

**B.A.F.**

**Photos arbitres Tromso  
et Nîmes**

**Annonce stages arbitre  
FIDE**

**Fiche accueil joueur  
déficient moteur**

**Test nouvelles règles  
du jeu**

**Sujets et corrigés  
examens juin 2014**

**Déontologie des  
arbitres**

**Téléphones portables  
règle octobre 2014**

**Un arbitre français au  
Championnat du  
Monde des Jeunes  
en Afrique du Sud**



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS  
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

# BULLETTIN

des

# ARBITRES FÉDÉRAUX

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

n°139  
Octobre 2014

# SOMMAIRE DU BAF 139

Le mot du Directeur National de l'arbitrage.....	3
Informations du DTTS – Directeur des Titres, Tournois et Sanctions.....	4
Nouveaux arbitres FIDE, informations stages et examens, photos arbitres Tromso et Nîmes.....	5
Fiche accueil joueur déficient moteur.....	8
Connaissance des règles du jeu : test.....	9
Connaissance des règles du jeu : réponses au test.....	10
Examens de juin 2014	
UV 1 – sujet.....	11
UV 1 – corrigé.....	13
UV 1 bis – sujet.....	15
UV 1 bis – corrigé.....	16
UV 2 – sujet.....	18
UV 2 – corrigé.....	20
UV J – sujet.....	25
UV J – corrigé.....	28
Déontologie des arbitres en dix points.....	31
L'affaire est dans le sac – règles sur les téléphones portables au 1 <sup>er</sup> octobre 2014.....	32
Un arbitre au championnat du monde des jeunes à Durban – Afrique du Sud.....	35

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

Depuis le 1<sup>er</sup> juillet 2014, les arbitres doivent appliquer les nouvelles règles de la FIDE. Ces règles ont été diffusées dans le BAF 138 au mois de juin. Elles sont aussi disponibles dans la nouvelle version du livre de l'arbitre (en téléchargement sur le site internet de la FFE).

La FIDE a modifié l'article 11.3 (sur le téléphone portable) lors des Olympiades en août avec une mise en application le 1<sup>er</sup> octobre 2014. Je vous recommande la lecture de l'article de Francis DELBOË sur ce sujet d'actualité.

Le Livre de la Fédération a été également mis à jour par la commission technique. Il est disponible sur le site internet de la FFE.

Il est indispensable que les arbitres (qui vont officier lors des compétitions par équipes, lors des qualificatifs jeunes, lors des opens...) mettent à jour leurs deux documents de référence : le livre de l'arbitre (qui est réalisé par la DNA) et le livre de la Fédération (qui est réalisé par la Commission Technique).

De même, les candidats arbitres qui ont suivi un stage la saison dernière et qui vont passer les examens en novembre ou en juin doivent télécharger ces deux nouveaux livres.

Je vous invite aussi à suivre un stage d'une journée de Formation Continue dans les mois qui viennent pour étudier ces nouvelles règles avec les explications d'un formateur de la DNA.

Bonne saison à toutes et à tous !

Emmanuel VARINIAC  
Arbitre international  
[emmanuel.variniac@laposte.net](mailto:emmanuel.variniac@laposte.net)

## Informations du Directeur des Titres, Tournois et Sanctions (D.T.T.S)

En ce début de saison, ce sont 112 de nos collègues qui ont été désactivés pour ne pas avoir suivi de formation continue. Gageons que certains d'entre eux feront le nécessaire et seront réactivés en cours de saison.

Dans les rapports que je reçois concernant des tournois à cadence au KO, très peu précisent si les articles A3 ou A4, B3 ou B4 et G4 ou G5 des règles du jeu sont appliquées lors de la compétition. Je conseille à tous de le préciser pour éviter de sempiternelles discussions.

Rappels :

A.5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

B5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

G.2 Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si cette annexe s'applique ou non.

Les modèles de rapport sont à télécharger sur le site FFE  
<http://www.echecs.asso.fr/Arbitrage/Rapporttechnique.zip>.

Les demandes de titre sont à faire suivant les modèles ad hoc  
<http://www.echecs.asso.fr/Arbitrage/DemandesTitres.zip>

*Al Gérard Hernandez, DTTS,  
2 rue du Clair Matin, 01500 Saint Denis en Bugey  
Tél : 06 87 13 62 24,  
Mail : [hnz.gerard@wanadoo.fr](mailto:hnz.gerard@wanadoo.fr)*

---

### Liste des joueurs suspendus

Cette liste actualisée peut être obtenue à tout moment sur le site internet de la FFE/Discipline.

CODE FFE	NOM	PRENOM	TYPE	DEBUT	FIN (inclus)	POSITION
S04852	FELLER	Sébastien	SUSPENSION	01/08/2012	30/04/2015	Suspendu de toutes compétitions homologuées FIDE
B03148	HAUCHARD	Arnaud	SUSPENSION	01/08/2012	31/07/2015	Suspendu de toutes compétitions homologuées FIDE
J00562	HOUSSEAU	Christophe	SUSPENSION	12/03/2009	11/03/2019	SUSPENDU
en attente						
H01048	BORDEAUX	Jacques	ATTENTE	01/02/1996		CFD

Lors du congrès de Tromso , la FIDE a décerné le titre d'Arbitre FIDE à 8 français !  
Félicitations à Fabrice Casier, Antoine Doucet, Pierre Lapeyre, Olivier Minaud, Philippe Pierrot, Mickael Pouchon, Florian Rapin et Philippe Sauve !!

La France compte désormais 46 arbitres FIDE et 21 arbitres internationaux.



**Quatre arbitres internationaux français** (formateurs à la DNA) ont officié en Norvège pour les Olympiades de Tromso.

De gauche à droite :  
Stephen BOYD,  
Anémone KULCZAK,  
Nadir BOUNZOU  
et Stéphane ESCAFRE.

### 3 nouveaux formateurs à la DNA

La DNA a dans ses rangs 3 nouveaux formateurs d'arbitres : Gérard Hernandez (arbitre international), Pierre Lapeyre (arbitre FIDE) et Stéphane Renard (arbitre FIDE).

La DNA compte désormais un total de 23 **formateurs** que vous pouvez contacter pour organiser un stage de formation dans votre ligue ou votre département.

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

Notez les prochaines dates d'examens d'arbitrage :  
samedi 29 novembre 2014  
et samedi 20 juin 2015.

*Attention : il y a seulement deux sessions d'examens cette saison.*

La FFE organise avec l'aide de la ligue Dauphiné-Savoie le 4<sup>e</sup> stage de formation d'**arbitres FIDE** à **Eybens** (Isère) les **20 et 21 décembre 2014**.

Les formateurs seront les arbitres internationaux

Stephen Boyd et Laurent Freyd.

Les participants ayant un résultat supérieur ou égal à 80% à l'examen obtiennent une norme nécessaire à l'obtention du titre d'Arbitre FIDE.

Pour plus d'informations, contactez [Thierry Delelis-Fanien](#) par courriel ou par téléphone au 06.42.11.09.59.

Le 5<sup>e</sup> stage de formation d'arbitres FIDE est prévu au Mans **les 12 et 13 septembre 2015**. Contactez David Moreau pour ce stage.

Ces stages sont aussi enregistrés comme formation continue par la DNA.




***L'équipe d'arbitrage du championnat de France à Nîmes en août 2014.***



***De gauche à droite : Stéphanie Giua (AF2), Philippe Pascal-Mousselard (AF2), Guillaume Magnin (AF2), Patrice Capitanio (AF3), Gérard Hernandez (AI), Diego Salazar (président de la FFE), John Lewis (AF et arbitre en chef), Georges Bellet (AF2), Chantal Baudson (AF), Pierre Becker (AF), Henk Brongers (AF) et Francis Delboë (AI).***

Voici une première fiche d'aide pour l'accueil des joueurs handicapés.  
 Cette fiche a été réalisée par Stéphane Chéron, AF 2, et elle a été validée par la commission  
 « handicap » de la FFE. D'autres fiches seront publiées dans les prochains BAF.

