducteur des « Noirs » vient de jouer Fxc3+. Le drapeau des « Blancs » tombe. Quel est le résultat de la partie ?



- a. Gain « Blanc » car la suite de coups légaux conduit a un mat pour les blancs
- b. Gain « Noirs »
- c. **Match nul**

(19% de bonnes réponses)

Dans cette position, la suite forcée conduit à un mat pour les blancs (Fou ou Dame prend le Fc3 échec. Seul coup : Dc8 prend en c3. Les blancs reprennent soit avec le Fou soit avec la dame faisant échec et mat) Les noirs ne peuvent donc pas gagner pas une suite de coups légaux : la partie est déclarée nulle selon l'article 6.9 !

13. Le conducteur des « Noirs » réclame votre présence au titre du 9.2.
Après examen, la demande s'avère incorrecte.
Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande :

Blancs	6.45	Noirs	4.26
--------	------	-------	------

Qu'indique la pendule à la reprise du jeu en cadence lente?

a.	Blancs	6.45	Noirs	4.26
b.	Blancs	6.45	Noirs	2.26
c.	Blancs	8.45	Noirs	4.26

(87% de bonnes réponses)

Selon l'article 9.5 « pour une demande incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion de l'adversaire »

Qu'indique la pendule à la reprise du jeu en cadence Blitz supervision appropriée?

d.	Blancs	6.45	Noirs	3.26
e.	Blancs	7.45	Noirs	4.26
f.	Blancs	6.45	Noirs	4.26

(79% de bonnes réponses)

Selon l'article B2, « les sanctions mentionnées aux articles 9 des règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes ».

14. Dans une finale Roi + Dame contre Roi en cadence lente avec incrément de 30 secondes, un jeune a beaucoup de mal à conclure. Vous vous trouvez à coté de la partie et vous comptez les coups. 50 coups sans mouvement de pion ni prise de pièces sont dépassés. Personne ne dit rien. Que faites-vous ?

- a) **Tant que les joueurs ne demandent rien, vous ne bougez pas**
- b) Il y a eu plus de 50 coups de fait sans mouvement de pion ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle
- c) **Vous attendez patiemment pour appliquer le 9.6.b**

(61% de bonnes réponses)

15. En cadence 5 min + 3 sec. par coup, l'article B4 s'applique. Un jeune joue un coup et lâche sa pièce. Il s'aperçoit que son roi est en échec. Il remet alors sa pièce où elle était (cette pièce ne peut ni prendre ni parer l'échec) et il bouge son Roi avant d'appuyer sur la pendule. Tout ceci se passe sous vos yeux. Que faites-vous ?

- a. Vous laissez faire
- b. C'est du rapide donc vous n'avez pas à intervenir.
- c. La pièce a été lâchée, vous donnez la victoire à l'adversaire pour coup illégal

(76% de bonnes réponses)

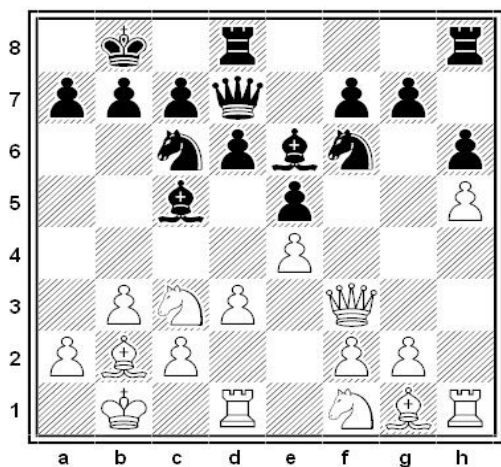
Le coup joué est illégal car laisse le roi en échec. Comme le joueur n'a pas appuyé sur la pendule, l'arbitre n'est pas autorisé à intervenir. Il faut laissez faire.

16. En cadence 5 minutes + 3 secondes par coups, le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que son roi est en échec. Le conducteur des noirs vous signale le coup illégal. Que faites-vous ?

- a. En supervision appropriée on ajoute 1 minute aux noirs s'il s'agit du premier coup illégal achevé
- b. Les noirs ont gagné la partie si le A4 s'applique
- c. On enlève 2 minutes aux blancs et on leur demande de changer leur coup. La partie reprendra avec le nouveau coup

(26% de bonnes réponses)

17. En cadence rapide où tous les coups joués sont achevés, le conducteur des blancs au trait vous appelle pour vous signaler le mauvais placement des pièces : il y a 2 fous de cases noires. Que faites-vous ?



- Manifestement, il y a un mauvais placement initial des pièces. La partie recommence depuis le début
- Le seul problème vient de l'inversion entre le fou et le cavalier blanc : vous inversez donc ces deux pièces et la partie continue
- La partie continue ainsi, tant pis si les blancs ont 2 fous de cases noires

(76% de bonnes réponses)

Pour les blancs, il y a 10 coups : e4, h4, h5, d3, b3, Cc3, Fb2, 0-0-0, Rb1, Df3

Pour les noirs, il y a 10 coups : h6, e5, d6, Cc6, Fc5, Fe6, Cf6, 0-0-0, Rb8, Dd7

Selon l'article A.4.a.(2), 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs pour atteindre cette position donc aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UV1 bis session de décembre 2015

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en couleur pour ceux qui répondent en version informatique

Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

1 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de la dernière ronde d'un groupe de Nationale 2 comportant 11 équipes. Le capitaine d'une équipe vous demande comment seront désignées les équipes qui descendent en Nationale 3

- Les équipes classées 10^e et 11^e descendent.
- Les équipes classées 9^e, 10^e et 11^e descendent.
- Les équipes classées 11 et 12^e descendent.
- Les équipes classées 10^e, 11^e et 12^e descendent.

2 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez 2 matchs l'un de Nationale 2, l'autre de Nationale 4 :

- Vous pouvez jouer en Nationale 4 mais pas en Nationale 2.
- Vous pouvez jouer en Nationale 4 ou en Nationale 2.
- Vous n'avez pas le droit de jouer.
- Vous pouvez jouer en Nationale 4 à condition d'être le capitaine de l'équipe.

3 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de la deuxième ronde d'un groupe de Nationale 3.

Les 2 capitaines réclament les blancs au 1^{er} échiquier. L'équipe A a joué avec les blancs au 1^{er} échiquier à la ronde 1, l'équipe B a joué avec les noirs au 1^{er} échiquier à la ronde 1.

- Vous tirez au sort la couleur du 1^{er} échiquier.
- Vous attribuez les blancs au 1^{er} échiquier de l'équipe ayant la plus faible moyenne Elo.
- Vous attribuez les blancs au 1^{er} échiquier de l'équipe première nommée dans les appariements établis par le directeur de groupe.

- d. Vous alternez les couleurs par rapport à la ronde précédente.

4 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de Nationale 3. Le début de la ronde est fixé à 14h15.

La liste des joueurs de l'équipe A vous est remise à 14h, celle de l'équipe B vous est remise à 14h05.

Le capitaine de l'équipe A demande que les pendules de tous les joueurs de l'équipe B soient avancées de 15min.

- a. Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 15min.
- b. Vous ne modifiez pas le réglage des pendules car la liste vous a été remise avant 14h15.
- c. Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 5min.
- d. Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 10min.

5 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de Nationale 2. Les pendules de tous les joueurs de l'équipe B sont avancées de 12min car la liste des joueurs de cette équipe vous a été remise en retard. Un joueur de l'équipe B arrive avec 55min de retard sur l'heure de début de la ronde.

- a. Vous déclarez que le joueur a perdu par forfait sportif car l'avance à la pendule de 67min est supérieure à 1h.
- b. Vous faites jouer la partie en réglant la pendule avec une avance d'une heure.
- c. Vous faites jouer la partie sans modifier le réglage de la pendule car le retard du joueur est inférieur à 1h.
- d. Vous déclarez que le joueur a perdu par forfait administratif.

6 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de Nationale 2. Les équipes vous ont remis la liste de leurs joueurs. Avant le début de la ronde vous remarquez que le 2^e échiquier de l'équipe B est classé 2220 et le 3^e échiquier de l'équipe B est classé 2330.

- a. Vous indiquez au capitaine de l'équipe B que le 3^e échiquier a perdu par forfait administratif.
- b. Vous faites modifier la composition de l'équipe B.
- c. Vous ne faites aucun commentaire.
- d. Vous permettez aux 2 capitaines d'apporter des modifications à la composition de leur équipe.

7 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de Nationale 3. L'équipe B est au complet. 7 joueurs de l'équipe A sont arrivés, mais le capitaine n'est pas certain de la venue du joueur prévu au 6^e échiquier. Le capitaine vous demande ce qu'il se passera si le nom du joueur est inscrit sur la feuille de match et le joueur ne vient pas.

- a. Le 6^e échiquier a perdu par forfait administratif ainsi que tous les échiquiers suivants.
- b. Le 6^e échiquier a perdu par forfait administratif.
- c. Le 6^e échiquier a perdu par forfait sportif et sa partie est comptée 0.
- d. Le 6^e échiquier a perdu par forfait sportif et sa partie est comptée -1.

8 Championnat de France des clubs

Vous arbitrez un match de Nationale 3. L'équipe B est au complet. 7 joueurs de l'équipe A sont arrivés, mais le capitaine n'est pas certain de la venue du joueur prévu au 6^e échiquier. Le capitaine vous demande ce qu'il se passera si aucun nom n'est inscrit sur la feuille de match au 6^e échiquier.

- a. Le 6^e échiquier est compté forfait administratif et la partie est comptée -1.
- b. Les 6^e , 7^e et 8^e échiquiers sont comptés forfait administratif.
- c. Le 6^e échiquier est compté forfait administratif et la partie est comptée 0.
- d. Le 6^e échiquier a perdu par forfait sportif et la partie est comptée -1.

9 Championnat de France des clubs

Le match de Nationale 3 que vous arbitrez vient de se terminer. Vous avez complété correctement le procès-verbal. Le responsable de la rencontre et les 2 capitaines vous demandent ce qu'ils doivent faire du procès-verbal de la rencontre.

- a. Comme il n'y a pas de réclamation vous remettez le procès-verbal au capitaine de l'équipe ayant les blancs au premier échiquier.
- b. Vous conservez le procès-verbal pour l'archiver.
- c. Vous remettez le procès-verbal au responsable de la rencontre.

10 Catégories d'âge Estimation Elo

- a. Le classement Elo FFE estimatif automatiquement accordé à un sénior est 1499.
- b. La demande d'estimation Elo de 1449 pour un cadet non classé, au moment de la prise de licence, sera automatiquement acceptée.
- c. Pour la saison actuelle, un joueur né le 31 décembre 2003 est dans la catégorie minime.

- d. Le classement Elo Rapide estimatif automatiquement accordé à un benjamin est 999.

11 Le capitaine d'équipe

- a. Le capitaine d'équipe non joueur n'a pas le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs.
- b. Le capitaine peut conseiller un joueur sur l'opportunité d'abandonner.
- c. Le capitaine peut exiger de parler à un joueur en l'absence de l'arbitre.
- d. En cours de jeu, le capitaine est seul apte à présenter une réclamation à l'arbitre.

12 La conduite des joueurs

- a. Il est autorisé de fixer le résultat d'une partie avant son commencement si ce n'est pas dans un but lucratif.
- b. Il est interdit d'abandonner un tournoi sans justification.
- c. Il est autorisé de déclarer forfait contre un adversaire dont le classement Elo est trop faible.
- d. Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer.

13 Coupe Jean-Claude Loubatière

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.
Le capitaine d'une équipe vous demande des renseignements sur la composition des équipes.

- a. Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A.
- b. Au cours d'une même phase, le plus faible Elo de l'équipe 1 du club X qui a joué la ronde 1 peut jouer dans l'équipe 2 de ce même club.
- c. Les joueurs licenciés B dont le classement rapide est inférieur à 1700 peuvent participer à la phase départementale.
- d. Un joueur classé 1550 ne peut pas jouer devant un joueur classé 1660.
- e. Avant le début de la phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe.

14 Coupe Jean-Claude Loubatière

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.
Une discussion s'engage entre plusieurs joueurs avant le début de la compétition.

- a. La notation est obligatoire en toute circonstance.
- b. Si un système suisse est utilisé pour les appariements, 2 équipes qui ont remporté leurs deux premiers matchs ne sont pas appariées ensemble à la 3^e ronde.
- c. Dans une phase départementale, la cadence est obligatoirement de 50 minutes + 10 secondes par coup.
- d. Chaque joueur doit avoir un Elo estimé ou réel inférieur à 1700.

15 Coupe de la Parité

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase ligue de la coupe de la Parité.

Un capitaine demande des renseignements sur la composition des équipes.

- a. La somme des classements Elo des 4 membres d'une équipe doit être inférieure à 6000 points.
- b. Dans tous les cas, un joueur classé 1700 ne peut pas être placé devant un joueur classé 1820.
- c. Dans un système Molter, une joueuse classée 1600 peut être placée devant une joueuse classée 1820.
- d. La somme des classements Elo des 4 membres d'une équipe doit être inférieure ou égale à 8000 points.

16 Coupe de la France

Vous êtes arbitre du 1^{er} tour de la Coupe de la France

Votre président de club demande des précisions sur le règlement de la Coupe de la France

- a. L'arbitre n'a pas le droit de jouer.
- b. La couleur attribuée au 3^e échiquier est la même que celle attribuée au 2^e échiquier.
- c. Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie.
- d. Si deux joueurs ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé.

17 Les systèmes de Départages

- a. La Confrontation Directe consiste à départager 2 joueurs en leur faisant jouer un blitz.
- b. Le Sonneborn-Berger est donné par la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nul.
- c. Le Koya est donné par le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.
- d. Dans le Berlin la victoire compte 4 points, la nulle compte 2 points et la défaite 1 point.

18 Compétitions où peut officier un arbitre fédéral 4

- a. Un arbitre fédéral 4 peut officier dans n'importe quel tournoi en tant qu'adjoint.
- b. Un arbitre fédéral 4 peut officier en tant qu'arbitre principal dans toutes les Coupes Fédérales, la Coupe de France incluse, jusqu'aux demi-finales.
- c. Un arbitre fédéral 4 peut officier en tant qu'arbitre principal dans tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division.

- d. Un arbitre fédéral 4 peut officier en tant qu'arbitre principal dans toutes les compétitions jeunes y compris celles utilisant l'appariement au système Molter.

19 L 'arbitre Fédéral 4

- a. L'âge minimum pour être arbitre fédéral 4 est de 18 ans.
- b. Un arbitre Fédéral 4 doit nécessairement être titulaire d'une licence A valable pour l'année en cours.
- c. Un arbitre Fédéral 4 doit nécessairement posséder un classement FIDE.
- d. Un arbitre international étranger agréé FIDE et possédant l'UV 1bis a le titre d'arbitre Fédéral 4.

20 Niveaux d'arbitrage

- a. L'arbitre-candidat est un arbitre figurant dans une liste aux élections fédérales.
- b. Un joueur licencié A , titulaire des UV1 et UV1 bis peut officier en tant qu'arbitre-adjoint.
- c. Une personne de 17 ans, ayant suivi un stage S4, titulaire des UV1 et UV1 bis et ayant obtenu une attestation de stage pratique favorable établie par un AF2 est arbitre fédéral 4.
- d. A compter de la session immédiatement postérieure à son stage S4 un joueur dispose de trois années pour devenir arbitre-fédéral.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Corrigé UV1 bis session de décembre 2015

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en couleur pour ceux qui répondent en version informatique

Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

1 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 articles 1.1 1.2
(93% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de la dernière ronde d'un groupe de Nationale 2 comportant 11 équipes. Le capitaine d'une équipe vous demande comment seront désignées les équipes qui descendent en Nationale 3

- Les équipes classées 10^e et 11^e descendent.
- Les équipes classées 9^e, 10^e et 11^e descendent.
- Les équipes classées 11 et 12^e descendent.
- Les équipes classées 10^e, 11^e et 12^e descendent.

2 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 2.5
(83% de bonnes réponses)

Vous arbitrez 2 matchs l'un de Nationale 2, l'autre de Nationale 4 :

- Vous pouvez jouer en Nationale 4 mais pas en Nationale 2.
- Vous pouvez jouer en Nationale 4 ou en Nationale 2.
- Vous n'avez pas le droit de jouer.
- Vous pouvez jouer en Nationale 4 à condition d'être le capitaine de l'équipe.

3 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 3.2
(93% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de la deuxième ronde d'un groupe de Nationale 3.

Les 2 capitaines réclament les blancs au 1^{er} échiquier. L'équipe A a joué avec les blancs au 1^{er} échiquier à la ronde 1, l'équipe B a joué avec les noirs au 1^{er} échiquier à la ronde 1.

- Vous tirez au sort la couleur du 1^{er} échiquier.
- Vous attribuez les blancs au 1^{er} échiquier de l'équipe ayant la plus faible moyenne Elo.

- c. Vous attribuez les blancs au 1^{er} échiquier de l'équipe première nommée dans les appariements établis par le directeur de groupe.
- d. Vous alternez les couleurs par rapport à la ronde précédente.

4 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 3.6

(91% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de Nationale 3. Le début de la ronde est fixé à 14h15.

La liste des joueurs de l'équipe A vous est remise à 14h, celle de l'équipe B vous est remise à 14h05.

Le capitaine de l'équipe A demande que les pendules de tous les joueurs de l'équipe B soient avancées de 15 min.

- a. Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 15 min.
- b. Vous ne modifiez pas le réglage des pendules car la liste vous a été remise avant 14h15.
- c. Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 5 min.
- d. Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 10 min.

5 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 3.6

(78% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de Nationale 2. Les pendules de tous les joueurs de l'équipe B sont avancées de 12 min car la liste des joueurs de cette équipe vous a été remise en retard. Un joueur de l'équipe B arrive avec 55min de retard sur l'heure de début de la ronde.

- a. Vous déclarez que le joueur a perdu par forfait sportif car l'avance à la pendule de 67 min est supérieure à 1h.
- b. Vous faites jouer la partie en réglant la pendule avec une avance d'une heure.
- c. Vous faites jouer la partie sans modifier le réglage de la pendule car le retard du joueur est inférieur à 1h.
- d. Vous déclarez que le joueur a perdu par forfait administratif.

6 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 3.6

(87% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de Nationale 2. Les équipes vous ont remis la liste de leurs joueurs. Avant le début de la ronde vous remarquez que le 2^e échiquier de l'équipe B est classé 2220 et le 3^e échiquier de l'équipe B est classé 2330.

- a. Vous indiquez au capitaine de l'équipe B que le 3^e échiquier a perdu par forfait administratif.
- b. Vous faites modifier la composition de l'équipe B.
- c. Vous ne faites aucun commentaire.
- d. Vous permettez aux 2 capitaines d'apporter des modifications à la composition de leur équipe.

7 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 4.1

(43% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de Nationale 3. L'équipe B est au complet. 7 joueurs de l'équipe A sont arrivés, mais le capitaine n'est pas certain de la venue du joueur prévu au 6^e échiquier. Le capitaine vous demande ce qu'il se passera si le nom du joueur est inscrit sur la feuille de match et le joueur ne vient pas.

- Le 6^e échiquier a perdu par forfait administratif ainsi que tous les échiquiers suivants.
- Le 6^e échiquier a perdu par forfait administratif.
- Le 6^e échiquier a perdu par forfait sportif et sa partie est comptée 0.
- Le 6^e échiquier a perdu par forfait sportif et sa partie est comptée -1.

8 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 3.6

(85% de bonnes réponses)

Vous arbitrez un match de Nationale 3. L'équipe B est au complet. 7 joueurs de l'équipe A sont arrivés, mais le capitaine n'est pas certain de la venue du joueur prévu au 6^e échiquier. Le capitaine vous demande ce qu'il se passera si aucun nom n'est inscrit sur la feuille de match au 6^e échiquier.

- Le 6^e échiquier est compté forfait administratif et la partie est comptée -1.
- Les 6^e, 7^e et 8^e échiquiers sont comptés forfait administratif.
- Le 6^e échiquier est compté forfait administratif et la partie est comptée 0.
- Le 6^e échiquier a perdu par forfait sportif et la partie est comptée -1.

9 Championnat de France des clubs

Livre de la FFE A02.1 Article 3.11

(96% de bonnes réponses)

Le match de Nationale 3 que vous arbitrez vient de se terminer. Vous avez complété correctement le procès-verbal. Le responsable de la rencontre et les 2 capitaines vous demandent ce qu'ils doivent faire du procès-verbal de la rencontre.

- Comme il n'y a pas de réclamation vous remettez le procès-verbal au capitaine de l'équipe ayant les blancs au premier échiquier.
- Vous conservez le procès-verbal pour l'archiver.
- Vous remettez le procès-verbal au responsable de la rencontre.

10 Catégories d'âge Estimation Elo

Livre de la FFE Règles Générales Articles 2.4 et 5

(61% et 93% de bonnes réponses respectivement pour b et d)

- Le classement Elo FFE estimatif automatiquement accordé à un sénior est 1499.
- La demande d'estimation Elo de 1449 pour un cadet non classé, au moment de la prise de licence, sera automatiquement acceptée.
- Pour la saison actuelle, un joueur né le 31 décembre 2003 est dans la catégorie minime.
- Le classement Elo Rapide estimatif automatiquement accordé à un benjamin est 999.

11 Le capitaine d'équipe

Livre de la FFE Règles Générales Article 8

(98% et 84% de bonnes réponses respectivement pour b et d)

- Le capitaine d'équipe non joueur n'a pas le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs.
- Le capitaine peut conseiller un joueur sur l'opportunité d'abandonner.
- Le capitaine peut exiger de parler à un joueur en l'absence de l'arbitre.
- En cours de jeu, le capitaine est seul apte à présenter une réclamation à l'arbitre.

12 La conduite des joueurs

Livre de la FFE Règles Générales Article 9 et Livre de l'Arbitre Charte du joueur d'échecs

(80% et 90% de bonnes réponses respectivement pour b et d)

- Il est autorisé de fixer le résultat d'une partie avant son commencement si ce n'est pas dans un but lucratif.
- Il est interdit d'abandonner un tournoi sans justification.
- Il est autorisé de déclarer forfait contre un adversaire dont le classement Elo est trop faible.
- Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer.

13 Coupe Jean-Claude Loubatière

Livre de la FFE C03.1 Articles 3.7.a et 3.6

(97% et 87% de bonnes réponses respectivement pour a et e)

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière. Le capitaine d'une équipe vous demande des renseignements sur la composition des équipes.

- Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A.
- Au cours d'une même phase, le plus faible Elo de l'équipe 1 du club X qui a joué la ronde 1 peut jouer dans l'équipe 2 de ce même club.
- Les joueurs licenciés B dont le classement rapide est inférieur à 1700 peuvent participer à la phase départementale.
- Un joueur classé 1550 ne peut pas jouer devant un joueur classé 1660.
- Avant le début de la phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe.

14 Coupe Jean-Claude Loubatière

Livre de la FFE C03.1 Article 3.2

(75% de bonnes réponses)

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.
Une discussion s'engage entre plusieurs joueurs avant le début de la compétition.

- a. La notation est obligatoire en toute circonstance.
- b. Si un système suisse est utilisé pour les appariements, 2 équipes qui ont remporté leurs deux premiers matchs ne sont pas appariées ensemble à la 3^e ronde.
- c. Dans une phase départementale, la cadence est obligatoirement de 50 minutes + 10 secondes par coup.
- d. Chaque joueur doit avoir un Elo estimé ou réel inférieur à 1700.

15 Coupe de la Parité

C04.1 Articles 3.1.a 3.1.b

(76% et 95% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase ligue de la coupe de la Parité.
Un capitaine demande des renseignements sur la composition des équipes.

- a. La somme des classements Elo des 4 membres d'une équipe doit être inférieure à 6000 points.
- b. Dans tous les cas, un joueur classé 1700 ne peut pas être placé devant un joueur classé 1820.
- c. Dans un système Molter, une joueuse classée 1600 peut être placée devant une joueuse classée 1820.
- d. La somme des classements Elo des 4 membres d'une équipe doit être inférieure ou égale à 8000 points.

16 Coupe de la France

Livre de la FFE C01.1 Articles 3.2 3.3

(89% et 95% de bonnes réponses respectivement pour b et c)

Vous êtes arbitre du 1^{er} tour de la Coupe de la France
Votre président de club demande des précisions sur le règlement de la Coupe de la France

- a. L'arbitre n'a pas le droit de jouer.
- b. La couleur attribuée au 3^e échiquier est la même que celle attribuée au 2^e échiquier.
- c. Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie.
- d. Si deux joueurs ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé.

17 Les systèmes de Départages

Livre de l'Arbitre Chapitre 5 Tournois Article 5.1

(93% de bonnes réponses respectivement pour b et c)

- a. La Confrontation Directe consiste à départager 2 joueurs en leur faisant jouer un blitz.
- b. Le Sonneborn-Berger est donné par la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nul.
- c. Le Koya est donné par le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.
- d. Dans le Berlin la victoire compte 4 points, la nulle compte 2 points et la défaite 1 point.

18 Compétitions où peut officier un arbitre fédéral 4

Livre de l'Arbitre Règlement Intérieur de la DNA Article 28

(84% de bonnes réponses)

- a. Un arbitre fédéral 4 peut officier dans n'importe quel tournoi en tant qu'adjoint.
- b. Un arbitre fédéral 4 peut officier en tant qu'arbitre principal dans toutes les Coupes Fédérales, la Coupe de France incluse, jusqu'aux demi-finales.
- c. Un arbitre fédéral 4 peut officier en tant qu'arbitre principal dans tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division.
- d. Un arbitre fédéral 4 peut officier en tant qu'arbitre principal dans toutes les compétitions jeunes y compris celles utilisant l'appariement au système Molter.

19 L'arbitre Fédéral 4

Livre de l'Arbitre Règlement Intérieur de la DNA Articles 7 et 13

(93% et 84% de bonnes réponses respectivement pour b et d)

- a. L'âge minimum pour être arbitre fédéral 4 est de 18 ans.
- b. Un arbitre Fédéral 4 doit nécessairement être titulaire d'une licence A valable pour l'année en cours.
- c. Un arbitre Fédéral 4 doit nécessairement posséder un classement FIDE.
- d. Un arbitre international étranger agréé FIDE et possédant l'UV 1bis a le titre d'arbitre Fédéral 4.

20 Niveaux d'arbitrage

Livre de l'Arbitre Règlement Intérieur de la DNA Articles 13 et 11

(81% et 90% de bonnes réponses respectivement pour b et c)

- a. L'arbitre-candidat est un arbitre figurant dans une liste aux élections fédérales.
- b. Un joueur licencié A, titulaire des UV1 et UV1 bis peut officier en tant qu'arbitre-adjoint.
- c. Une personne de 17 ans, ayant suivi un stage S4, titulaire des UV1 et UV1 bis et ayant obtenu une attestation de stage pratique favorable établie par un AF2 est arbitre fédéral 4.
- d. A compter de la session immédiatement postérieure à son stage S4 un joueur dispose de trois années pour devenir arbitre-fédéral.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UV2 session de décembre 2015

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse

Le sujet compte 42 questions et 9 pages.

Mettre une croix devant les bonnes réponses.

1. En France, si rien n'est précisé dans le règlement intérieur d'une compétition, le retard maximum autorisé est de 30 minutes. Où trouve-t-on cette information dans les textes ?

<input type="checkbox"/>	Dans le livre de l'arbitre, chapitre 2 (les règles du jeu).
<input type="checkbox"/>	Dans le livre de la fédération, chapitre « règles générales ».
<input type="checkbox"/>	Dans le livre de la fédération, chapitre « compétitions homologuées ».
<input type="checkbox"/>	Nulle part donc il faut le préciser dans le règlement intérieur du tournoi.

02. Qui doit s'assurer que tous les participants à un tournoi aient bien une licence à jour ?

<input type="checkbox"/>	L'arbitre du tournoi.
<input type="checkbox"/>	Le délégué ELO de la ligue où le tournoi est organisé.
<input type="checkbox"/>	L'organisateur indiqué au moment de la demande d'homologation du tournoi.
<input type="checkbox"/>	Le responsable des licences du club support de l'organisation du tournoi.