## Fiche Accueil Déficient Moteur

<b>A l'inscription</b>	<b>Pendant le tournoi</b>	
<p>Prise en compte des difficultés du joueur à besoin particulier :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Par l'écoute de la demande du joueur</li> <li>2. Par la prise en compte de la difficulté que cela engendre vis à vis de l'organisateur</li> <li>3. S'imposer en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Assurer les conditions de jeu nécessaires au joueur.</li> <li>2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant le bien fondé si nécessaire.</li> <li>3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations.</li> <li>4. Permettre au joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas l'isoler, tant que faire se peut, des autres joueurs ; par ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus près de la sortie ou des toilettes.)</li> </ol>	 <p>A cartoon illustration by F. MARGERIN. It depicts a man in a wheelchair on the left, looking towards another man on the right. The man in the wheelchair has a speech bubble that says 'JE PEUX VOUS AIDER?' (I can help you?). The man on the right is standing, looking back at the man in the wheelchair. The man in the wheelchair is holding a bag, and the man on the right is also holding a bag. The signature 'F. MARGERIN' is at the bottom right of the drawing.</p>
<b>Points particuliers :</b>		
<b>Accessibilité</b>	<b>Aides Matérielles</b>	<b>Aides Humaines</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier l'accessibilité aux locaux.</li> <li>• Vérifier l'accessibilité à la salle .</li> <li>• Vérifier l'accessibilité aux sanitaires.</li> <li>• Vérifier l'accessibilité à la table de jeu.</li> <li>• Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et à la pendule).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saisies adaptées et efficaces.</li> <li>• Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée</li> <li>• Vérifier la possibilité de manipulation des pièces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aide éventuelle pour la prise de note</li> <li>• Aide éventuelle pour le déplacement des pièces</li> <li>• Personne choisie par l'arbitre pour le déplacement des pièces pour qu'il n'y ait pas de doute sur la demande du joueur lors des déplacements de pièces</li> <li>• Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule</li> </ul>



# Règles du jeu : testez vos connaissances

Par Francis Delboë  
Arbitre international

**Répondez à tempo à ces dix questions par *vrai* ou *faux*.**

**Page suivante, découvrez votre score.**

- 1) En cadence rapide, l'arbitre peut intervenir de son propre chef en cas de coup illégal. Vrai ou faux ?
- 2) En blitz, l'arbitre peut intervenir de son propre chef en cas de coup illégal. Vrai ou faux ?
- 3) En cadence standard, avec ou sans incrément, en cas de second coup illégal, il faut donner deux minutes de bonus à l'adversaire. Vrai ou faux ?
- 4) En cadence standard, avec ou sans incrément, si un joueur pousse son pion en dernière rangée et appuie sur la pendule, il faut donner 2 minutes de bonus à son adversaire et imposer une promotion en dame. Vrai ou faux ?
- 5) La règle dite «des 50 coups» a été remplacée par la règle «des 75 coups». Vrai ou faux ?
- 6) En cadence standard sans incrément (par exemple mode « time », cadence 40 coups en 2 heures puis 1 heure au KO) si un joueur au trait et en zeitnot demande si les 40 coups sont joués, il faut investiguer immédiatement pour donner la réponse au plus vite. Vrai ou faux ?
- 7) Moins de 15 minutes par joueur, c'est du blitz. Vrai ou faux ?
- 8) C'est le rôle de l'arbitre de prendre les mesures pour l'accueil des joueurs handicapés. Vrai ou faux ?
- 9) En cadence rapide, en cas de mauvais paramétrage de la pendule, aucune réclamation ne peut être formulée si plus de trois coups ont été joués. Vrai ou faux ?
- 10) En cadence standard sans incrément, par exemple mode time 60 minutes chacun, il peut arriver que l'on change la cadence pour un mode Fischer avec incrément de 5 secondes par coup. Vrai ou faux ?

# Test règles du jeu : les réponses

Par Francis DELBOE  
Arbitre international

- 1) **Vrai.** Article A4b : *un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur la pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant.*
- 2) **Vrai.** Article B4 : *.../...le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4*
- 3) **Faux.** Article 7.5b : *.../...pour le second coup illégal achevé par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.*
- 4) **Vrai.** Article 7.5b : *.../...si le joueur a déplacé un pion sur la case de la dernière rangée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion. Attention, s'il s'agit du second coup illégal, il faut déclarer la partie perdue par le récidiviste.*
- 5) **Faux.** L'article 9.6b (initiative de l'arbitre) ne remplace pas mais complète l'article 9.2 (initiative du joueur).
- 6) **Faux.** Il ne faut absolument pas donner cette indication. Article 12.6 : *l'arbitre ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé.*
- 7) **Faux.** Article B1 : *10 minutes ou moins par joueur ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque inférieur ou égal à 10 minutes.*
- 8) **Vrai.** Article 12.2f : *.../...prendre les mesures spéciales dans l'intérêt des handicapés.../...*
- 9) **Faux.** Article A4a (10 coups).
- 10) **Vrai.** Article G4 : *si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.*

## **Votre score :**

- a) **Vous avez 0 point :** ce n'est pas un score formidable mais il faut bien admettre que lorsque les règles changent, ce n'est pas facile. Heureusement, en suivant un stage de formation continue, tout va aller mieux !
- b) **Vous avez entre 1 et 4 points :** vous êtes surpris par les nouvelles règles du Congrès de Tallinn, que l'on applique depuis le 1<sup>er</sup> juillet 2014. Vous allez apprécier votre stage de formation continue, inscrivez-vous vite !
- c) **Vous avez entre 5 et 9 points :** bravo ! Il est clair que l'évolution des règles du jeu vous passionne, vous ne devriez pas manquer de participer à un stage de formation continue !
- d) **Vous avez 10 points :** score parfait, votre participation à un stage de formation continue sera une cerise sur le gâteau !

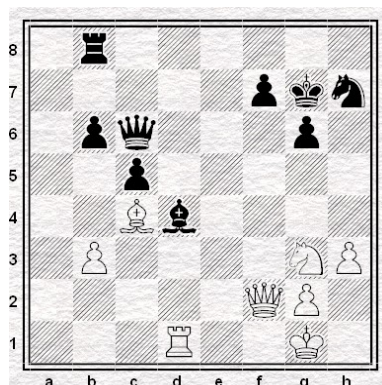
Justifiez vos réponses à l'aide des documents autorisés : livre de la fédération et livre de l'arbitre (version papier et numérique).

## 1 Divers

- 1.1 Quelles sont les pénalités qu'un arbitre peut donner ?
- 1.2 Est-il obligatoire de noter l'échec sur la feuille de partie ?
- 1.3 En blitz, un joueur dont la position est gagnante joue un coup qui laisse son roi en prise et appuie sur la pendule. Pour prouver que c'est un coup illégal, son adversaire prend le roi. Les deux joueurs réclament le gain. Que faites-vous ?
- 1.4 En cadence "40 coups en 2 heures puis 1 heure au KO", un joueur joue son 40<sup>e</sup> coup et appuie sur la pendule au moment où le drapeau tombe. Son adversaire ne veut pas continuer la partie, il dit que c'est fini. Il vous appelle et affirme qu'il a gagné au temps. Que faire ?
- 1.5 Un joueur désirant se rendre quelques minutes en zone fumeur peut-il quitter sa zone de jeu sans la permission de l'arbitre alors qu'il n'est pas au trait ?

## 2 La cadence rapide

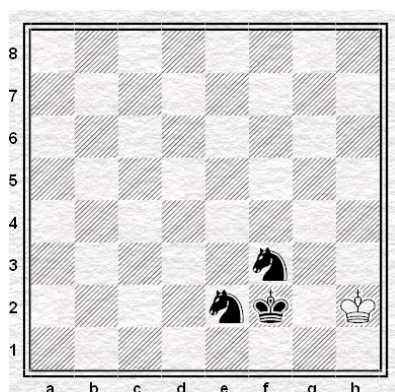
- 2.1 Qu'est ce qu'une cadence rapide ?
- 2.2 En jeu rapide avec supervision appropriée, l'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau ?
- 2.3 En début de partie rapide, le téléphone d'un joueur sonne. Son adversaire, qui n'est pas au trait, signale que cela ne l'a pas dérangé. Quelle décision prenez-vous ?
- 2.4 Une partie rapide commence par 1é4 é5 2 Cf3 Cc6 3 Fç4 Fç5 et à cet instant le joueur qui a les blancs, au trait, vous appelle car il constate que son roi est placé sur la case d1. Que faire ?
- 2.5 En jeu rapide, quand on est en zeitnot, est-ce autorisé de jouer les pièces de la main droite et d'appuyer sur la pendule de la main gauche ?
- 2.6 Au cours d'un tournoi rapide, dans cette position (voir diagramme) le joueur B (qui a les blancs) est en zeitnot. Il prend le pion f7 avec sa dame puis appuie sur la pendule. Son adversaire N réclame le gain car c'est un coup irrégulier. Que faire ?