03. A qui doivent être envoyés les chèques des droits d'homologation pour un tournoi en 50 minutes + 10 secondes par coup ?

<input type="checkbox"/>	Au trésorier de la ligue.
<input type="checkbox"/>	Au trésorier de la FFE.
<input type="checkbox"/>	Au secrétariat de la FFE.
<input type="checkbox"/>	Il n'y a pas de droit d'homologation car ce n'est pas un tournoi homologué FIDE.

04. A qui doivent être envoyés les chèques des droits d'homologation pour un tournoi en 20 min KO ?

<input type="checkbox"/>	Au trésorier de la ligue.
<input type="checkbox"/>	Au trésorier de la FFE.
<input type="checkbox"/>	Au secrétariat de la FFE.
<input type="checkbox"/>	Il n'y a pas de droit d'homologation car c'est un tournoi rapide.

05. Pour quel classement un tournoi à la cadence 6 min + 5 sec par coup peut-il être homologué ?	
	Aucun.
	Elo blitz.
	Elo rapide.
	Elo classique de la FFE.

06. Dans quels cas l'organisateur a-t-il l'obligation d'inviter les joueurs titrés (MI et GMI) ?	
	Jamais.
	Dans tous les tournois homologués, sans condition.
	Dans tous les tournois homologués, à conditions que le joueur ait prévenu l'organisateur au moins 48 heures à l'avance.
	Dans les tournois à cadence lente seulement (tournoi d'au moins 60 minutes), si l'organisateur a été prévenu à l'avance.

07. En nationale 4, à quelle heure le capitaine doit-il rendre sa composition d'équipe à l'arbitre au plus tard ? (pour un match se déroulant à l'horaire habituel).	
	13h15
	14h
	14h10
	14h15

08. En nationale 2, une équipe arrive avec 50 minutes de retard sur l'horaire prévu. Le capitaine de l'équipe rend sa composition à l'arbitre à ce moment-là. Au lancement de la ronde, quel temps les pendules de cette équipe doivent-elle indiquer ?	
	0h25
	0h30
	0h40
	Cette équipe est forfait car la feuille de match a été rendue plus heure après l'heure prévue.

09. L'organisateur d'un tournoi rapide, qui attend beaucoup de jeunes joueurs, aimerait ne pas appliquer la règle FIDE de 2014 faisant perdre la partie dès le premier coup illégal. Est-ce possible ?	
	Non, en compétition homologuée, la règle FIDE s'applique (sauf pour les compétitions scolaires).
	Oui, c'est possible, mais cette disposition ne pourra s'appliquer que pour les jeunes joueurs.
	Oui, c'est possible, mais seulement en cas d'accord préalable de la commission technique fédéral.
	Oui, c'est possible à condition que ce soit indiqué dans le règlement intérieur du tournoi.

10. Un joueur ayant un classement ELO à 2458 est-il autorisé à jouer en nationale 4 ?	
	Oui, bien sûr, sans restriction (sauf les règles de « brûlage » appliquées à tous les joueurs).
	Oui, seulement si il joue dans l'équipe 1 de son club.
	Oui, seulement si il joue dans l'équipe 1 ou dans l'équipe 2 de son club.
	Non.

11. Comment faire pour diffuser une affiche en complément de l'annonce du tournoi sur le site FFE ?	
	Il faut faire une demande au secrétariat de la FFE.
	Il faut faire la demande à Erick MOURET, le responsable du site internet de la FFE.
	Il faut faire une demande au délégué ELO de la ligue concernée.
	Il suffit de faire une demande d'homologation et de télécharger le fichier avec les codes reçus.

12. Voilà les compositions d'une équipe pour les 2 premières rondes du championnat de France Interclubs :						
Ronde 1				Ronde 2		
1	Théo	2150		1	Théo	2150
2	Lucas	2010		2	Alexis	1940
3	Mathéo	2000		3	Mathéo	2000
4	Nicolas	1950		4	Léo	1880
5	Mathis	1950		5	Nicolas	1950
6	Evan	1700		6	Jean	1499
7	Noa	1650		7	Maxime	1400
8	Bryan	1600		8	Bastien	1010
Ces compositions d'équipes sont-elles conformes au règlement ?						
	Oui, ces compositions ne posent pas de problème (sauf en top 12).					
	Oui, ces compositions d'équipe sont possibles, mais seulement à partir de la nationale 3 ou pour les divisions inférieures.					
	Quel que soit la division, au moins un critère de l'article 3.7 du championnat de France des clubs n'est pas respecté.					
	Oui, ces compositions d'équipes sont possibles, mais seulement si il s'agit de l'équipe 1 du club.					

13. Pour savoir dans quelle cadence de jeu nous nous trouvons (blitz, rapide ou lent), combien de fois l'incrément doit-il être compté ?	
	40 fois
	50 fois
	60 fois
	80 fois

14. Un open en 90 min KO peut-il être homologué pour le classement FIDE ?	
	Oui, mais seulement si c'est une compétition réservée aux jeunes.
	Oui, mais seulement si tous les joueurs ont un classement FIDE inférieur à 1600.
	Oui, mais seulement si tous les joueurs ont un classement FIDE inférieur à 2200.
	Non, le temps minimum pour être homologué FIDE est de 120 minutes par joueur, incrément compris.

15. Que signifie >17 dans une grille américaine ?	
	Le joueur a gagné par forfait et il était apparié à la table 17.
	Le joueur a gagné par forfait contre le 17ème ELO du tournoi.
	Le joueur a gagné par forfait contre le joueur 17ème au classement actuel du tournoi.
	Le joueur a perdu par forfait.

16. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi toutes rondes ?	
	Koya.
	Nombre de victoires.
	Nombre de victoires avec les noirs.
	Buchholz.

17. Dans le règlement d'un tournoi en 20 min KO, pourquoi est-il indispensable d'indiquer si on applique G4 ou G5 ?	
	Les deux articles ne peuvent pas s'appliquer en même temps, il faut donc dire avant le début du tournoi lequel sera utilisé.
	Beaucoup de joueurs ne connaissent pas bien cette règle donc c'est bien de la rappeler dans le Règlement Intérieur du tournoi.
	Dans un tournoi en 20 min KO, nous ne sommes pas obligés d'utiliser l'annexe G. Si on l'applique, il faut dire comment on l'utilise.
	C'est juste un conseil de la DNA pour être plus clair. Il n'y a pas d'obligation d'indiquer cela dans le Règlement Intérieur d'un tournoi en 20 min KO.

18. Quel sera le score d'un joueur exempt à une ronde pour le calcul de son Buchholz ?	
	0 car « exempt » ne marquera pas de point dans le tournoi.
	0,5 x Nombre de rondes dans le tournoi.
	La moyenne des scores ajustés des adversaires qu'il a réellement rencontrés.
	Ça dépend du nombre de points du joueur à ce moment et du nombre de rondes restant à jouer.

19. En plus de l'exclusion du tournoi, que risque un joueur apparié faisant forfait sans donner une explication valable pour excuser son forfait ?	
	Le joueur ne risque rien de plus que l'exclusion du tournoi.
	Le joueur reçoit un avertissement écrit (qui peut donc entraîner une suspension s'il a déjà reçu un avertissement écrit dans les 2 années précédentes).
	Le joueur aura une suspension de licence automatique d'une durée de 3 mois.
	Le joueur aura une suspension de licence automatique d'une durée de 4 mois.

20. Dans un tournoi au système Suisse, dans quel cas 2 joueurs peuvent être appariés une deuxième fois l'un contre l'autre ?	
	S'il n'y a pas assez de participants et que c'est nécessaire pour appairer les dernières rondes.
	S'il y a seulement 2 joueurs qui sont seuls en tête avec au moins un point d'avance sur tous les autres.
	Si lors du premier appariement, les 2 joueurs n'ont pas réellement joué la partie (un des 2 joueurs était forfait).
	Ce n'est jamais possible.

21. En cas d'annulation d'un tournoi en 7 rondes qui a été homologué pour le classement FIDE, quels frais sont dus à la FFE ?	
	Rien puisque le tournoi a été annulé.
	7 % des droits d'inscription prévus en prenant comme base 20 joueurs payants (tarif senior).
	10 €.
	50 €.

Grille Berger de tournoi fermé à utiliser pour les questions 22 à 26.

	ELO	Christian	Olivier	Benoît	Sylvain	Gérard	Antoine	Didier	Bernard	POINTS
Christian	1400	■	0	0	0	1	0	X	0	1,5
Olivier	2000	1	■	X	1	1	1	X	0	5
Benoît	2100	1	X	■	X	1	1	1	0	5
Sylvain	1800	1	0	X	■	1	1	1	X	5
Gérard	1500	0	0	0	0	■	X	>	1	2,5
Antoine	1700	1	0	0	0	X	■	X	X	2,5
Didier	1600	X	X	0	0	<	X	■	0	1,5
Bernard	2000	1	1	1	X	0	X	1	■	5

22. Avec la grille ci-dessus, si les départages du tournoi sont, dans l'ordre : a) <i>Sonneborn-Berger</i> . b) <i>Koya étendu</i> Quel est le podium du tournoi ?	
	1) Bernard, 2) Olivier, 3) Benoît.
	1) Bernard, 2) Olivier, 3) Sylvain.
	1) Bernard, 2) Olivier, 3) Sylvain et Benoît ex-æquo, les départages proposés ne permettent pas de départager la 3ème place, il aurait fallu prévoir un 3ème départage.
	1) Olivier, 2) Bernard, 3) Benoît.

23. Quel est le Sonneborn-Berger d'Antoine ?	
	9
	4,5
	2,5
	6

24. Quelle est la performance de Gérard ? (pour le départager à la performance).	
	1574
	1612
	1640
	1690

25. Quel est le KOYA de Christian ?	
	0
	1,5
	2,5
	4

26. Si le 2° départage était la performance, sans faire de calcul, peut-on savoir qui serait 3° ?	
	Non, il faut nécessairement faire le calcul.
	Sylvain serait devant Benoît car il a un classement plus faible donc joue une moyenne adverse plus forte (il a joué Benoît à 2100 pendant que Benoît jouait Sylvain à 1800).
	Benoît serait devant Sylvain car il a un classement plus haut donc les joueurs ayant un classement faible seront estimés plus haut pour le calcul de sa performance.
	Non : Comme ils ont joué les mêmes joueurs ce départage donnerai une nouvelle égalité.

Grille Américaine de tournoi au Système Suisse à utiliser pour les questions 27 à 31.

Pl	Nom	Rd01	Rd02	Rd03	Rd04	Rd05	Pts
1	Gérard	+ 6	+ 3		> 4		3
2	Sylvain	= 7	+ 6	= 4	+ 5		3
3	Elsa	>8	-1	= 5	= 6		2
4	Stéphane		+ 7	= 2	< 1		1,5
5	Serge		EXE	= 3	- 5		1,5
6	Clémence	- 1	- 2	+ 7	= 3		1,5
7	Anne	= 2	- 7	- 6	EXE		1,5
8	Joshua	<3					0

27. Quel est le Buchholz de Sylvain après la ronde 4 ?

6
6,5
7
7,5

28. Quel est le Buchholz de Stéphane après la ronde 4 ?

7,5
8
8,5
9

29. Quel est le Buchholz médian 1 de Sylvain après la ronde 4 ?

3
4
5
6

30. Quel est le Kashdan d'Elsa après la ronde 4 ?

4
5
7
9

31. Quel est le cumulatif d'Elsa après la ronde 4 ?	
	4,5
	5
	5,5
	6

32. Parmi les propositions suivantes, quelle composition de la commission d'appel vous semble la plus pertinente :	
	L'arbitre principal du tournoi + l'organisateur + 3 joueurs.
	2 représentants des arbitres choisis parmi les joueurs + 2 représentants de l'organisation + 2 autres joueurs représentants des joueurs.
	L'arbitre principal du tournoi + 1 arbitre choisi parmi les joueurs + 2 représentants de l'organisation + 3 représentants des joueurs.
	1 représentant des arbitres choisi parmi les joueurs + 1 représentant de l'organisation + 3 représentants des joueurs.

33. Dans quel cas une partie jouée en cadence 40 minutes + 10 secondes par coup peut-elle être arbitrer sans tenir compte de l'annexe A concernant le jeu rapide ?	
	Jamais.
	Lors de matchs de départage d'un championnat jeune.
	Lors des championnats scolaires.
	Lors du championnat Interclubs jeune.

34. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi toutes rondes ?	
	Sonneborn-Berger.
	Confrontation directe.
	Kashdan
	Cumulatif.

35. Parmi les cadences ci-dessous, dans quel cas est-il obligatoire d'utiliser l'annexe G ?	
	10 min KO.
	90 min KO.
	15 minutes + 3 secondes par coup.
	50 minutes + 10 secondes par coup.

36. Quel est le prix minimum que doit payer à la FFE un club de nationale 3 qui ne désire pas participer à la coupe de France au titre de cette compétition ?	
	0,00 € (pas d'inscription).
	10,00 € (amende forfaitaire).

	25,00 € (prix de l'inscription).
	75,00 € (inscription à la coupe de France + amende minimum au 1er tour).

37. Quel est la cadence de la phase finale des championnats scolaires ?

	15 minutes KO par joueur (ou cadence Fischer équivalente).
	15 minutes + 5 secondes par coup.
	30 minutes KO par joueur (ou cadence Fischer équivalente).
	50 minutes + 10 secondes par coup.

38. Parmi les affirmations suivantes, laquelle est vraie ?

Pour calculer la moyenne ELO d'une équipe de collège lors des championnats scolaires académiques afin de lui attribuer son numéro d'appariement :

	La moyenne doit être calculée en prenant en compte les 8 classements les plus hauts. Pour les joueurs non-classés, on utilise leur estimation ELO rapide en fonction de leur âge.
	La moyenne doit être calculée en prenant en compte les 8 classements les plus hauts. Pour les joueurs non-classés, on utilise leur attribue un classement fictif de 800.
	La moyenne doit être calculée en prenant en compte tous les joueurs inscrits sur la feuille d'inscription. Pour les joueurs non-classé, on utilise leur estimation ELO rapide en fonction de leur âge.
	La moyenne doit être calculée en prenant en compte tous les joueurs inscrits sur la feuille d'inscription. Pour les joueurs non-classés, on utilise leur attribue un classement fictif de 800.

39. Comment est calculé le nombre de groupe de Nationale 4 de chaque ligue.

	En fonction du nombre d'équipes engagée par les clubs de la ligue en Interclubs.
	En fonction de la moyenne ELO de la première moitié des joueurs de la ligue.
	En fonction du nombre de licences A des benjamins et plus âgés de la Ligue.
	En fonction du nombre total de licences (A et B) de la Ligue.

40. Quels sont les conditions minimum requises pour arbitrer un match de nationale 3 jeunes ?

	Être arbitre AF4 au minimum.
	Avoir suivi un stage d'arbitrage (arbitre stagiaire ou candidat au minimum donc).
	Avoir un titre d'arbitre fédéral (AF4 et mieux OU arbitre jeune).
	Avoir une licence A et avoir l'aval du DRA de sa ligue.

41. Parmi les cas ci-dessous, dans quel cas l'article A3 peut-il s'appliquer ?

	Il reste moins de 3 parties dans un open en 20 min KO.
	Il ne reste qu'une partie dans un open en 20 min KO et il y a au moins 2 arbitres pour surveiller cette partie dont un arbitre qui enregistre la partie.
	Il y a 2 parties de départage pour les titres de champion de ligue jeunes en cadence 15 minutes + 3 secondes par coup et un arbitre supervise ces 2 parties.

	Il y a 2 parties de départage pour les titres de champion de ligue jeunes en cadence 15 minutes + 3 secondes par coup et l'arbitre dispose de deux assistants pour noter chacune des 2 parties.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

42. Dans quelles conditions une compétition homologuée FIDE peut compter 4 parties au cours d'une même journée ?	
	Jamais.
	Si la cadence est de 50 minutes + 10 secondes par coup (limité aux joueurs ayant un classement FIDE de 1600 au maximum donc).
	Lors des championnats départementaux jeunes.
	Si cette journée n'est ni la première ni la dernière de la compétition.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Corrigé UV2 session de décembre 2015

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse

Le sujet compte 42 questions et 9 pages.

Mettre une croix devant les bonnes réponses.

1. En France, si rien n'est précisé dans le règlement intérieur d'une compétition, le retard maximum autorisé est de 30 minutes. Où trouve-t-on cette information dans les textes ?	
	Dans le livre de l'arbitre, chapitre 2 (les règles du jeu).
	Dans le livre de la fédération, chapitre « règles générales ».
X	Dans le livre de la fédération, chapitre « compétitions homologuées ».
	Nulle part donc il faut le préciser dans le règlement intérieur du tournoi.

02. Qui doit s'assurer que tous les participants à un tournoi aient bien une licence à jour ?	
X	L'arbitre du tournoi.
	Le délégué ELO de la ligue où le tournoi est organisé.
	L'organisateur indiqué au moment de la demande d'homologation du tournoi.
	Le responsable des licences du club support de l'organisation du tournoi.

03. A qui doivent être envoyés les chèques des droits d'homologation pour un tournoi en 50 minutes + 10 secondes par coup ?	
	Au trésorier de la ligue.
	Au trésorier de la FFE.
X	Au secrétariat de la FFE.
	Il n'y a pas de droit d'homologation car ce n'est pas un tournoi homologué FIDE.

04. A qui doivent être envoyé les chèques des droits d'homologation pour un tournoi en 20 min KO ?	
	Au trésorier de la ligue.
	Au trésorier de la FFE.
	Au secrétariat de la FFE.
X	Il n'y a pas de droit d'homologation car c'est un tournoi rapide.

05. Pour quel classement un tournoi à la cadence 6 min + 5 sec par coup peut-il être homologué ?	
	Aucun.
	Elo blitz.
X	Elo rapide.
	Elo classique de la FFE.

06. Dans quels cas l'organisateur a-t-il l'obligation d'inviter les joueurs titrés (MI et GMI) ?	
	Jamais.
	Dans tous les tournois homologués, sans condition.
	Dans tous les tournois homologués, à conditions que le joueur ait prévenu l'organisateur au moins 48 heures à l'avance.
X	Dans les tournois à cadence lente seulement (tournoi d'au moins 60 minutes), si l'organisateur a été prévenu à l'avance.

07. En nationale 4, à quelle heure le capitaine doit-il rendre sa composition d'équipe à l'arbitre au plus tard ? (pour un match se déroulant à l'horaire habituel).	
	13h15
X	14h
	14h10
	14h15

08. En nationale 2, une équipe arrive avec 50 minutes de retard sur l'horaire prévu. Le capitaine de l'équipe rend sa composition à l'arbitre à ce moment-là. Au lancement de la ronde, quel temps les pendules de cette équipe doivent-elle indiquer ?	
	0h25
X	0h30
	0h40
	Cette équipe est forfait car la feuille de match a été rendue plus heure après l'heure prévue.

09. L'organisateur d'un tournoi rapide, qui attend beaucoup de jeunes joueurs, aimerait ne pas appliquer la règle FIDE de 2014 faisant perdre la partie dès le premier coup illégal. Est-ce possible ?	
	Non, en compétition homologuée, la règle FIDE s'applique (sauf pour les compétitions scolaires).
	Oui, c'est possible, mais cette disposition ne pourra s'appliquer que pour les jeunes joueurs.
	Oui, c'est possible, mais seulement en cas d'accord préalable de la commission technique fédéral.
X	Oui, c'est possible à condition que ce soit indiqué dans le règlement intérieur du tournoi.

10. Un joueur ayant un classement ELO à 2458 est-il autorisé à jouer en nationale 4 ?	
	Oui, bien sûr, sans restriction (sauf les règles de « brûlage » appliquées à tous les joueurs).
	Oui, seulement si il joue dans l'équipe 1 de son club.
X	Oui, seulement si il joue dans l'équipe 1 ou dans l'équipe 2 de son club.
	Non.

11. Comment faire pour diffuser une affiche en complément de l'annonce du tournoi sur le site FFE ?	
	Il faut faire une demande au secrétariat de la FFE.
	Il faut faire la demande à Erick MOURET, le responsable du site internet de la FFE.
	Il faut faire une demande au délégué ELO de la ligue concernée.
X	Il suffit de faire une demande d'homologation et de télécharger le fichier avec les codes reçus.

12. Voilà les compositions d'une équipe pour les 2 premières rondes du championnat de France Interclubs :						
Ronde 1				Ronde 2		
1	Théo	2150		1	Théo	2150
2	Lucas	2010		2	Alexis	1940
3	Mathéo	2000		3	Mathéo	2000
4	Nicolas	1950		4	Léo	1880
5	Mathis	1950		5	Nicolas	1950
6	Evan	1700		6	Jean	1499
7	Noa	1650		7	Maxime	1400
8	Bryan	1600		8	Bastien	1010
Ces compositions d'équipes sont-elles conformes au règlement ?						
	Oui, ces compositions ne posent pas de problème (sauf en top 12).					
	Oui, ces compositions d'équipe sont possibles, mais seulement à partir de la nationale 3 ou pour les divisions inférieures.					
X	Quel que soit la division, au moins un critère de l'article 3.7 du championnat de France des clubs n'est pas respecté.					
	Oui, ces compositions d'équipes sont possibles, mais seulement si il s'agit de l'équipe 1 du club.					

13. Pour savoir dans quelle cadence de jeu nous nous trouvons (blitz, rapide ou lent), combien de fois l'incrément doit-il être compté ?	
	40 fois
	50 fois
X	60 fois
	80 fois

14. Un open en 90 min KO peut-il être homologué pour le classement FIDE ?	
	Oui, mais seulement si c'est une compétition réservée aux jeunes.
	Oui, mais seulement si tous les joueurs ont un classement FIDE inférieur à 1600.
X	Oui, mais seulement si tous les joueurs ont un classement FIDE inférieur à 2200.
	Non, le temps minimum pour être homologué FIDE est de 120 minutes par joueur, incrément compris.

15. Que signifie >17 dans une grille américaine ?	
	Le joueur a gagné par forfait et il était apparié à la table 17.
	Le joueur a gagné par forfait contre le 17 ^e ELO du tournoi.
X	Le joueur a gagné par forfait contre le joueur 17 ^e au classement actuel du tournoi.
	Le joueur a perdu par forfait.

16. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi toutes rondes ?	
	Koya.
	Nombre de victoires.
	Nombre de victoires avec les noirs.
X	Buchholz.

17. Dans le règlement d'un tournoi en 20 min KO, pourquoi est-il indispensable d'indiquer si on applique G4 ou G5 ?	
X	Les deux articles ne peuvent pas s'appliquer en même temps, il faut donc dire avant le début du tournoi lequel sera utilisé.
	Beaucoup de joueurs ne connaissent pas bien cette règle donc c'est bien de la rappeler dans le Règlement Intérieur du tournoi.
	Dans un tournoi en 20 min KO, nous ne sommes pas obligés d'utiliser l'annexe G. Si on l'applique, il faut dire comment on l'utilise.
	C'est juste un conseil de la DNA pour être plus clair. Il n'y a pas d'obligation d'indiquer cela dans le Règlement Intérieur d'un tournoi en 20 min KO.

18. Quel sera le score d'un joueur exempt à une ronde pour le calcul de son Buchholz ?	
	0 car « exempt » ne marquera pas de point dans le tournoi.
	0,5 x Nombre de rondes dans le tournoi.
	La moyenne des scores ajustés des adversaires qu'il a réellement rencontrés.
X	Ça dépend du nombre de points du joueur à ce moment et du nombre de rondes restant à jouer.

19. En plus de l'exclusion du tournoi, que risque un joueur apparié faisant forfait sans donner une explication valable pour excuser son forfait ?	
	Le joueur ne risque rien de plus que l'exclusion du tournoi.
	Le joueur reçoit un avertissement écrit (qui peut donc entraîner une suspension s'il a déjà reçu un avertissement écrit dans les 2 années précédentes).
X	Le joueur aura une suspension de licence automatique d'une durée de 3 mois.
	Le joueur aura une suspension de licence automatique d'une durée de 4 mois.

20. Dans un tournoi au système Suisse, dans quel cas 2 joueurs peuvent être appariés une deuxième fois l'un contre l'autre ?	
	S'il n'y a pas assez de participants et que c'est nécessaire pour appairer les dernières rondes.
	S'il y a seulement 2 joueurs qui sont seuls en tête avec au moins un point d'avance sur tous les autres.
X	Si lors du premier appariement, les 2 joueurs n'ont pas réellement joué la partie (un des 2 joueurs était forfait).
	Ce n'est jamais possible.

21. En cas d'annulation d'un tournoi en 7 rondes qui a été homologué pour le classement FIDE, quels frais sont dus à la FFE ?	
	Rien puisque le tournoi a été annulé.
	7 % des droits d'inscription prévus en prenant comme base 20 joueurs payants (tarif senior).
X	10 €.
	50 €.

Grille Berger de tournoi fermé à utiliser pour les questions 22 à 26.

	ELO	Christian	Olivier	Benoît	Sylvain	Gérard	Antoine	Didier	Bernard	POINTS
Christian	1400		0	0	0	1	0	X	0	1,5
Olivier	2000	1		X	1	1	1	X	0	5
Benoît	2100	1	X		X	1	1	1	0	5
Sylvain	1800	1	0	X		1	1	1	X	5
Gérard	1500	0	0	0	0		X	>	1	2,5
Antoine	1700	1	0	0	0	X		X	X	2,5
Didier	1600	X	X	0	0	<	X		0	1,5
Bernard	2000	1	1	1	X	0	X	1		5

22. Avec la grille ci-dessus, si les départages du tournoi sont, dans l'ordre : a) <i>Sonneborn-Berger</i> . b) <i>Koya étendu</i> Quel est le podium du tournoi ?	
	1) Bernard, 2) Olivier, 3) Benoît.
X	1) Bernard, 2) Olivier, 3) Sylvain.
	1) Bernard, 2) Olivier, 3) Sylvain et Benoît ex-æquo, les départages proposés ne permettent pas de départager la 3ème place, il aurait fallu prévoir un 3ème départage.
	1) Olivier, 2) Bernard, 3) Benoît.

23. Quel est le Sonneborn-Berger d'Antoine ?	
	9
	4,5
	2,5
X	6

24. Quelle est la performance de Gérard ? (pour le départager à la performance).	
X	1574
	1612
	1640
	1690

25. Quel est le KOYA de Christian ?	
X	0
	1,5
	2,5
	4

26. Si le 2 ^e départage était la performance, sans faire de calcul, peut-on savoir qui serait 3ème ?	
	Non, il faut nécessairement faire le calcul.
	Sylvain serait devant Benoît car il a un classement plus faible donc joue une moyenne adverse plus forte (il a joué Benoît à 2100 pendant que Benoît jouait Sylvain à 1800).
X	Benoît serait devant Sylvain car il a un classement plus haut donc les joueurs ayant un classement faible seront estimés plus haut pour le calcul de sa performance.
	Non : Comme ils ont joué les mêmes joueurs ce départage donnerai une nouvelle égalité.

Grille Américaine de tournoi au Système Suisse à utiliser pour les questions 27 à 31.

Pl	Nom	Rd01	Rd02	Rd03	Rd04	Rd05	Pts
1	Gérard	+ 6	+ 3		> 4		3
2	Sylvain	= 7	+ 6	= 4	+ 5		3
3	Elsa	>8	-1	= 5	= 6		2
4	Stéphane		+ 7	= 2	< 1		1,5
5	Serge		EXE	= 3	- 5		1,5
6	Clémence	- 1	- 2	+ 7	= 3		1,5
7	Anne	= 2	- 7	- 6	EXE		1,5
8	Joshua	<3					0

27. Quel est le Buchholz de Sylvain après la ronde 4 ?

	6
X	6,5
	7
	7,5

28. Quel est le Buchholz de Stéphane après la ronde 4 ?

	7,5
	8
	8,5
X	9

29. Quel est le Buchholz médian 1 de Sylvain après la ronde 4 ?

X	3
	4
	5
	6

30. Quel est le Kashdan d'Elsa après la ronde 4 ?

	4
	5
	7
X	9

31. Quel est le cumulatif d'Elsa après la ronde 4 ?	
	4,5
	5
X	5,5
	6

32. Parmi les propositions suivantes, quelle composition de la commission d'appel vous semble la plus pertinente :	
	L'arbitre principal du tournoi + l'organisateur + 3 joueurs.
	2 représentants des arbitres choisis parmi les joueurs + 2 représentants de l'organisation + 2 autres joueurs représentants des joueurs.
	L'arbitre principal du tournoi + 1 arbitre choisi parmi les joueurs + 2 représentants de l'organisation + 3 représentants des joueurs.
X	1 représentant des arbitres choisi parmi les joueurs + 1 représentant de l'organisation + 3 représentants des joueurs.