### 3 L'open

*Vous êtes l'arbitre adjoint d'un tournoi regroupant 120 joueurs, cadence 1h30 par joueur avec incrément de 30 secondes par coup. Dans les situations suivantes, B a les blancs, N a les noirs. Expliquez, le cas échéant, la nature de votre intervention.*

- 3.1 La ronde vient de commencer, les deux joueurs de la table 60 vous appellent car ils ont commencé la partie avec un échiquier dont la case de droite est noire.
- 3.2 Les deux enfants qui jouent table 55 vous appellent. B vous signale que N vient de toucher une pièce mais en a joué une autre. Mais N s'agit: "j'avais dit j'adoube !"
- 3.3 Tandis que vous réglez le litige de la table 55, vous observez que N, table 56, écrit son coup avant de le jouer.
- 3.4 Vous surprenez le joueur B de la table 5 en train de discuter de sa partie en cours en salle d'analyses avec un de ses amis.
- 3.5 Une dispute survient table 38 entre les deux adversaires car B vient de faire le petit roque en déplaçant d'abord sa tour en f1 puis a placé son roi en g1. N veut que B joue sa tour, qu'il aurait fallu déplacer d'abord le roi pour que ce soit un roque valable.
- 3.6 Table 22, B, en grave crise temps, joue un coup qui mate puis son drapeau tombe. Les deux joueurs estiment qu'il ont gagné : N réclame le gain au temps mais B dit qu'il a gagné puisque c'est un mat.
- 3.7 Table 3, N note son coup, le joue puis arrête la pendule pour vous signaler que ce coup donne pour la troisième fois une position identique. B n'est pas d'accord. Que faire ?
- 3.8 Les deux gentlemen qui jouent table 59 vous appellent. Alors qu'il est au trait pour jouer son 75ème coup, le joueur N vous dit qu'il a probablement joué un coup irrégulier au 70ème. Son adversaire pense que ce n'est pas impossible. Que faire ?
- 3.9 Table 1, le joueur N joue son cavalier g5 en f3 (position du diagramme) et appuie sur la pendule. B vous appelle et vous demande d'intervenir pour mettre fin à cette interminable partie. Il ajoute que c'est une partie théoriquement nulle et affirme qu'il sera impossible de gagner. Que faire ?



# Corrigé de l'UV1 session de juin 2014

*Remarque du directeur des examens : pour cette session, ce sont les règles du Congrès de Dresde appliquées jusqu'au 30 juin 2014 qui ont été utilisées.*

## 1 Divers

1.1 Les pénalités qui peuvent être données par un arbitre sont mentionnées dans l'article 13.4 des règles du jeu : de l'avertissement jusqu'à l'expulsion.

1.2 Il n'est pas obligatoire de noter l'échec. Appendice C, article 13.

1.3 Il est interdit de prendre le roi de l'adversaire, quelle que soit la cadence, même en blitz. Article 1.2. Il faut réclamer le gain pour coup illégal, avant d'effectuer un coup : appendice B, article 3c. En prenant le roi, ce joueur fait lui-même un coup illégal. Il a perdu la partie.

1.4 Le joueur n'a pas achevé le nombre de coups requis dans le temps imparti. Son adversaire fait constater la chute du drapeau : article 6.8. Le joueur qui n'a pas achevé le 40<sup>e</sup> a donc perdu (sauf si l'adversaire n'a plus les moyens de mater) : article 6.9.

1.5 Ce joueur n'est pas au trait, il peut quitter sa zone de jeu pour peu qu'il reste dans l'aire de jeu. Article 12.2

## 2 Le jeu rapide

2.1 Cadence rapide : pour chaque joueur, au moins 15 minutes mais moins de 60 minutes (ou temps alloué + 60 fois un incrément). Article A1.

2.2 Oui. L'arbitre doit signaler la chute du drapeau. Appendice A, article A3.

2.3 Le joueur dont le téléphone a sonné a perdu la partie. Article 12.3b.

2.4 Au moins 3 coups ont été achevés par chaque joueur : aucune réclamation ne peut plus être faite. Appendice A, article A4a.

2.5 Quelle que soit la cadence, c'est interdit. Article 6.7b.

2.6 N a raison de ne pas jouer et d'arrêter la pendule : article A4c. En effet, Dxf7 est un coup illégal. S'il ne s'agit pas du troisième coup illégal joué par B, la sanction ne sera pas la perte de la partie. Ce sera 2 minutes de bonus en faveur de N. Article 7.4. B doit jouer un coup de dame légal (par exemple Df3 ou Dxd4) puisque sa dame est la première pièce qu'il a touchée en jouant Dxf7. Article 4.3c.

### **3 L'open en cadence 1h30 par joueur avec incrément de 30 secondes par coup.**

3.1 Échiquier mal orienté : article 2.1. Il faut transposer la position atteinte sur un échiquier correctement installé. Article 7.1b.e

3.2 Si la pièce a été délibérément touchée sans que « j'adoube » ait été dit, cette pièce doit être jouée. Article 4.2 et article 4.3a. Après avoir écouté le plaignant, il faut aussi écouter l'accusé. S'il affirme qu'il a dit « j'adoube », il n'y a pas lieu de mettre en doute sa parole, même si le plaignant ne l'a pas entendu.

3.3 Il ne faut pas écrire le coup avant de le jouer. Article 8.1. Seule exception : application de l'article 9.2 ou de l'article 9.3 (cas de nullité). L'arbitre doit intervenir et rappeler la règle au fautif.

3.4 En se rendant dans la salle d'analyse alors qu'il a une partie en cours, ce joueur n'a pas respecté l'article 12.2. Il est strictement interdit de parler de sa partie en cours, car ça permet de recevoir des conseils, de se faire suggérer des coups. Ce joueur ne respecte pas l'article 12.3. Il doit être sanctionné, en choisissant une pénalité citée dans l'article 13.4, par exemple la perte de la partie.

3.5 C'est un coup de tour. Article 4.4b.

3.6 Le mat a mis immédiatement fin à la partie. Article 5.1a. Le joueur B a gagné.

3.7 Le joueur N vient de jouer son coup. Dans la mesure où il n'est plus au trait, sa demande n'est pas recevable par l'arbitre. Il fallait écrire le coup et appeler l'arbitre : article 9.2a.

3.8 Il faut vérifier si nécessaire en reconstituant la partie sur un second échiquier. Si le coup était réellement illégal, il faut donner 2 minutes de bonus à la victime, il faut corriger le temps et (le cas échéant) il faut corriger le nombre de coups qu'indique la pendule, et continuer la partie à partir de la position, tout en obligeant le fautif à jouer la pièce touchée, sauf si c'est illégal. Article 4, article 6.13 et article 7.4.

3.9 Un mat est possible, ce n'est donc pas une position morte qui met immédiatement fin à la partie (article 5.2b). La partie doit donc se poursuivre, et ce joueur pourra solliciter la nullité si, par exemple, un cas relevant du 9.2 (règle des 3 positions) ou du 9.3 (règle des 50 coups) se présente. C'est une cadence avec un incrément (30 secondes par coup) il ne faut donc pas appliquer l'article 10.2, même s'il reste moins de 2 minutes au demandeur.