33. Dans quel cas une partie jouée en cadence 40 minutes + 10 secondes par coup peut-elle être arbitrer sans tenir compte de l'annexe A concernant le jeu rapide ?	
	Jamais.
	Lors de matchs de départage d'un championnat jeune.
	Lors des championnats scolaires.
X	Lors du championnat Interclubs jeune.

34. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi toutes rondes ?	
	Sonneborn-Berger.
	Confrontation directe.
	Kashdan.
X	Cumulatif.

35. Parmi les cadences ci-dessous, dans quel cas est-il obligatoire d'utiliser l'annexe G ?	
	10 min KO.
X	90 min KO.
	15 minutes + 3 secondes par coup.
	50 minutes + 10 secondes par coup.

36. Quel est le prix minimum que doit payer à la FFE un club de nationale 3 qui ne désire pas participer à la coupe de France au titre de cette compétition ?	
	0,00 € (pas d'inscription).
	10,00 € (amende forfaitaire).
	25,00 € (prix de l'inscription).
X	75,00 € (inscription à la coupe de France + amende minimum au 1er tour).

37. Quel est la cadence de la phase finale des championnats scolaires ?	
	15 minutes KO par joueur (ou cadence Fischer équivalente).
X	15 minutes + 5 secondes par coup.
	30 minutes KO par joueur (ou cadence Fischer équivalente).
	50 minutes + 10 secondes par coup.

38. Parmi les affirmations suivantes, laquelle est vraie ? Pour calculer la moyenne ELO d'une équipe de collège lors des championnats scolaires académiques afin de lui attribuer son numéro d'appariement :	
	La moyenne doit être calculée en prenant en compte les 8 classements les plus hauts. Pour les joueurs non-classés, on utilise leur estimation ELO rapide en fonction de leur âge.
	La moyenne doit être calculée en prenant en compte les 8 classements les plus hauts. Pour les joueurs non-classés, on utilise leur attribue un classement fictif de 800.
	La moyenne doit être calculée en prenant en compte tous les joueurs inscrits sur la feuille d'inscription. Pour les joueurs non-classé, on utilise leur estimation ELO rapide en fonction de leur âge.
X	La moyenne doit être calculée en prenant en compte tous les joueurs inscrits sur la feuille d'inscription. Pour les joueurs non-classés, on utilise leur attribue un classement fictif de 800.

39. Comment est calculé le nombre de groupe de Nationale 4 de chaque ligue.	
	En fonction du nombre d'équipes engagée par les clubs de la ligue en Interclubs.
	En fonction de la moyenne ELO de la première moitié des joueurs de la ligue.
X	En fonction du nombre de licences A des benjamins et plus âgés de la Ligue.
	En fonction du nombre total de licences (A et B) de la Ligue.

40. Quels sont les conditions minimum requises pour arbitrer un match de nationale 3 jeunes ?	
	Être arbitre AF4 au minimum.
	Avoir suivi un stage d'arbitrage (arbitre stagiaire ou candidat au minimum donc).
	Avoir un titre d'arbitre fédéral (AF4 et mieux OU arbitre jeune).
X	Avoir une licence A et avoir l'aval du DRA de sa ligue.

41. Parmi les cas ci-dessous, dans quel cas l'article A3 peut-il s'appliquer ?	
	Il reste moins de 3 parties dans un open en 20 min KO.
	Il ne reste qu'une partie dans un open en 20 min KO et il y a au moins 2 arbitres pour surveiller cette partie dont un arbitre qui enregistre la partie.
	Il y a 2 parties de départage pour les titres de champion de ligue jeunes en cadence 15 minutes + 3 secondes par coup et un arbitre supervise ces 2 parties.
X	Il y a 2 parties de départage pour les titres de champion de ligue jeunes en cadence 15 minutes + 3 secondes par coup et l'arbitre dispose de deux assistants pour noter chacune des 2 parties.

42. Dans quelles conditions une compétition homologuée FIDE peut compter 4 parties au cours d'une même journée ?	
X	Jamais.
	Si la cadence est de 50 minutes + 10 secondes par coup (limité aux joueurs ayant un classement FIDE de 1600 au maximum donc).
	Lors des championnats départementaux jeunes.
	Si cette journée n'est ni la première ni la dernière de la compétition.

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UVJ session de décembre 2015

Durée : 2 heures

candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en rouge pour ceux qui répondent en version informatique

1. A quel âge peut-on obtenir le titre d'Arbitre Fédéral Jeune ?
 - a. 10,
 - b. 12,
 - c. 16.
2. Quelle affirmation est la bonne concernant les 9 membres de la Direction Nationale de l'Arbitrage (DNA) :
 - a. Ils sont proposés et nommés par le Comité Directeur de la FFE,
 - b. Le Directeur National de l'Arbitrage est proposé par le Président de la FFE ; il propose une liste de 8 collaborateurs approuvée par le CD FFE,
 - c. Les 9 membres de la DNA sont pris parmi les Arbitres Internationaux français volontaires. Le choix de ses membres est approuvé par le CD FFE.
3. En partie rapide, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, que doit-il faire ?
 - a. Déclarer la partie nulle immédiatement,
 - b. Ne pas intervenir de suite et attendre jusqu'à ce que le demi-coup suivant soit achevé,
 - c. Demander aux joueurs de rétablir la position avant l'irrégularité.
4. Vous supervisez un blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs :
 - a. Vous ajoutez 1 minute aux noirs et la partie continue,
 - b. Vous déclarez la partie perdue pour les blancs,
 - c. Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue.
5. Un AFJ qui, à ses 16 ans, veut devenir AF4 doit :
 - a. Doit suivre un stage S4, réussir les UV1 et 1bis et obtenir une ASP établie par un AF3 ou plus,
 - b. Doit seulement passer l'UV1bis et obtenir une ASP établie par un AF3 ou plus,
 - c. Doit suivre une Formation Continue et obtenir une ASP établie par un AF3 ou plus.
6. Parmi ces 3 propositions quelle est celle qui n'apparaît pas dans la charte de l'arbitrage ?
 - a. Respecter et faire respecter les règles et les règlements,
 - b. Jouer un rôle pédagogique lorsque cela est nécessaire,
 - c. Analyser la partie avec les joueurs une fois celle-ci terminée.
7. Les traductions des règles du jeu dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont officielles. ?
 - a. Vrai,
 - b. Faux, seule la version anglaise des Règles du jeu est officielle.

8. On dit qu'un joueur a le trait quand lorsque son adversaire a joué son coup
 - a. Faux ! Le joueur a le trait seulement après l'appui sur la pendule par son adversaire,
 - b. Vrai ! Il n'est pas besoin d'attendre l'appui sur la pendule par son adversaire pour jouer son propre coup.
9. Les joueurs doivent toujours avoir l'échiquier positionné de telle sorte que :
 - a. La case la plus extrême à droite soit blanche,
 - b. La case la plus extrême à droite soit blanche ou noire,
 - c. La case la plus extrême à droite soit noire.
10. Le droit de roquer est définitivement perdu quand :
 - a. Une pièce se trouve entre le Roi et la Tour,
 - b. Lorsque la case traversée par le Roi est attaquée,
 - c. Lorsque le Roi ou la Tour se sont préalablement déplacés.
11. Les coups doivent être joués d'une seule main :
 - a. Dans toutes les cadences de jeu,
 - b. Dans toutes les cadences de jeu sauf le blitz,
 - c. Seulement en cadence longue.
12. Lors de la promotion le pion doit obligatoirement être placé sur la case d'arrivée :
 - a. Faux,
 - b. Vrai.
13. L'arbitre qui voit un joueur toucher une pièce et en jouer une autre, doit :
 - a. Ne pas intervenir tant si son adversaire ne dit rien.
 - b. Intervenir immédiatement et obliger le joueur à jouer la première pièce touchée si cela est possible,
 - c. Ne pas intervenir tant que le joueur n'a pas appuyé sur la pendule.
14. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces :
 - a. Faux ! Son adversaire à parfaitement d'adouber les pièces à condition de le dire,
 - b. Vrai ! A condition de prévenir son adversaire ou en cas d'absence de ce dernier, l'arbitre,
 - c. Vrai ! Mais une fois qu'il a joué son coup et avant l'appui sur la pendule.
15. Que signifie Dxe4+ (=) :
 - a. La Dame prend la pièce en e4, elle met en échec le Roi adverse et c'est un très bon coup,
 - b. La Dame prend la pièce en e4, elle met le Roi adverse en échec et le joueur propose la nulle à son adversaire,
 - c. La Dame quitte la case e4, elle met le Roi adverse en échec et le joueur propose la nulle à son adversaire.
16. Si pendant une partie à cadence longue, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte :
 - a. La partie continuera après avoir mis les pièces au bon endroit,
 - b. La partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée,
 - c. La partie sera annulée si, et seulement si, les joueurs le décident.
17. Combien de titre d'arbitre fédéraux existent-ils en France ?
 - a. 4,
 - b. 5,
 - c. 6.

18. On considère qu'un drapeau est tombé :
 - a. Quand il est par terre,
 - b. Quand la pendule indique « 000 » clignotant,
 - c. Quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs à dument demandé à l'arbitre que ce fait soit constaté.
19. En cadence lente une partie :
 - a. Ne peut durer plus de 4 heures,
 - b. Se joue à la cadence de 2 heures minimum par joueur,
 - c. Se joue à la cadence de 1 heure minimum par joueur.
20. Si pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier n'est pas conforme (case blanche à gauche des joueurs) :
 - a. La partie continuera mais la position sera transférée sur un échiquier correctement positionné,
 - b. La partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée,
 - c. La partie continuera telle quelle.
21. A la fin de la partie :
 - a. Les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant clairement le résultat de la partie,
 - b. Les deux joueurs laisseront les pièces en place sur l'échiquier pour que leur capitaine respectif constate le résultat de la partie,
 - c. Les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant clairement le résultat de la partie. Garderont l'original de la feuille de partie et déchireront le double.
22. Le Elo rapide parait :
 - a. Tous les mois,
 - b. Deux fois par an,
 - c. Trois fois par an,
23. Pour gagner la partie le joueur doit :
 - a. Attaquer le roi de son adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre,
 - b. Prendre le roi de son adversaire et l'amener à l'arbitre,
 - c. Prendre toutes les pièces de son adversaire sauf le roi.
24. Un joueur joue un coup qui donne Echec et Mat mais aussitôt après son drapeau tombe :
 - a. Il perd la partie,
 - b. Du fait qu'il n'a pas validé l'Echec et Mat en appuyant sur la pendule avec le tombé, il perd la partie,
 - c. Il gagne la partie car l'Echec et Mat met immédiatement fin à la partie. Peu importe la chute de son drapeau.
25. En partie à cadence lente :
 - a. Au premier coup illégal d'un joueur l'arbitre ajoutera 2mn au temps de son adversaire,
 - b. Au deuxième coup illégal d'un joueur l'arbitre ajoutera 2 mn supplémentaire au temps de son adversaire,
 - c. Au troisième coup illégal d'un joueur l'arbitre déclarera partie perdue pour ce joueur.

26. En blitz non supervisé un joueur peut :
- Prendre la pièce de son adversaire de la main gauche et déplacer sa propre pièce avec la main droite puis déclencher la pendule,
 - A condition de ne pas avoir joué ni toucher une pièce, réclamer le gain après un coup illégal de son adversaire,
 - Arrêter a pendule pour aller aux toilettes.
27. Un arbitre jeune peut être candidat à l'arbitrage du Championnat de France des Jeunes :
- Vrai à condition d'avoir 18 ans,
 - Faux, compte tenu qu'il n'est pas majeur,
 - Vrai, il pourra officier en tant qu'adjoint d'un arbitre fédéral 3 ou supérieur.
28. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau :
- En parties longues seulement,
 - Oui ! Quel que soit la cadence,
 - Seulement en parties longues et rapides, pas en blitz.
29. Le règlement d'une compétition de partie rapide peut décider que la partie sera perdue au troisième coup illégal :
- Faux !,
 - Vrai !
30. A la cadence de 1h KO, un joueur à qui il reste moins de 5 minutes pour terminer la partie :
- Peut arrêter la pendule pour réclamer la nulle à l'arbitre,
 - Peut arrêter la pendule et réclamer le gain à l'arbitre,
 - Peut arrêter de noter les coups sur sa feuille de partie.
31. On considère le début d'une ronde quand :
- L'arbitre en fait l'annonce,
 - A l'heure prévue dans le règlement,
 - Quand le joueur ayant les noirs démarre la pendule des blancs.
32. En partie à cadence lente, pour proposer nulle un joueur doit :
- Demander à son capitaine ce qu'il en pense,
 - Attendre d'avoir moins de 2 minutes à la pendule, jouer son coup et proposer nulle à son adversaire avant d'appuyer sur sa pendule,
 - Jouer son coup sur l'échiquier, proposer nulle à son adversaire, appuyer sur la pendule, noter son propre coup et noter « (=) » à la suite de la notation de son coup.
33. Après avoir signé les feuilles de partie un joueur peut :
- Faire appel de toute décision de l'arbitre, à moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose,
 - En aucun cas demander à changer le résultat,
 - De suite analyser sa partie avec son adversaire à l'emplacement même où a eu lieu la partie.
34. Vous surveillez une partie de blitz supervisée et enregistrée et vous constatez un premier coup illégal des blancs :
- Vous ajoutez 1 minute aux noirs et la partie continue,
 - Vous déclarez la partie perdue pour les blancs,
 - Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue.
35. Les participants aux Championnats académiques doivent obligatoirement :
- Être français ou étrangers scolarisés en France depuis au moins 2 années,
 - Être licenciés A ou B à la Fédération Française des Echecs,
 - Être licenciés A ou B à la Fédération Française des Sports Scolaires.

36. Quel est le classement estimé d'un benjamin non-classée en partie longue et en partie rapide ?
- 1199 et 1199,
 - 1099 et 999,
 - 1199 et 999.
37. Une partie dite rapide est :
- Une partie comprise de plus de 15 minutes et de moins de 60 minutes.
 - Une partie dont la cadence est égale à 10 min ou moins,
 - Une partie comprise de plus de 10 minutes et de moins de 60 minutes.
38. On dit qu'une partie se termine par le « Pat », lorsque :
- Le roi est mis en échec mais n'a aucun moyen légal de se sauver,
 - Lorsque le joueur au trait n'a plus que le Roi comme pièce sur l'échiquier,
 - Lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors que son Roi n'est pas en échec.
39. Sont qualifiés pour les Championnats de France minimes, benjamins, pupilles, poussins et petits poussins :
- les joueurs changeant de catégorie ayant marqué au moins 6/9 dans le championnat précédent,
 - les joueurs ne changeant pas de catégorie et ayant marqué au moins 6/9 dans le championnat précédent,
 - les joueurs ne changeant pas de catégorie et ayant marqué au moins 7/9 dans le championnat précédent.
40. Avant la partie l'arbitre doit :
- Vérifier la position des échiquiers par rapport au soleil,
 - Vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces,
 - Vérifier la hauteur des chaises et des tables de jeu.

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Corrigé UVJ session de décembre 2015

Durée : 2 heures

candidat :

Pour les épreuves tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Mettre une croix devant la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en rouge pour ceux qui répondent en version informatique

1. A quel âge peut-on obtenir le titre d'Arbitre Fédéral Jeune ?
(84% de bonnes réponses)
 - a. 10,
 - b. 12,
 - c. 16.

2. Quelle affirmation est la bonne concernant les 9 membres de la Direction Nationale de l'Arbitrage (DNA) :
(78% de bonnes réponses)
 - a. Ils sont proposés et nommés par le Comité Directeur de la FFE,
 - b. Le Directeur National de l'Arbitrage est proposé par le Président de la FFE ; il propose une liste de 8 collaborateurs approuvée par le CD FFE,
 - c. Les 9 membres de la DNA sont pris parmi les Arbitres Internationaux français volontaires. Le choix de ses membres est approuvé par le CD FFE.

3. En partie rapide, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, que doit-il faire?
(59% de bonnes réponses)
 - a. Déclarer la partie nulle immédiatement,
 - b. Ne pas intervenir de suite et attendre jusqu'à ce que le demi-coup suivant soit achevé
 - c. Demander aux joueurs de rétablir la position avant l'irrégularité.

4. Vous supervisez un blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs:
(43% de bonnes réponses)
 - a. Vous ajoutez 1 minute aux noirs et la partie continue,
 - b. Vous déclarez la partie perdue pour les blancs
 - c. Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et la partie continue.

5. Un AFJ qui, à ses 16 ans, veut devenir AF4 doit:
(73% de bonnes réponses)
 - a. Doit suivre un stage S4, réussir les UV1 et 1bis et obtenir une ASP établie par un AF3 ou plus,
 - b. Doit seulement passer l'UV1bis et obtenir une ASP établie par un AF3 ou plus,
 - c. Doit suivre une Formation Continue et obtenir une ASP établie par un AF3 ou plus.

6. Parmi ces 3 propositions quelle est celle qui n'apparaît pas dans la charte de l'arbitrage ?

(92% de bonnes réponses)

- a. Respecter et faire respecter les règles et les règlements,
- b. Jouer un rôle pédagogique lorsque cela est nécessaire,
- c. Analyser la partie avec les joueurs une fois celle-ci terminée.

7. Les traductions des règles du jeu dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont officielles?

(59% de bonnes réponses)

- a. Vrai,
- b. Faux, seule la version anglaise des Règles du jeu est officielle.

8. On dit qu'un joueur a le trait quand lorsque son adversaire a joué son coup.

(59% de bonnes réponses)

- a. Faux ! Le joueur a le trait seulement après l'appui sur la pendule par son adversaire,
- b. Vrai ! Il n'est pas besoin d'attendre l'appui sur la pendule par son adversaire pour jouer son propre coup.

9. Les joueurs doivent toujours avoir l'échiquier positionné de telle sorte que:

(81% de bonnes réponses)

- a. La case la plus extrême à droite soit blanche,
- b. La case la plus extrême à droite soit blanche ou noire,
- c. La case la plus extrême à droite soit noire.

10. Le droit de roquer est définitivement perdu quand :

(81% de bonnes réponses)

- a. Une pièce se trouve entre le Roi et la Tour,
- b. Lorsque la case traversée par le Roi est attaquée,
- c. Lorsque le Roi ou la Tour se sont préalablement déplacés.

11. Les coups doivent être joués d'une seule main :

(100% de bonnes réponses)

- a. Dans toutes les cadences de jeu,
- b. Dans toutes les cadences de jeu sauf le blitz,
- c. Seulement en cadence longue.

12. Lors de la promotion le pion doit obligatoirement être placé sur la case d'arrivée :

(73% de bonnes réponses)

- a. Faux,
- b. Vrai.

13. L'arbitre qui voit un joueur toucher une pièce et en jouer une autre, doit :

(49% de bonnes réponses)

- a. Ne pas intervenir tant si son adversaire ne dit rien.
- b. Intervenir immédiatement et obliger le joueur à jouer la première pièce touchée si cela est possible,

c. Ne pas intervenir tant que le joueur n'a pas appuyé sur la pendule.

14. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces :
(84% de bonnes réponses)

- a. Faux ! Son adversaire a parfaitement d'adouber les pièces à condition de le dire,
- b. **Vrai ! A condition de prévenir son adversaire ou en cas d'absence de ce dernier, l'arbitre,**
- c. Vrai ! Mais une fois qu'il a joué son coup et avant l'appui sur la pendule.

15. Que signifie Dxe4+ (=) :
(95% de bonnes réponses)

- a. La Dame prend la pièce en e4, elle met en échec le Roi adverse et c'est un très bon coup,
- b. **La Dame prend la pièce en e4, elle met le Roi adverse en échec et le joueur propose la nulle à son adversaire,**
- c. La Dame quitte la case e4, elle met le Roi adverse en échec et le joueur propose la nulle à son adversaire.

16. Si pendant une partie à cadence longue, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte :
(76% de bonnes réponses)

- a. La partie continuera après avoir mis les pièces au bon endroit,
- b. **La partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée,**
- c. La partie sera annulée si, et seulement si, les joueurs le décident.

17. Combien de titre d'arbitre fédéraux existent-ils en France ?
(73% de bonnes réponses)

- a. 4,
- b. **5,**
- c. 6.

18. On considère qu'un drapeau est tombé :
(57% de bonnes réponses)

- a. Quand il est par terre,
- b. Quand la pendule indique « 000 » clignotant,
- c. **Quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs à dument demandé à l'arbitre que ce fait soit constaté.**

19. En cadence lente une partie :
(70% de bonnes réponses)

- a. Ne peut durer plus de 4 heures,
- b. Se joue à la cadence de 2 heures minimum par joueur,
- c. **Se joue à la cadence de 1 heure minimum par joueur.**

20. Si pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier n'est pas conforme (case blanche à gauche des joueurs) :
(73% de bonnes réponses)

- a. La partie continuera mais la position sera transférée sur un échiquier correctement positionné,
- b. La partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée,
- c. La partie continuera telle quelle.

21. A la fin de la partie :
(89% de bonnes réponses)

- a. Les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant clairement le résultat de la partie,
- b. Les deux joueurs laisseront les pièces en place sur l'échiquier pour que leur capitaine respectif constate le résultat de la partie,
- c. Les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant clairement le résultat de la partie. Garderont l'original de la feuille de partie et déchireront le double.

22. Le Elo rapide parait :
(35% de bonnes réponses)

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

23. Pour gagner la partie le joueur doit :
(100% de bonnes réponses)

- a. Attaquer le roi de son adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre,
- b. Prendre le roi de son adversaire et l'amener à l'arbitre,
- c. Prendre toutes les pièces de son adversaire sauf le roi.

24. Un joueur joue un coup qui donne Echec et Mat mais aussitôt après son drapeau tombe :
(68% de bonnes réponses)

- a. Il perd la partie,
- b. Du fait qu'il n'a pas validé l'Echec et Mat en appuyant sur la pendule avec le tombé, il perd la partie,
- c. Il gagne la partie car l'Echec et Mat met immédiatement fin à la partie. Peu importe la chute de son drapeau.

25. En partie à cadence lente :
(78% de bonnes réponses)

- a. Au premier coup illégal d'un joueur l'arbitre ajoutera 2mn au temps de son adversaire,
- b. Au deuxième coup illégal d'un joueur l'arbitre ajoutera 2 mn supplémentaire au temps de son adversaire,
- c. Au troisième coup illégal d'un joueur l'arbitre déclarera partie perdue pour ce joueur.

26. En blitz non supervisé un joueur peut :
(76% de bonnes réponses)

- a. Prendre la pièce de son adversaire de la main gauche et déplacer sa propre pièce avec la main droite puis déclencher la pendule,
- b. A condition de ne pas avoir joué ni toucher une pièce, réclamer le gain après un coup illégal de son adversaire,
- c. Arrêter a pendule pour aller aux toilettes.

27. Un arbitre jeune peut être candidat à l'arbitrage du Championnat de France des Jeunes :
(62% de bonnes réponses)

- a. Vrai à condition d'avoir 18 ans,
- b. Faux, compte tenu qu'il n'est pas majeur,
- c. Vrai, il pourra officier en tant qu'adjoint d'un arbitre fédéral 3 ou supérieur.

28. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau :
(81% de bonnes réponses)

- a. En parties longues seulement,
- b. Oui ! Quel que soit la cadence,
- c. Seulement en parties longues et rapides, pas en blitz.

29. Le règlement d'une compétition de partie rapide peut décider que la partie sera perdue au troisième coup illégal : (46% de bonnes réponses)

- a. Faux !,
- b. Vrai !

30. A la cadence de 1h KO, un joueur à qui il reste moins de 5 minutes pour terminer la partie :
(89% de bonnes réponses)

- a. Peut arrêter la pendule pour réclamer la nulle à l'arbitre,
- b. Peut arrêter la pendule et réclamer le gain à l'arbitre,
- c. Peut arrêter de noter les coups sur sa feuille de partie.

31. On considère le début d'une ronde quand :
(76% de bonnes réponses)

- a. L'arbitre en fait l'annonce,
- b. A l'heure prévue dans le règlement,
- c. Quand le joueur ayant les noirs démarre la pendule des blancs.

32. En partie à cadence lente, pour proposer nulle un joueur doit:
(68% de bonnes réponses)

- a. Demander à son capitaine ce qu'il en pense,
- b. Attendre d'avoir moins de 2 minutes à la pendule, jouer son coup et proposer nulle à son adversaire avant d'appuyer sur sa pendule,
- c. Jouer son coup sur l'échiquier, proposer nulle à son adversaire, appuyer sur la pendule, noter son propre coup et noter « (=) » à la suite de la notation de son coup.

33. Après avoir signé les feuilles de partie un joueur peut :
(38% de bonnes réponses)

- a. Faire appel de toute décision de l'arbitre, à moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose,
- b. En aucun cas demander à changer le résultat,
- c. De suite analyser sa partie avec son adversaire à l'emplacement même où a eu

lieu la partie.

34. Vous surveillez une partie de blitz supervisée et enregistrée et vous constatez un premier coup illégal des blancs : **(32% de bonnes réponses)**

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

35. Les participants aux Championnats académiques doivent obligatoirement : **(68% de bonnes réponses)**

- a. Etre français ou étrangers scolarisés en France depuis au moins 2 années,
- b. Etre licenciés A ou B à la Fédération Française des Echecs,
- c. Etre licenciés A ou B à la Fédération Française des Sports Scolaires.

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

(57% de bonnes réponses)

- a. 1199 et 1199,
- b. 1099 et 999,
- c. 1199 et 999.

37. Une partie dite rapide est :

(81% de bonnes réponses)

- a. Une partie comprise de plus de 15 minutes et de moins de 60 minutes.
- b. Une partie dont la cadence est égale à 10mn ou moins,
- c. Une partie comprise de plus de 10 minutes et de moins de 60 minutes.

38. On dit qu'une partie se termine par le « Pat », lorsque :

(100% de bonnes réponses)

- a. Le roi est mis en échec mais n'a aucun moyen légal de se sauver,
- b. Lorsque le joueur au trait n'a plus que le Roi comme pièce sur l'échiquier,
- c. Lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors que son Roi n'est pas en échec.

39. Sont qualifiés pour les Championnats de France minimes, benjamins, pupilles, poussins et petits poussins :

(81% de bonnes réponses)

- a. les joueurs changeant de catégorie ayant marqué au moins 6/9 dans le championnat précédent,
- b. les joueurs ne changeant pas de catégorie et ayant marqué au moins 6/9 dans le championnat précédent,
- c. les joueurs ne changeant pas de catégorie et ayant marqué au moins 7/9 dans le championnat précédent.

40. Avant la partie l'arbitre doit :

(81% de bonnes réponses)

- a. Vérifier la position des échiquiers par rapport au soleil,
- b. Vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces,
- c. Vérifier la hauteur des chaises et des tables de jeu.