# Session de juin 2014    UV 1bis    Durée : 2 heures

Documents autorisés : Livres de l'arbitre et de la fédération (version papier ou numérique)

Vous devez expliquer vos réponses **en citant le livre et l'article utilisés dans chaque cas.**

## I – LA COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase régionale, qui comporte 12 équipes.

- 1) Quelles sont les 2 cadences possibles ?
- 2) Combien y a-t-il de joueurs dans une équipe ?
- 3) A quel moment doit-on vous donner les compositions d'équipe ?
- 4) Quelle est la règle complète sur le classement ELO des joueurs pour cette phase ?
- 5) Combien de rondes joue-t-on lors de cette phase ?
- 6) Quel est le nom du système d'appariements utilisé par l'arbitre principal ?
- 7) Comment sont comptés les points de match avec ce système ?
- 8) Comment se calcule le classement final avec ce système ?
- 9) Combien d'équipes seront qualifiées pour la phase suivante ?
- 10) Qui était Jean-Claude Loubatière ?

## II – NATIONALE 2

Vous arbitrez et organisez deux matches de N2 dans le local de votre club.

- 1) Quelle est la cadence de jeu ?
- 2) Détaillez tout le matériel que vous devez préparer avant le match ?
- 3) Avez-vous le droit de jouer ?
- 4) Avez-vous le droit d'être capitaine non joueur ?
- 5) Donnez un exemple de forfait sportif d'un joueur ?
- 6) Donnez cinq exemples de forfaits administratifs ?
- 7) Que devez-vous faire après le match en direction du directeur du groupe ?
- 8) Quelle est votre indemnité d'arbitre pour cette journée ?

## III – QUESTIONS DIVERSES

- 1) Quel est le classement Elo estimatif automatiquement accordé à une poussine ?
- 2) Quel est le classement Elo rapide donné à un vétéran qui participe à son premier tournoi ?
- 3) Quelles sont toutes les conditions à remplir pour devenir Arbitre Fédéral 4 ?

## IV – APPARIEMENTS ET DÉPARTAGES

- 1) Donnez tous les appariements d'un tournoi toutes rondes à 8 joueurs. Expliquez les principes généraux de ces appariements.
- 2) Proposez 4 départages pour ce tournoi.
- 3) Expliquez les principes de calcul de ces 4 départages.

# Corrigé de l'U.V. 1bis - session de juin 2014

## 1. – LA COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE (Livre de la FFE, 2.3.1)

1) Les 2 cadences possibles : 60 minutes K.O. ou 50 minutes + 10 secondes par coup pour toute la partie. (art. 3.3).

***Plus de la moitié des candidats ont eu faux à cette question !***

***Il faut mettre à jour vos livres chaque année en début de saison et lire les Bulletins des Arbitres Fédéraux !***

2) Il y a 4 joueurs dans une équipe (avec une liste de 5 joueurs maximum). (art. 3.7.a et 3.6)

3) Les capitaines doivent remettre à l'arbitre les compositions d'équipe au moins 5 minutes avant le début prévu de la rencontre. (art. 3.6)

4) La règle complète sur le classement ELO à moins de 1700 des joueurs est expliquée dans l'article 3.7.b.

5) On joue 3 rondes en une journée lors de la phase régionale. (art. 3.2)

6) Avec 12 équipes en 3 rondes, l'arbitre principal utilise le système suisse pour faire les appariements (art. 3.2).

7) Les points de match : 3 points pour un match gagné, 2 points pour un match nul, 1 point pour un match perdu et 0 point pour un forfait. (art. 4.2.a)

8) Le classement final est calculé avec les points de match, avec départage par la somme des différentiels... (art. 4.4.a)

9) Avec 12 équipes présentes, il y aura 3 équipes qualifiées pour la phase suivante. (art. 1.2)

10) Jean-Claude Loubatière était président de la FFE et arbitre international.

## 2. – NATIONALE 2 (LIVRE DE LA FFE, 2.1.1)

1) La cadence de jeu : (40 coups en 1h30 + 30 spc) puis (30 minutes + 30 spc) (art. 3.3)

2) Le matériel à préparer avant le match pour les 4 équipes et les 32 joueurs :  
16 jeux complets (plus 8 jeux dans la salle d'analyse), 16 pendules électroniques en bon état (plus 4 pendules de rechange), 50 feuilles de parties, 2 feuilles de match, les livres de l'arbitre et de la fédération, des stylos, des tables, des chaises, des boissons, des mouchoirs, de l'huile (pour la porte qui grince)... Un arbitre-organisateur doit être polyvalent !  
Et si c'est possible : un ordinateur connecté en wifi sur le site de la FFE pour vérifier les licences des joueurs et saisir les résultats en direct ou en différé.

3) L'arbitre d'un match de N2 n'a pas le droit de jouer. (art. 2.5)

4) L'arbitre d'une compétition par équipe n'a pas le droit d'être capitaine. (règles générales, art. 8 page 2.0.3)

- 5) Un exemple de forfait sportif d'un joueur : arrivée avec plus de 60 minutes de retard. (règles générales, art. 3.1 page 2.0.2)
- 6) Des exemples de forfaits administratifs sont donnés dans les articles 3.6 et 3.7.
- 7) Après le match, l'arbitre-organisateur transmet les résultats avant 22h au directeur du groupe puis envoie les feuilles de match et les feuilles de parties... (art. 3.11)
- 8) L'indemnité journalière d'un arbitre pour une compétition par équipe est de 50 euros. (Livre de l'arbitre chapitre 2.5)

### 3. – QUESTIONS DIVERSES

- 1) Classement Elo estimatif d'une poussine : 1009 (règles générales, art. 5 page 2.0.3)
- 2) Classement Elo rapide estimé d'un vétéran : 1399 (règles générales, art. 5 page 2.0.3)
- 3) Les conditions à remplir pour devenir Arbitre Fédéral 4 :  
Suivre un stage S4, réussir les deux examens UV1 et UV 1bis, obtenir une ASP, avoir plus de 16 ans et une licence A. (voir le règlement intérieur de la DNA)

### 4. - APPARIEMENTS ET DÉPARTAGES

- 1) Les appariements d'un tournoi toutes rondes (TTR) à 8 joueurs :  
L'arbitre effectue le tirage au sort des 8 numéros d'appariements puis utilise la table de Berger.

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

Chaque joueur rencontre une fois les 7 autres participants de ce TTR. Les numéros 1 à 4 auront 4 fois les blancs et 3 fois les noirs. (Livre de l'arbitre 2.1)

- 2) Quelques départages possibles pour ce tournoi :  
L'arbitre peut utiliser la confrontation directe, le nombre de victoires (ou le Kashdan), le Sonneborn-Berger, le Koya, la performance Elo.
- 3) Les principes de calcul des départages sont expliqués dans le livre de l'arbitre (chapitre 2.4) :  
Confrontation directe : résultat(s) entre les joueurs ex-æquo.  
Kashdan : 4 points pour une victoire, 2 points pour une nulle et 1 point pour une défaite.  
Sonneborn-Berger : somme des points des adversaires que le joueur a battus et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a annulé.  
Koya : nombre de points obtenus contre les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

Documents autorisés: Livres de l'arbitre et de la Fédération (version papier ou numérique)  
 Vous devez expliquer vos réponses en citant le livre et l'article utilisés dans chaque cas.

## I – LES DÉPARTAGES

- 1) Quels sont les départages préconisés par la FIDE pour les tournois toutes-roudes individuel ?
- 2) Quels sont les départages utilisant les propres résultats du joueur ?
- 3) Quels sont les deux départages couramment utilisés lors des matchs par équipes ?
- 4) Voici la grille Berger d'un tournoi réunissant huit jeunes joueurs se disputant un Titre de Champion de Ligue:

	Moyenne : 1039	Pays	Elo	1	2	3	4	5	6	7	8	Pts
1	Samuel	FRA	1250	■	0	1	1	1	1	1	1	<b>6</b>
2	Loïc	FRA	1009	1	■	0	1	1	0	1	1	<b>5</b>
3	Robin	FRA	1009	0	1	■	0	1	0	1	1	<b>4</b>
4	Thibaut	FRA	1009	0	0	1	■	1	1	0	1	<b>4</b>
5	Issam	FRA	1009	0	0	0	0	■	1	1	1	<b>3</b>
6	Antoine	FRA	1010	0	1	1	0	0	■	0	0	<b>2</b>
7	Ayhman	FRA	1009	0	0	0	1	0	1	■	0	<b>2</b>
8	Ismael	FRA	1009	0	0	0	0	0	1	1	■	<b>2</b>

Calculez le KOYA et le Sonneborn-Berger pour chacun des huit joueurs.