Dans le rétroviseur : l'arbitre M. César Boutteville.

article envoyé par Gwénohé Grall

Le palmarès de l'amateur d'échecs qu'est M. Boutteville (24 juin 1917 - 21 mai 2015) est impressionnant :

il a par exemple remporté six fois le championnat de France et participé à de très nombreuses Olympiades (Moscou 1956, Munich 1958, Leipzig 1960, Tel Aviv 1964, Cuba 1966, Lugano 1968). Dans le bulletin olympique n°5 de Nice, madame Brigitte Debeaurain recueille les propos de M. Muffang qui révèle qu'en 1956 "l'équipe fut victime d'une double *décision d'arbitrage* devant laquelle elle s'inclina sportivement, tout en estimant, à part soi, que cette double décision lui coûtait, dans son match contre la République populaire de Mongolie, un demi-point, sinon un point entier". Un début d'explication quant à la perte sans coup (perte par forfait), lors de la rencontre Boutteville - Zhamsaran (première ronde du tour de qualification). Krzysztof Puszczewicz dans le livre de 2015 intitulé "XII Olimpiada Szachowa Moskwa 1956", relate la guigne des français Boutteville et Burstein qui n'arrivèrent pas à temps à Moscou. Les souvenirs distordraient-ils l'espace-temps ?

Mais lors de mes pérégrinations, j'ai découvert une nouvelle corde à l'arc de M. Boutteville, peut-être l'envie de passer de l'autre côté du miroir :

1^{er} Championnat de la Seine Saint-Denis qui se déroula les dimanches 14 et 21 octobre 1973.



De gauche à droite :

*-----, le docteur Voisin, M. Emberger, M. Conan, . M. Descarpentries, M. Roubach, M. Durpoix
Jean, -----*

Accroupi : M. Yousfi, M. Vernadet, -----, M. Guerquain, M. Orlandi, M. Boutteville.

Le texte de la coupure de presse :

Organisé par le Cercle de Gagny, ce championnat, premier du genre dans notre département, s'est déroulé les dimanches 14 et 21 octobre à la salle Gustave Afchain à Gagny (Système suisse, 6 rondes de 50 minutes par joueur).

Nous avons noté la participation de 52 engagés, licenciés à FFE, domiciliés en Seine-Saint-Denis, appartenant à des cercles de ce département ou limitrophes. L'arbitrage était assuré par M. BOUTTEVILLE, Maître d'Echecs et 6 fois champion de France. La coupe, offerte par la Municipalité de Gagny, a été remise à M. ROUBACH, vainqueur du championnat, par M. PARIS, Conseiller Municipal au nom de M. VALENET, Maire de Gagny. Des prix ont été remis aux premiers du classement par M. DROUILLON, Directeur de la Banque Parisienne de Crédit, Agence de Gagny.

Voici le classement final du championnat, ardemment disputé avec des résultats honorables pour le C.E. de Gagny :



- 1er : M. ROUBACH, 1ère catégorie, CE de Vincennes
- 2e : M. EMBERGER, 2e catégorie, CE de Gagny
- 3e : M. VERNADET, 3e catégorie, CE d'Aubervilliers et de la Tour Blanche
- 4e : M. CONAN, 2e du championnat de France 1968, CE d'IBM et de Villepinte
- 5e : M. le Docteur VOISIN, 3e catégorie ; CE de Gagny
- 6e : M. DESCARPENTRIES, Président du CE de Villepinte
- 7e : M. PAILLOUS, 4e catégorie CE de Villepinte

- 8e : Exaequo : M. DURPOIX, Président du CE de Drancy
M. PLARD, 3e catégorie, CE de Garges les Gonesse
- 10e : Exaequo : M. ORLANDI, 4e catégorie, CE du Lycée de Montreuil
1er des moins de 18 ans.
M. CIRJAK, 4e catégorie, CE de Clichy sous Bois.
- 12e : M. GUERGAIN, 4e catégorie, CE de Gagny
- 13e : M. BERTHOLLET CE de Garches les Gonesse
- 14e : Exaequo : M. BERAUD, 5e catégorie, CE de Gagny
M. KATZ, 4e catégorie, CE de Gagny.

signal du renouveau du "Noble jeu" dans notre ville de Gagny et dans notre département. Elle pourrait être suivie de nombreux autres championnats d'Echecs "93".

Le Vice-Président du CE Gagny :
Y. PINEAU

Nous tenons à remercier toutes les personnes citées ci-dessus ainsi que tous les participants et tous les organisateurs, en particulier M. YOUSFI, Président du CE Gagny. Cette rencontre a obtenu un grand succès auprès du public et des participants. Elle devrait être le

Championnat d'Europe par Equipes Reykjavik 2015

Par IA Dominique Dervieux

L'actualité du mois de novembre dernier a été occupée en grande partie par le Championnat d'Europe par équipes. Il a lieu les années en alternance avec les Olympiades et se déroulait cette fois en Islande.

L'observateur arbitre, supporter des équipes de France mixte et féminine, peut avoir relevé quelques curiosités.

1) Comment se fait-il qu'en compétition mixte, la France N°4 sur la ligne de départ, se retrouve ronde 2 seulement à devoir affronter la redoutable Arménie N°6 ?

Pour répondre il est nécessaire de connaître le système d'appariement.

Il s'agit d'un système suisse mais pas celui que nous pratiquons dans nos tournois habituels.

La grande différence est au niveau du classement des équipes : il se fait par points de match, points de parties puis numéro d'appariement

Avant de voir l'explication de l'appariement Arménie-France, regardons un peu le texte de la FIDE qui s'applique : il s'agit des règles d'appariement pour les Olympiades, utilisées également par l'ECU pour l'ETCC.

Règles d'Appariement pour les Olympiades

Approuvé par les conseils exécutifs de 1994 et 1998, modifié par le Conseil présidentiel de 2006, et le Conseil exécutif de 2007 et 2009.

A. Appariement de base

1. Le système d'appariement de base est l'appariement au système suisse à l'aide des points de match pour les appariements et le score.

B. nombre impair d'équipes participantes

1. La fédération organisatrice aura le droit de présenter une deuxième équipe (équipe "B"). S'il y a un nombre impair d'équipes participantes, la fédération organisatrice a le droit de présenter une troisième équipe (équipe "C").

2. Si l'équipe "C" est appariée et joue la ronde 1, elle doit participer à tout le tournoi même si une équipe ou des équipes arrêtent ou si une nouvelle équipe ou des équipes arrivent par la suite, produisant un nombre impair d'équipes encore en compétition.

C. classement des équipes pour l'appariement

1. Les équipes dans le tournoi open sont composées de quatre joueurs, les équipes dans le tournoi féminin sont composées de quatre joueuses. Un joueur de réserve peut être nommé par équipe.

2. Obtenir une liste de toutes les équipes participantes et tous les noms et prénoms des joueurs de chaque équipe, y compris leur ordre, un mois avant le début de l'Olympiade. La liste des noms et l'ordre des joueurs ne peuvent être modifiés qu'avec l'accord du président de la FIDE.

3. Enregistrer le classement FIDE de chaque membre des équipes.

4. Attribuer un classement FIDE égal au classement FIDE minimum aux membres des équipes qui n'ont pas de classement FIDE.

5. Au début du championnat toutes les équipes sont classées dans l'ordre de la moyenne de leurs quatre meilleurs joueurs classés FIDE. L'équipe avec la plus haute moyenne se voit attribuée le numéro d'appariement 1, la deuxième plus haute le numéro 2, etc...
6. Si deux ou plusieurs équipes ont la même moyenne, elles sont classées en fonction du classement du cinquième joueur.
7. Pour l'appariement de toutes les rondes, les équipes sont classées dans l'ordre suivant :
Points de match
Points de parties
Numéro d'appariement conformément à l'article 9.

D. Nombre de rondes

1. Le nombre de rondes dans le tournoi Open et le tournoi féminin des Olympiades sera 11.

E. Byes

1. S'il y a un nombre impair d'équipes un bye devra être accordée à une seule équipe qui sera arbitrairement créditée de 1 point de match et deux points de parties.

L'équipe qui recevra le bye au premier tour sera l'équipe au dernier rang.

Par exemple: S'il y a 85 équipes, l'équipe classée n°85 recevra le bye à la première ronde.

L'équipe qui recevra le bye dans les tours suivants sera la dernière équipe classée du groupe avec le plus faible nombre de points de match. Aucune équipe ne peut recevoir plus d'un bye.

F. score des parties inachevées pour les appariements

1. les parties inachevées sont considérées comme des nulles pour l'appariement.

G. Départages

1. La position des équipes qui terminent avec le même nombre de points de match sera déterminée par application des départages suivants dans l'ordre, en partant de (a) à (b) puis (c) si nécessaire :

a) la somme des Sonneborn-Berger, qui est calculée comme suit :

les points de match de chaque adversaire, à l'exclusion de l'adversaire qui a marqué le plus petit nombre de points de match, multipliés par le nombre de points de parties obtenus contre cet adversaire;

b) le nombre des points de parties marqués;

c) la somme des points de match de toutes les équipes adversaires, sauf la plus basse.

Pour calculer le départage, un bye ou un match non joué - si l'équipe adverse ne se présente pas à temps - sont comptés comme un match nul contre un adversaire virtuel. Au début de la ronde cet adversaire virtuel possède le même nombre de points de match et les points de parties que l'équipe.

Ensuite, le résultat du match non joué est ajouté (1 point de match et 4 points de parties en cas d'une victoire non jouée, 1 point de match et 2 points de parties en cas d'un bye, 0 point de match et 0 point de partie en cas d'une défaite non jouée) et enfin pour chaque ronde suivante 1 point de match et 2 points de parties.

H. Règles générales d'appariement

1. Un numéro d'appariement est attribué à chaque équipe selon la section C.

2.

a) Aucune équipe ne jouera le même adversaire plus d'une fois.

b) Une équipe ayant marqué sans jouer ne recevra pas un bye dans les tours suivants. Ceci est le cas quand une équipe a reçu un bye en raison d'un nombre impair d'équipes ou quand une des équipes adverses ne se présente pas à l'heure.

3. La différence des points de matchs de deux équipes appariées l'une contre l'autre devra être 0 ou, si cela est impossible, aussi petit que possible.

4. Un groupe de points est défini comme un groupe d'équipes ayant le même nombre de points de match.

5. Les appariements seront effectués par groupe de points de haut en bas, mais ne comprenant pas le groupe médian; puis de bas en haut, mais ne comprenant pas le groupe médian, et enfin le groupe médian. Le groupe médian doit être définie comme le groupe dans lequel l'équipe médiane se trouve. S'il y a un nombre pair d'équipes appariées, la moins bien classée des deux équipes du milieu doit être considérée comme l'équipe médiane.

Exemple: Soit 88 équipes:

	place	points de match
...		
	43	11 points
	44	11 points
Équipe médiane →	45	10 points
	46	10 points

Par conséquent, le groupe à 10 points de match est le groupe médian.

I. Attribution des couleurs

1. les appariements des équipes sont prises sans tenir compte de la couleur.
2. Au premier tour, la couleur attribuée à l'échiquier n°1 de l'équipe classée numéro 1 sera choisi par tirage au sort. Toutes les autres équipes impaires dans la moitié supérieure du groupe d'appariement doivent recevoir la même couleur au premier tour à l'échiquier n°1 que l'équipe classée numéro 1.
3.
 - a) La différence de couleur de l'échiquier n°1 d'aucune équipe ne devra devenir > 2 ou < -2 .
 - b) Aucun premier échiquier ne recevra la même couleur trois fois de suite.
4.
 - a) Si dans un groupe de points, un appariement complet est seulement possible sans appliquer l'article 22, un tel appariement sera alors effectué.
 - b) Si, dans un groupe de points avec des flotteurs des groupes de points supérieurs ou inférieurs, un appariement complet est seulement possible en choisissant un autre flotteur, alors un autre flotteur sera choisi.
5. Après avoir fait des couples d'équipes, les couleurs doivent être attribuées en fonction des priorités suivantes :
 - a) égalisation des couleurs de l'échiquier n°1 (indépendamment de qui a joué ou joue à l'échiquier n°1), et
 - b) alternance des couleurs à l'échiquier n°1.
6. Si les deux équipes ont eu les blancs le même nombre de fois à l'échiquier n°1 et ont eu des couleurs opposées à l'échiquier n°1 la ronde précédente, alors les couleurs des échiquiers n°1 seront telles que les deux équipes alterneront par rapport à la ronde précédente.
7. Si les deux équipes ont eu les blancs le même nombre de fois à l'échiquier n°1, les couleurs doivent être choisies à l'échiquier n°1 pour fournir la séquence la plus basse de la même couleur pour les deux équipes.
8. Si les deux équipes ont eu les blancs le même nombre de fois à l'échiquier n°1 et ont eu exactement la même séquence de couleurs, alors la priorité doit être donnée à
 - a) équilibrer la couleur à l'échiquier n°1 de l'équipe classée le plus haut, ou
 - b) alternance de couleur à l'échiquier n°1 de l'équipe classée le plus haut de la dernière ronde.
9. Si les deux équipes ont eu les blancs le même nombre de fois à l'échiquier n°1 et ont eu exactement la même séquence de couleurs, et chaque équipe a eu le même nombre de fois les Blancs et les Noirs à l'échiquier n°1, alors la couleur à l'échiquier n°1 de l'équipe de rang le plus élevé alternera de la dernière ronde.
10. Les équipes citées en premier dans la liste des appariements auront les pièces blanches sur les échiquiers impairs, les pièces noires sur les échiquiers pairs.

J. Procédure détaillée des appariements

1.

a) S'il y a un nombre impair d'équipes dans un groupe de points au-dessus du groupe médian, l'équipe la moins bien classée doit alors flotter vers le bas et le groupe de points immédiatement inférieur et être appariée contre l'équipe la mieux classée dans ce groupe, contre laquelle elle n'a pas déjà joué.

b) Si le groupe de points vers lequel l'équipe la moins bien classée a été envoyée vers le bas est tel qu'un appariement complet de toutes les équipes restantes dans le groupe ne peut pas être fait, alors - au lieu de faire flotter l'équipe la moins bien classée - la deuxième équipe la moins bien classée dans le groupe doit flotter vers le bas, etc...

2. Si l'équipe la moins bien classée qui flotte vers le bas vers le groupe immédiatement inférieur a déjà joué toutes les équipes de ce groupe, alors elle doit être ramenée dans son groupe d'origine et la deuxième équipe la moins bien classée sera fluteur, etc...

3. Si chaque équipe dans un groupe supérieur au groupe médian a joué toutes les équipes dans le groupe immédiatement inférieur, l'équipe la moins bien classée sera fluteur vers le prochain groupe de points et la même procédure sera suivie selon les articles 30 et 31.