## II – MONEY, MONEY, MONEY...

Vous arbitrez un tournoi en cadence lente, apparié au système suisse, se déroulant en 9 rondes sur 7 jours.  
 Il réunit 240 joueurs: 148 seniors, 72 jeunes et 20 invités.  
 Il y a 20 joueurs titrés.

Le montant total des prix est de 4500 €.

Les prix au classement général sont:

1<sup>er</sup> : 1000 €, 2<sup>e</sup> : 800 €, 3<sup>e</sup> : 600 €, 4<sup>e</sup> : 500 €, 5<sup>e</sup> : 400 €, 6<sup>e</sup> : 300 €, 7<sup>e</sup> : 200 €, 8<sup>e</sup> : 100 €.

- 1) Sachant que le montant de l'inscription est de 40 € pour un senior et de 20 € pour un jeune.  
 Calculez le montant des droits d'homologation de ce tournoi.
- 2) Quel est l'indemnité d'arbitrage que vous percevrez à l'issue de ce tournoi ?  
 Sachant que vous avez utilisé votre ordinateur personnel et parcouru au total 200 km avec votre voiture,  
 quel est le montant total qui vous sera versé par l'organisateur ?
- 3) Le règlement de la compétition prévoit que les prix supérieurs ou égaux à 500 € seront attribués au système Hort, et que les autres prix seront partagés.  
 A l'issue du tournoi:
  - 4 joueurs terminent en tête du tournoi avec 7,5 points.
  - 10 joueurs se classent ensuite à 7 points.
 Donnez la répartition des prix pour ces 14 joueurs.

### III – LA GESTION ADMINISTRATIVE D'UN TOURNOI

- 1) Quels sont les documents que vous devrez obligatoirement envoyer **par courrier** au Directeur des Titres et Sanctions ?
- 2) A l'issue d'un tournoi rapide, à qui devez-vous envoyer la boule PAPI ?
- 3) Quelle démarche devez-vous effectuer pour homologuer un tournoi FIDE ?
- 4) Quelles sont les démarches à effectuer si vous décidez de donner un avertissement écrit à un joueur ?
- 5) Quelle démarche devez-vous effectuer si un joueur abandonne votre tournoi sans vous prévenir ?

### IV – LE ELO FIDE

- 1) De combien de temps doit disposer chaque joueur pour qu'une partie soit prise en compte pour le Elo FIDE ?
- 2) Quel est le coefficient de développement K d'un joueur nouveau dans la liste des classés FIDE et ayant joué moins de 30 parties contre des joueurs classés FIDE ?
- 3) Eric est un joueur expérimenté (plus de 100 parties à son actif contre des joueurs classés).

Son Elo: 2432.

Voici son parcours lors d'un open de 7 rondes, joué en cadence lente.  
Tous ses adversaires ont un classement FIDE.

R1: Gain contre 2156

R2: Nulle contre 2548

R3: Défaite contre 2501

R4: Défaite contre 2287

R5: Gain contre 1551

R6: Gain contre 1865

R7: Nulle contre 2364

Calculez le nouvel Elo FIDE de ce joueur à l'issue de cet open.

## I – LES DÉPARTAGES

- 1) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.4, Point 3: la confrontation directe, nombre de parties gagnées, Sonneborn-Berger, système KOYA.
- 2) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.4, Point 2.1: le cumulatif (et ses variantes), la confrontation directe, le système KOYA (et ses variantes), le nombre de parties gagnées, le nombre de parties jouées avec les noirs et le Kashdan.
- 3) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.4, Point 2.4: les points de match et le Berlin.
- 4) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.4:

**KOYA**: C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé **50% ou plus**. Ici il y a 7 rondes donc seuls les points obtenus contre Samuel, Loïc, Robin et Thibaut seront pris en compte:

Samuel: points réalisés contre Robin et Thibaut = 2

Loïc: points réalisés contre Samuel et Thibaut = 2

Robin: point réalisé contre Loïc = 1

Thibaut: point réalisé contre Robin = 1

Issam: 0

Antoine: points réalisés contre Loïc et Robin = 2

Ayhman: point réalisé contre Thibaut = 1

Ismaël: 0

**Sonneborn-Berger**: C'est la somme des points (ajustés) des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.

Samuel:  $0 + 4 + 4 + 3 + 2 + 2 + 2 = 17$

Loïc:  $6 + 0 + 4 + 3 + 0 + 2 + 2 = 17$

Robin:  $0 + 5 + 0 + 3 + 0 + 2 + 2 = 12$

Thibaut:  $0 + 0 + 4 + 3 + 2 + 0 + 2 = 11$

Issam:  $0 + 0 + 0 + 0 + 2 + 2 + 2 = 6$

Antoine:  $0 + 5 + 4 + 0 + 0 + 0 + 0 = 9$

Ayhman:  $0 + 0 + 0 + 4 + 0 + 2 + 0 = 6$

Ismael:  $0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 2 + 2 = 4$



	Moyenne : 1039	Pays	Elo	1	2	3	4	5	6	7	8	Pts	Koya	SB
1	Samuel	FRA	1250	0	1	1	1	1	1	1	1	6	2	17
2	Loïc	FRA	1009	1	0	1	1	0	1	1	1	5	2	17
3	Robin	FRA	1009	0	1	0	1	0	1	1	1	4	1	12
4	Thibaut	FRA	1009	0	0	1	1	1	0	1	1	4	1	11
5	Issam	FRA	1009	0	0	0	0	1	1	1	1	3	0	6
6	Antoine	FRA	1010	0	1	1	0	0	0	0	0	2	2	9
7	Ayhman	FRA	1009	0	0	0	1	0	1	0	0	2	1	6
8	Ismaël	FRA	1009	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	4

## II – MONEY, MONEY, MONEY...

### 1) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 2.7:

148 seniors à 40 € = 5920 €

72 jeunes à 20 € = 1440 €

20 invités à 0 € = 0 €

Total des inscriptions: 5920 + 1440 + 0 = 7360 €

7360 x 7% = 515.20 €

**Le montant des droits d'homologation de ce tournoi est 515,20 €.**

### 2) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 3.1- 5):

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.

$$I = X \times P$$

$$X = A+B+C+D$$

(rappel : P est égal à 17 euros, voir paragraphe 1)

A = nombre de rondes

B = nombre de joueurs divisé par 20

C = nombre de joueurs titrés divisé par 10 (titrés : GM, MI, MF)

D = somme des prix du tournoi divisée par 1500

Les variables B, C et D sont arrondies à l'entier supérieur.

Ce qui donne pour notre tournoi:  $X = 9 + 12 + 2 + 3 = 26$

$$I = X \times P = 26 \times 17 = 442 \text{ €}$$

**L'indemnité d'arbitrage perçue à l'issue de ce tournoi est de 442 €.**

Utilisation de votre ordinateur personnel: forfait de 40 €.

Frais de déplacements: 200 x 0.30 = 60 €

Ce qui fait un total de : 442 + 40 + 60 = 542 €

**L'organisateur vous versera la somme de 542€.**

### 3) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 3.1- 5):

**Le système Hort consiste à attribuer à chaque joueur primé d'un tournoi, et ex æquo avec d'autres joueurs, la moitié du prix qu'il aurait obtenu en tenant compte de sa place et la moitié du prix qu'il aurait obtenu en cas de partage.**

Place	Points	Prix	Partage	Hort
1	7,5	1000 €	725 €	862,50 €
2	7,5	800 €	725 €	762,50 €
3	7,5	600 €	725 €	662,50 €
4	7,5	500 €	725 €	612,50 €
5	7	400 €	100 €	
6	7	300 €	100 €	
7	7	200 €	100 €	
8	7	100 €	100 €	
9	7		100 €	
10	7		100 €	
11	7		100 €	
12	7		100 €	
13	7		100 €	
14	7		100 €	

### III– LA GESTION ADMINISTRATIVE D'UN TOURNOI

- 1) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 2.2.2:

**Il faut obligatoirement lui envoyer par courrier:**

**- Demandes de Sanction obligatoirement signées**

**- Attestation de Stage Pratique NEGATIVE, obligatoirement signée**

- 2) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 2.2.1:

**La boule Papi doit être envoyée au Délégué ELO Régional.**

- 3) Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 1:

**Pour ce qui concerne les tournois FIDE, et tous les autres tournois comptant pour le Elo national, les demandes sont à faire directement sur le site fédéral.**

**Procédure :**

1- Se connecter en tant qu'utilisateur, <http://echecs.asso.fr/Connect.aspx> ,

2- En haut à gauche cliquer sur « Homologation »,

3- Remplir le formulaire,

4- Enregistrer.

5- Un message sera reçu dès validation de la compétition. Ce message sera du style : « Suite à votre demande, le Tournoi XCXCXCXCX est homologué sous le numéro XXXXX ».

Vous pouvez administrer et envoyer les résultats en vous connectant à

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

login: XXXXX

password : XXXXXXXXXXXX

4) Livre de l'arbitre, Chapitre 0.2, Titre VII, Article 34.2:

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

Livre de l'arbitre, Chapitre 2.5, Point 2.8: Formulaire d'avertissement écrit.

5) Livre de l'arbitre, Chapitre 0.2, Titre VII, Article 34.2:

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

#### **IV – LE ELO FIDE**

1) Livre de l'arbitre, Chapitre 4.1, Point 1.1 :

**Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.**

**Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.**

**Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.**

**Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.**

2) Livre de l'arbitre, Chapitre 4.1, Point 8.56 :

**K est le coefficient de développement.**

**K = 30 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties.**

**K = 15 tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.**

**K = 10 lorsque le classement publié du joueur a atteint 2400 et reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.**

3) Livre de l'arbitre, Chapitre 4.1, Point 8.5 (essentiellement le point 8.55) :

Pour chaque ronde, on calcule la différence de classement entre les deux joueurs, puis on détermine Pd en utilisant la table fournie dans l'article 8.1 (b) (Article 8.55 (a)). On calcule alors  $\Delta R = \text{score} - Pd$  (Article 8.55 (b)). Enfin on calcule  $\Sigma \Delta R \times K =$  le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement (Article 8.55 (c)).

$$R1: D= 2432 - 2156 = 276, Pd = 0,83, \Delta R = 1 - 0,83 = 0,17$$

$$R2: D= 2548 - 2432 = 116, Pd = 0,34, \Delta R = 0,5 - 0,34 = 0,16$$

$$R3: D= 2501 - 2432 = 68, Pd = 0,41, \Delta R = 0 - 0,41 = - 0,41$$

$$R4: D= 2432 - 2287 = 145, Pd = 0,69, \Delta R = 0 - 0,69 = - 0,69$$

$$R5: D= 2432 - 1551 = 881 \text{ ramenée à } 400 \text{ (Article 8.54), } Pd = 0,92, \\ \Delta R = 1 - 0,92 = 0,08$$

$$R6: D= 2432 - 1865 = 567 \text{ ramenée à } 400 \text{ (Article 8.54), } Pd = 0,92, \\ \Delta R = 1 - 0,92 = 0,08$$

$$R7: D= 2432 - 2364 = 68, Pd = 0,59, \Delta R = 0,5 - 0,59 = - 0,09$$

$$\Sigma \Delta R \times K = (0,17 + 0,16 - 0,41 - 0,69 + 0,08 + 0,08 - 0,09) \times 10 = - 0,7 \times 10 = - 7 \text{ pts}$$

**Lors de ce tournoi Eric perd 7 points, son nouvel Elo FIDE est donc: 2425.**

**Attention :**

**le règlement de la FIDE sur le classement ELO a été modifié le 1er juillet 2014.**

## UV J session de juin 2014

*Durée : 2 heures*

*Documents autorisés : livre de la Fédération et livre de l'arbitre (version papier et version numérique). Mettre une croix devant la bonne réponse*

- 1) Quelle est la vraie proposition ?
  - DNA veut dire "Direction Nationale de l'Arbitrage" et est composée de 9 membres
  - DNA veut dire "Direction Nationale des Arbitres" et est composée de 8 membres
  - DNA veut dire "Direction Nationale Arbitrale" et est composée de 9 membres
  
- 2) Quelle affirmation est vraie ?
  - DRA est le sigle de Dirigeant Régional des Arbitres. Il est élu par les arbitres de la Ligue
  - DRA est le sigle de Directeur Régional d'Arbitrage. Il est nommé par le Président de la Ligue
  - DRA est le sigle de Directeur Régional d'Arbitrage. Il est nommé par la DNA
  
- 3) Quelle proposition est vraie ?
  - Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 18 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.
  - Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 16 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.
  - Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 16 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par le DRA de sa Ligue.
  
- 4) Quelles sont les compétitions où un AFJ peut officier ?
  - Seulement lors des compétitions scolaires
  - N'importe quelle compétition, sauf celle gérées par le système suisse
  - N'importe quelle compétition jeunes et scolaire sous la responsabilité d'un « tuteur » AF4 ou plus selon le type de compétition
  
- 5) La Fédération Française des Échecs est-elle autorisée à introduire des règles du jeu plus détaillées aux règles du jeu officielles de la FIDE ?
  - Oui. A condition de respecter certains critères.
  - Non. La FIDE l'interdit absolument.
  
- 6) Vous allez devenir AFJ. Que devrez-vous faire pour devenir AF4 ?
  - Suivre une Formation Continue (FC), réussir l'UV1bis, avoir 18 ans et obtenir une ASP favorable à l'obtention du titre établie par un AF3 ou plus.
  - Passer et réussir l'UV2, avoir 16 ans et obtenir une ASP favorable à l'obtention du titre établie par un AF3 ou plus.
  - Passer et réussir l'UV1bis, avoir 16 ans et obtenir une ASP favorable à l'obtention du titre établie par un AF3 ou plus.

- 7) Quelle est la cadence minimale d'une partie dite lente ?
- Deux fois 20 minutes
  - 60 minutes par personne
  - Entre 15 et 59 minutes par personne
- 8) Combien y a-t-il de façon de déplacer le roi ?
- 4
  - 3
  - 2
- 9) Quel est le classement estimé d'une benjamine non-classée en partie longue et en partie rapide ?
- 1299 et 999
  - 1199 et 1199
  - 1199 et 999
- 10) Un joueur, sur son temps de jeu et sans rien dire, touche un de ses cavaliers. Il reprend sa réflexion et joue une autre pièce. Faut-il appliquer l'article 4.3a des règles du jeu ?
- Non, car il n'a pas soulevé le cavalier de l'échiquier
  - Oui. N'ayant pas dit "j'adoube", il doit, si c'est possible, jouer la pièce touchée
- 11) Le conducteur des noirs affirmant connaître les règles du jeu, tient absolument à avoir la pendule à sa droite. Que faites-vous ?
- Vous lui expliquez que c'est l'arbitre qui décide de l'emplacement de la pendule
  - Vous le laissez agir à sa guise
  - Les 2 joueurs étant d'accord vous les laissez inverser l'échiquier et changer de place.
- 12) Le tournoi se déroule en cadence rapide de 20mn KO. Vous voyez à une table Blancs : R + T contre R +C pour les Noirs. Le cavalier prend la tour. Que faites-vous ?
- Rien, la partie continue
  - Vous dites que c'est terminé car cette position a mis immédiatement fin à la partie
  - Vous accordez le gain aux noirs
- 13) Nous sommes en cadence rapide, supervision non appropriée. Vous êtes appelé à une table. Les deux drapeaux sont tombés. Quelle est votre décision ?
- Vous faites rejouer la partie
  - Vous donnez deux minutes supplémentaires à chacun pour terminer la partie
  - Vous déclarez la partie nulle
- 14) Partie à cadence lente. Un joueur pousse un pion sur la huitième rangée mais s'aperçoit qu'aucune dame n'est disponible.
- Il peut arrêter les pendules pour demander votre aide, et vous lui fournirez la pièce requise
  - Il peut laisser le pion en 8ème rangée, dire "dame !" et appuyer sur la pendule
  - Il peut placer une tour renversée sur l'échiquier
- 15) Open de cadence lente. Nous sommes à la dernière ronde et des joueurs viennent vous voir pour signaler qu'ils ont inversé les couleurs. A ce moment là ils ont déjà joué 30 coups. Le conducteur des blancs insiste pour recommencer la partie. Quelle décision prenez-vous ?
- Vous faites recommencer la partie mais en blitz pour éviter de retarder la cérémonie de remise des prix
  - La partie continue
  - Vous déclarez immédiatement la partie nulle