4

a) S'il y a un nombre impair d'équipes dans un groupe de score en-dessous du groupe médian, l'équipe la mieux classée sera fluteur vers le groupe de points immédiatement au-dessus et être appariée contre l'équipe la moins bien classée dans ce groupe, contre laquelle elle n'a pas déjà joué.

b) Si le groupe de points vers lequel l'équipe la mieux classée a été envoyée est tel qu'un appariement complet de toutes les équipes restantes dans le groupe ne peut pas être fait, alors - au lieu de faire flotter l'équipe la mieux classée - la deuxième équipe la mieux classée dans le groupe doit flotter vers le haut, etc...

5. Si l'équipe la mieux classée qui flotte vers le groupe immédiatement au-dessus a déjà joué toutes les équipes de ce groupe, alors elle doit être ramenée à son groupe d'origine et la deuxième équipe la mieux classée sera fluteur, etc...

6. Si chaque équipe dans un groupe inférieur au groupe médian a joué toutes les équipes dans le groupe immédiatement au-dessus, alors l'équipe la mieux classée sera fluteur vers le prochain groupe de points et la même procédure sera suivie selon les articles 33 et 34.

7. Dans la mesure du possible, les équipes dans la moitié supérieure d'un groupe de points seront appariées dans l'ordre contre les équipes de la moitié inférieure du même groupe de points.

8. Pour les équipes dans le groupe médian et au-dessus, la priorité doit être donnée à d'abord trouver le bon appariement pour l'équipe la mieux classée dans ce groupe de points, etc...

9. Pour les équipes en-dessous du groupe médian, la priorité doit être donnée à d'abord trouver le bon appariement pour l'équipe la moins bien classée dans ce groupe de points, etc...

10. En supposant qu'il y ait 2N équipes dans un groupe, il est d'abord tentant d'apparier la première équipe du groupe avec l'équipe N + 1. Si cela est possible, nous nous retrouvons avec un sous-groupe de 2N - 2 équipes. La même procédure est maintenant appliquée au sous-groupe. Partout où un match n'est pas possible parce que les équipes ont déjà joué ensemble, ou le sous-groupe est insoluble, la première équipe dans le groupe (ou sous-groupe) est jumelée à N + 2 (à la place de N + 1), puis N + 3, jusqu'à 2N, et si toujours pas, contre N-1, N-2, etc...

11. Pour illustrer cette procédure, supposons qu'il y ait six équipes dans un groupe, de 1 à 6. Il y aura 15 combinaisons d'appariement au sein du groupe, dans l'ordre décroissant de priorité suivant :

1	1 x 4	2 x 5	3 x 6
2	1 x 4	2 x 6	3 x 5
3	1 x 4	2 x 3	5 x 6
4	1 x 5	2 x 4	3 x 6
5	1 x 5	2 x 6	3 x 4
6	1 x 5	2 x 3	4 x 6
7	1 x 6	2 x 4	3 x 5
8	1 x 6	2 x 5	3 x 4
9	1 x 6	2 x 3	4 x 5
10	1 x 3	2 x 5	4 x 6
11	1 x 3	2 x 6	4 x 5

12	1 x 3	2 x 4	5 x 6
13	1 x 2	3 x 5	4 x 6
14	1 x 2	3 x 6	4 x 5
15	1 x 2	3 x 4	5 x 6

12. Si une équipe dans un groupe de points a déjà joué contre toute autre équipe du groupe, elle doit être fluteur vers le bas (pour tous les groupes au-dessus du groupe médian) ou vers le haut (pour tous les groupes en-dessous du groupe médian).

13. La priorité sera donnée à faire autant de paires que possible des équipes dans un groupe de points donné avant de faire flotter une équipe pour le groupe de points inférieur (ou supérieur). Dans tous ces cas, la même logique générale que détaillée ci-dessus doit être suivie.

K. Divers

1. Les appariement doivent être faits par le TAP, comme indiqué à l'article 6.3.7 du Règlement de l'Olympiade des échecs.

2

a) Seules les équipes qui ont au moins trois joueurs présents à 19h00 la veille de la ronde 1 (et dont le TAP a été avisé de leur présence), plus les équipes qui ont notifié leur horaires d'arrivée (et dont le TAP a été informé) doivent être appariées pour la première ronde à condition que les équipes encore absentes soient en mesure d'être dans la salle de tournoi avant le début de la première ronde.

b) Au début de chaque ronde une équipe participante doit être présente avec au moins trois joueurs. Si moins de trois joueurs sont présents au début de chaque ronde, les joueurs présents ne sont pas autorisés à débiter leurs parties.

c) Si une l'équipe pour la deuxième fois (pas nécessaire lors de deux rondes consécutives) sera présente avec moins de trois joueurs et donc pas autorisés à lancer leurs jeux, alors cette équipe sera expulsée de l'Olympiade.

3. Les équipes qui ne se présentent pas à l'heure pour le début de chaque ronde doivent perdre le match et obtenir 0 point. L'adversaire d'une telle équipe va obtenir deux (2) points de match et un (1) point de partie pour chaque échiquier où son joueur est arrivé à l'heure.

4. Après l'appariement des équipes officiellement publié, il ne doit pas être modifié, sauf si l'article 22 de ce règlement a été violé. En cas de changement d'appariement publié, l'arbitre principal doit informer tous les capitaines des équipes concernées. Pour avoir assez de temps pour de nouvelles préparations le début d'une ou plusieurs parties peut être reporté par l'arbitre en chef, si nécessaire.

5. Les articles 44 ou 45 peuvent être annulés par décision du Président de la FIDE.

6. Aucun changement dans les appariements publiés n'est autorisé, à moins que le Président de la FIDE ne le confirme.

Revenons maintenant au cas qui nous intéresse. Les résultats de la ronde 1 ont été les suivants avec les numéros d'appariements des 36 équipes :

N°app.	Res.	N°app.	N°app. Res.	N°app	
19	1-3	1	10	2,5-1,5	28
2	3-1	20	29	2,5-1,5	11
21	1-3	3	12	1,5-2,5	30
4	3-1	22	31	2,5-1,5	13
23	1-3	5	14	3,5-0,5	32
6	4-0	24	33	2-2	15
25	2-2	7	16	3-1	34
8	2-2	26	35	0-4	17
27	0,5-3,5	9	18	2,5-1,5	36

15 équipes ont gagné leur premier match et ont 2 points de matchs. C'est le premier groupe de points.

La particularité est donc de classer les équipes par points de parties avant de trier par numéro d'appariement.

Nous avons donc 6 et 17 avec 4 points de parties,
puis 9 et 14 avec avec 3,5 points de parties,
puis 1, 2, 3, 4, 5, 16 avec 3 points de parties
et enfin 10, 18, 29, 30 et 31 avec 2,5 points de parties.

Nous avons donc les deux sous-groupes

S1	S2
6	4
17	5
9	16
14	10
1	18
2	29
3	30
	31

Et les équipes 6 et 4 se retrouvent justement appariées ensemble.

Comme elles ont le même historique de couleurs au premier échiquier (Blanc à la ronde 1), l'équipe avec le plus petit numéro d'appariement alterne la couleur de la ronde précédente et donc l'Arménie double les blancs au premier échiquier.

Voilà pour l'explication .. Cela n'empêchera pas la France de gagner ce match ;)

2) Avec seulement 9 rondes, le départage joue un rôle important. Comment le premier départage se calcule-t-il ?

Après la ronde 8, le haut du classement est le suivant :

Place	Pays	Points	Departage1
1	Russie	14	170,5
2	Hongrie	12	154,5
3	France	11	164,5
4	Arménie	11	150

Le premier départage est la somme des Sonneborn-Berger calculés ainsi :

les points de matchs de chaque opposant, en excluant l'opposant qui a marqué le plus petit nombre de points de matchs, multipliés par les points de parties marqués contre chaque opposant respectivement. En cas de plusieurs opposants avec le même nombre de points de matchs, le plus petit résultat de la multiplication doit être exclu.

Appliquons cela à la France :

Ronde 1, victoire 3-1 contre la Suède qui a 7pts de matchs après la ronde 8 : $SB = 3 \times 7 = 21$

Ronde 2, victoire 2,5-1,5 contre l'Arménie (11pts) : $SB = 2,5 \times 11 = 27,5$

etc ...

	pour	contre	points	pts ronde8	SB
France					
1 Suede	3	1	2	7	21
2 Armenie	2,5	1,5	2	11	27,5
3 Hongrie	2	2	1	12	24
4 Serbie	2	2	1	9	18
5 Espagne	3	1	2	9	27
6 Ukraine	2,5	1,5	2	10	25
7 Russie	1,5	2,5	0	14	21
8 Georgie	2	2	1	11	22
9					
			11		185,5
					164,5

La somme des SB : $21+27,5+24+18+27+25+21+22 = 185,5$

La Suède a marqué 7 points et est le seul adversaire avec ce nombre de points donc nous enlevons son SB.

$$\text{Dep1} = 185,5 - 21 = 164,5$$

Nous retrouvons bien le chiffre donné sur le classement après la ronde 8 :))

Les mêmes calculs pour l'Arménie et la Hongrie peuvent être effectués.

Arménie					
1 Islande	4	0	2	7	28
2 France	1,5	2,5	0	11	16,5
3 Norvege	2,5	1,5	2	8	20
4 Angleterre	2	2	1	9	18
5 Italie	2	2	1	8	16
6 Allemagne	2,5	1,5	2	11	27,5
7 Pologne	3	1	2	8	24
8 Russie	2	2	1	14	28
9					
			11		178
					150

La somme des SB = 178.

$$\text{Dep1} = 178 - 28 = 150.$$

Hongrie					
1 Moldavie	2	2	1	10	20
2 Finlande	4	0	2	6	24
3 France	2	2	1	11	22
4 Pologne	2,5	1,5	2	8	20
5 Ukraine	1,5	2,5	0	10	15
6 Norvege	2,5	1,5	2	8	20
7 Espagne	2,5	1,5	2	9	22,5
8 Azerbaïdjan	3,5	0,5	2	10	35
9					
			12		178,5
					154,5

La somme des SB = 178,5.

$$\text{Dep1} = 178,5 - 24 = 154,5.$$

Sous la condition de victoires de l'Arménie et de la France et d'un match nul de la Hongrie, les trois équipes risquent d'être à égalité de points de matchs au final.

La France a un meilleur départage mais l'avance n'est pas si grande.

Il faut revenir aux sommes des SB où nous constatons que la France est en tête (185,5 pour la France, 178,5 pour la Hongrie, 178 pour l'Arménie).

Les 8 adversaires de la France ont marqué 83 points, ceux de l'Arménie 76 et ceux de la Hongrie 72. D'un côté, cela démontre que la France a affronté de « meilleurs adversaires » mais pour le départage cela laisse moins de latitude à ceux-ci de marquer des points à la dernière ronde

Le « pire adversaire » de la France est la Suède. Cela enlève 21 pts au départage et dans le meilleur des cas, si la Suède gagne la ronde 9, il faudrait que la Serbie perde pour devenir le « pire adversaire » et cela n'enlèverait alors que 18 pts.

A la ronde 9, la France joue un adversaire à 11pts et gagnera entre 27,5, 33, 38,5 ou 44 points selon l'importance de la victoire. C'est le seul levier pour la France pour que son départage soit meilleur. Une victoire la plus large possible est souhaitable : 3-1 pour être en meilleure position que la Hongrie et aussi bien sinon mieux que le score de l'Arménie pour la même raison.

Les matchs à surveiller, avec une grande influence sur les départages sont :

Norvège – Pologne 1,5-2,5

Islande – Suède 4-0

Belgique – Finlande 1,5-2,5

	pour	contre	points	pts ronde9	SB
France					
1 Suede	3	1	2	7	21
2 Armenie	2,5	1,5	2	13	32,5
3 Hongrie	2	2	1	13	26
4 Serbie	2	2	1	9	18
5 Espagne	3	1	2	11	33
6 Ukraine	2,5	1,5	2	12	30
7 Russie	1,5	2,5	0	15	22,5
8 Georgie	2	2	1	11	22
9 Pays-Bas	2,5	1,5	2	11	27,5
			13		232,5
					211,5
	21			102	
Armenie					
1 Islande	4	0	2	9	36
2 France	1,5	2,5	0	13	19,5
3 Norvege	2,5	1,5	2	8	20
4 Angleterre	2	2	1	11	22
5 Italie	2	2	1	10	20
6 Allemagne	2,5	1,5	2	12	30
7 Pologne	3	1	2	10	30
8 Russie	2	2	1	15	30
9 Georgie	3	1	2	11	33
			13		240,5
					220,5
	22,5			99	
Hongrie					
1 Moldavie	2	2	1	10	20
2 Finlande	4	0	2	8	32
3 France	2	2	1	13	26
4 Pologne	2,5	1,5	2	10	25
5 Ukraine	1,5	2,5	0	12	18
6 Norvege	2,5	1,5	2	8	20
7 Espagne	2,5	1,5	2	11	27,5
8 Azerbaïdjan	3,5	0,5	2	11	38,5
9 Russie	2	2	1	15	30
			13		237
					217
	22,5			98	

La défaite de la Norvège et la victoire de l'Islande permet à l'Arménie d'améliorer sensiblement son départage, tandis que la Hongrie peut se féliciter de la victoire de la Finlande qui donne une dizaine de points de plus à son départage.

Les 8 premiers adversaires de l'Arménie et de la Hongrie marquent 11 pts de matchs lors de la ronde 9, les adversaires de la France seulement 8.

Classement final :

Place	Pays	Points	Départage1
1	Russie	15	224,5
2	Arménie	13	220,5
3	Hongrie	13	217
4	France	13	211,5

Remarque : une victoire 3-1 au dernier match aurait permis à la France d'avoir le même départage que la Hongrie, cependant le départage suivant (le nombre de points de parties) est aussi défavorable à la France (trop de petites victoires 2,5-1,5).

Tout cela montre la difficulté d'anticiper le résultat avec un tel départage car les résultats des équipes rencontrées intervient.

D'une manière générale, gagner largement (3-1, 3,5-0,5 ou 4-0) est à encourager tout comme des défaites minimales (1,5-2,5).