- 16) A la fin de la partie, les deux joueurs signent les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement. Vrai ou Faux ?
- Vrai
  - Faux
- 17) Un joueur réclame la nulle, arguant du fait qu'en jouant le coup noté sur sa feuille de partie, cela fera 50 coups sans mouvement de pion, ni prise. Son adversaire n'étant pas d'accord vous faites refaire la partie sur un échiquier proche pour vérifier tout ça. Vous constatez que les 50 coups n'ont effectivement pas été joués. Quelle décision prenez-vous ?
- Ils continuent la partie
  - Vous accordez la nulle
  - Vous ajoutez 3 minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire et la partie continue en obligeant le demandeur à jouer le coup noté
- 18) Cadence longue, un joueur vous demande la permission d'aller aux toilettes. L'autorisez-vous ?
- Non, car il n'avait qu'à prendre ses précautions avant
  - Oui bien sûr, les toilettes font partie intégrante de la salle de jeu au même titre que la buvette ou la zone fumeur
  - Oui mais vous l'accompagnez
- 19) Blitz 3min + 2s. Supervision appropriée. Le conducteur des blancs joue un coup irrégulier et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?
- Vous déclarez immédiatement gain pour les noirs
  - Vous ajoutez 2 minutes au temps de réflexion des noirs et la partie continue
  - Vous attendez que les noirs réclament le gain
- 20) Blitz non supervisé, un joueur qui a moins de 2mn de réflexion vous réclame le nul en vertu de l'article 10.2 des règles du jeu. Que faites-vous ?
- Vous lui expliquez qu'à cette cadence cette règle n'est pas appliquée, vous ajoutez 2 minutes à son adversaire et la partie continue
  - Vous déclarez la partie nulle
  - Vous déclarez le demandeur perdant

# UVJ session de juin 2014

Durée : 2 heures

Documents autorisés : livre de la Fédération et livre de l'arbitre  
Mettre une croix devant la bonne réponse

- 1) Quelle est la vraie proposition ?
  - DNA veut dire « Direction Nationale de l'Arbitrage et est composée de 9 membres »**
  - DNA veut dire « Direction Nationale des Arbitres et est composée de 8 membres »
  - DNA veut dire « Direction Nationale Arbitrale et est composée de 9 membres »
- 2) Quelle affirmation est vraie ?
  - DRA est le sigle de Dirigeant Régional des Arbitres. Il est élu par les arbitres de la Ligue
  - DRA est le sigle de Directeur Régional d'Arbitrage. Il est nommé par le Président de la Ligue**
  - DRA est le sigle de Directeur Régional d'Arbitrage. Il est nommé par la DNA
- 3) Quelle proposition est vraie ?
  - Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 18 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus
  - Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 16 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus**
  - Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 16 ans) titulaire de l'UV1 simplifiée et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par le DRA de sa Ligue
- 4) Quelles sont les compétitions où un AFJ peut officier ?
  - Seulement lors des compétitions scolaires
  - N'importe quelle compétition, sauf celle gérées par le système suisse
  - N'importe quelle compétition jeunes et scolaire sous la responsabilité d'un « tuteur » AF4 ou plus selon le type de compétition**
- 5) La Fédération Française des Échecs est-elle autorisée à introduire des règles du jeu plus détaillées aux règles du jeu officielles de la FIDE ?
  - Oui ! A conditions de respecter certains critères**
  - Non ! La FIDE l'interdit absolument
- 6) Vous allez devenir AFJ. Que devrez-vous faire pour devenir AF4 ?
  - Suivre une Formation Continue (FC), réussir l'UV1bis, avoir 18 ans et obtenir une ASP favorable à l'obtention du titre établie par un AF3 ou plus
  - Passer et réussir l'UV2, avoir 16 ans et obtenir une ASP favorable à l'obtention du titre établie par un AF3 ou plus
  - Passer et réussir l'UV1bis, avoir 16 ans et obtenir une ASP favorable à l'obtention du titre établie par un AF3 ou plus**

- 7) Quelle est la cadence minimale d'une partie dite lente ?
- Deux fois 20 minutes
  - 60 minutes par personnes**
  - Entre 15 et 59 minutes par personnes
- 8) Combien y a-t-il de façon de déplacer le roi ?
- 4
  - 3
  - 2**
- 9) Quel est le classement estimé d'une benjamine non-classée en partie longue et en partie rapide ?
- 1299 et 999
  - 1199 et 1199
  - 1199 et 999**
- 10) Un joueur, sur son temps de jeu et sans rien dire, touche un de ses cavaliers. Il reprend sa réflexion et joue une autre pièce. Faut-il appliquer l'article 4.3a des règles du jeu ?
- Non, car il n'a pas soulevé le cavalier de l'échiquier
  - Oui ! N'ayant pas dit « j'adoube » il doit, si c'est possible, jouer la pièce touchée**
- 11) Le conducteur des noirs affirmant connaître les règles du jeu, tient absolument à avoir la pendule à sa droite. Que faites-vous ?
- Vous lui expliquez que c'est l'arbitre qui décide de l'emplacement de la pendule**
  - Dans le doute, les blancs étant d'accord vous le laissez agir à sa guise
  - Les 2 joueurs étant d'accord vous les laissez inverser l'échiquier et changer de place
- 12) Le tournoi se déroule en cadence rapide de 20mn KO. Vous voyez à une table Blancs : R + T contre R + C pour les Noirs. Le cavalier prend la tour. Que faites-vous ?
- Rien, la partie continue
  - Vous dites que c'est terminé car cette position a mis immédiatement fin à la partie**
  - Vous accordez le gain aux noirs
- 13) Nous sommes en cadence rapide, supervision non appropriée. Vous êtes appelé à une table. Les deux drapeaux sont tombés. Quelle est votre décision ?
- Vous faites rejouer la partie
  - Vous donnez deux minutes supplémentaires à chacun pour terminer la partie
  - Vous déclarez la partie nulle**
- 14) Partie à cadence lente. Un joueur pousse un pion sur la huitième rangée mais s'aperçoit qu'aucune dame n'est disponible.
- Il peut arrêter les pendules pour demander votre aide, et vous lui fournirez la pièce requise**
  - Il peut laisser le pion en 8<sup>e</sup> rangée, dire « dame ! » et appuyer sur la pendule
  - Il peut placer une tour renversée sur l'échiquier

- 15) Open de cadence lente. Nous sommes à la dernière ronde et des joueurs viennent vous voir pour vous signaler qu'ils ont inversé les couleurs. A ce moment là ils ont déjà joué 30 coups. Le conducteur des blancs insiste pour recommencer la partie. Quelle décision prenez-vous ?
- Vous faites recommencer la partie mais en blitz sinon cela retarderait trop la remise des prix
  - La partie continue**
  - Vous déclarez immédiatement la partie nulle
- 16) A la fin de la partie, les deux joueurs signent les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement. Vrai ou Faux ?
- Vrai**
  - Faux
- 17) Un joueur réclame la nulle, arguant du fait qu'en jouant le coup noté sur sa feuille de partie, cela fera 50 coups sans mouvement de pion, ni prise. Son adversaire n'étant pas d'accord vous faites refaire la partie sur un échiquier proche pour vérifier tout ça. Vous constatez que les 50 coups n'ont effectivement pas été joués. Quelle décision prenez-vous ?
- Ils continuent la partie
  - Vous accordez la nulle
  - Vous ajoutez 3 minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire et la partie continue en obligeant le demandeur à jouer le coup noté**
- 18) Cadence longue, un joueur au trait vous demande la permission d'aller au toilette. L'autorisez-vous ?
- Non, car il n'avait qu'à prendre ses précautions avant
  - Oui bien sûr, les toilette font partie intégrante de la salle de jeu au même titre que la buvette ou la zone fumeur**
  - Oui mais vous l'accompagnez
- 19) Blitz 3min + 2s. Supervision appropriée. Le conducteur des blancs fait un coup irrégulier et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?
- Vous déclarer immédiatement gain pour les noirs
  - Vous ajouter 2 min au temps de réflexion des noirs et la partie continue**
  - Vous attendez que les noirs réclame le gain
- 20) Blitz non supervisé, un joueur qui a moins de 2mn de réflexion, vous réclame le nul en vertu de l'art 10.2 des règles du jeu. Que faites-vous ?
- Vous lui expliquez qu'à cette cadence cette règle n'est pas appliquée, vous ajoutez 2 min à son adversaire et la partie continue**
  - Vous déclarez la partie nulle
  - Vous déclarez le demandeur perdant

# Déontologie des Arbitres en 10 points

adoptée par l'AFCAM \* et reprise par la DNA  
\* *Association Française du Corps Arbitral Multisports*

L'Arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements ;
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions ;
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement ;
4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés...) ;
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive ;
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, média, officiels,...) ;
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux, ... ) ;
8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer de l'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de drogues illicites, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, ... ) ;
9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération indue, ... ) ;
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.

**Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :**

**« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions pendant ces Jeux Olympiques en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité. »**

# L'affaire est dans le sac

Par Francis DELBOE  
Arbitre international

La FIDE a décidé de mettre l'accent sur la nécessité de lutter fermement contre toutes les formes de tricherie, notamment celles qui passent par le recours aux moyens modernes de communication. En 3 mois, du 30 juin 2014 au 1<sup>er</sup> octobre 2014, l'article portant sur le téléphone mobile a subi plusieurs modifications et a suscité beaucoup de réactions. Faisons le point, en commençant par le dernier rebondissement : chez les joueurs d'échecs amateurs, le téléphone mobile ne sera pas banni mais éteint, dans un sac.

<p><i>Communiqué officiel diffusé en septembre 2014 vers l'ensemble des fédérations par Takis Nikolopoulos, président de la Commission des arbitres (FIDE)</i></p>	<p><i>Version non officielle, en langue française, traduction Francis Delboë</i></p>
<p>During the 2014 Tromso FIDE Congress the Rules Commission, in order to reflect to the Anti cheating Committee's request, altered the wording of the article 11.3.b. The following was included in the Minutes of the Tromso Anti Cheating Committee Meeting of the 8 August 2014</p> <p>The Rules Commission reported that they have altered Law 11.3b in the Laws of Chess to reflect the request of the ACC. The new text reads:</p> <p><i>During a game, a player is forbidden to have a mobile phone, electronic means of communication or any device capable of suggesting chess moves on their person in the playing venue. However, the rules of the competition may allow such devices to be stored in a player's bag, as long as the device is completely switched off. A player is forbidden to carry a bag holding such a device, without permission of the arbiter. If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty. The arbiter may require the player to allow his/her clothes, bags or other items to be inspected, in private. The arbiter or a person authorized by the arbiter shall inspect the player and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9</i></p> <p>The final decision to make this change to the Laws of Chess shall be made by the 2014 FIDE General Assembly. The above change was not</p>	<p>Lors du Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Tromso en 2014, la Commission des règles, afin de tenir compte de la demande du Comité Anti Tricherie, a modifié le contenu de l'article 11.3.b. Ce qui suit a été notifié dans le procès-verbal de la réunion du 8 août 2014 du Comité Anti Tricherie de Tromso.</p> <p>La Commission des règles a signalé avoir modifié l'article 11.3b des règles du jeu d'échecs pour tenir compte de la demande du Comité Anti Tricherie. En voici la nouvelle rédaction :</p> <p><i>Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir sur soi dans l'aire de jeu un téléphone mobile ou tout moyen électronique de communication, ou tout dispositif capable de suggérer des coups. Toutefois, le règlement intérieur d'une compétition peut permettre au joueur de le ranger dans un sac, pourvu que l'appareil soit complètement éteint. Il est interdit au joueur de transporter ce sac sans autorisation de l'arbitre. S'il est évident qu'un joueur a un tel dispositif sur lui dans l'aire de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement de la compétition peut prévoir une sanction différente, moins sévère. L'arbitre peut exiger du joueur qu'il permette une inspection de ses vêtements, de son sac ou d'autres éléments, en privé. Pour procéder à ce contrôle, l'arbitre ou la personne qu'il a mandatée doit être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformes à l'article 12.9.</i></p> <p>La décision finale d'apporter cette modification aux règles du jeu devra être faite par l'Assemblée générale de la FIDE de 2014. Il n'était pas</p>

<p>possible to be approved by the Tromso FIDE General Assembly because of lack of quorum and it is going to be approved by the next FIDE General Assembly. As the change is very significant and as the period until the next FIDE General Assembly will take place is too long, FIDE suggested that the Arbiters shall apply the above change of the article 11.3.b of the Laws of Chess during all their tournaments that will be held from now on. Therefore you are instructed to apply the above wording of the article 11.3.b. of the Laws of Chess in all your tournaments, starting from 1 October 2014 *.</p> <p>The interpretation of this change is as follows: In minor chess tournaments, where the players is not possible to leave their mobiles out of the playing hall and the organizers cannot provide an area for collecting the mobiles of all the players during the rounds, the Arbiters have the possibility to apply the new wording of the article 11.3.b., allowing the players to have their mobile phones in their bags, but completely switched off. The player shall inform the Arbiter before the start of the round, in case that a completely switched off mobile phone, or any electronic mean of communication, or any other device capable of suggesting chess moves is in his/her bag. All the above shall be included in the rules of competition (tournament regulations) of the specific event in advance. The Chief Arbiter may make an announcement before the start of the round. This possibility will not be valid for the World and Continental FIDE events *.</p>	<p>possible de faire approuver le changement ci-dessus par l'Assemblée générale de la FIDE à Tromso en raison de l'absence de quorum, et il sera donc soumis à approbation lors de la prochaine Assemblée générale de FIDE. Pour ce changement très important, le délai jusqu'à la prochaine Assemblée générale de FIDE étant trop long, la FIDE a suggéré que les arbitres l'appliquent pour tous leurs futurs tournois. Par conséquent, vous êtes habilité à appliquer le nouvel article 11.3b dans tous vos tournois à partir du 1er octobre 2014.</p> <p>Il convient d'interpréter ce changement de la façon suivante : Dans les tournois d'échecs mineurs, où les joueurs ne peuvent pas laisser leurs téléphones mobiles hors de la salle de jeu et où les organisateurs ne peuvent collecter les mobiles de tous les joueurs pendant les rondes, les arbitres ont la possibilité d'appliquer le nouvel article 11.3.b, qui permet au joueur d'avoir son téléphone portable dans son sac, mais complètement éteint. Avant le début de la ronde, le joueur devra informer l'arbitre que son téléphone portable, ou tout moyen électronique de communication, ou tout autre appareil capable de proposer des coups est éteint, dans son sac. Tout ce qui précède doit être spécifié à l'avance et doit figurer dans le règlement de la compétition (règlement intérieur). Le chef-arbitre peut faire une annonce avant le début de la ronde. Cette possibilité ne sera pas applicable lors des événements FIDE mondiaux et continentaux.</p>
---	--

En attendant patiemment le 1<sup>er</sup> octobre 2014, voici un petit rappel des textes successifs :

**Etape N°1. Jusqu'au 30 juin 2014, la règle était celle-ci :**

Article 12.3b du Congrès de Dresde : *sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, à moins qu'ils ne soient totalement éteints. Si un tel appareil produit un son, le joueur perdra la partie. L'adversaire gagnera* (traduction FFE)

**Etape N°2. Nouveau dispositif, à partir du 1<sup>er</sup> juillet 2014 :**

Article 11.3b du Congrès de Tallin : *pendant le jeu, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire gagnera.*

*Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre peut demander au joueur d'autoriser ses vêtements, sacs ou autres objets à être inspectés, en privé. L'arbitre ou une personne autorisée par l'arbitre inspectera le joueur et sera du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de coopérer avec ces obligations, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9 (traduction FFE)*

En France, face à ce texte sans nuances, plusieurs arbitres ont exprimé leurs doutes, ne serait-ce qu'en raison de la difficulté que l'on rencontrera pour trouver des bénévoles qui vont accepter de collecter et gardiennier les mobiles pendant qu'on joue et qu'on arbitre. La Fédération Française a été à l'écoute et réactive, ce qui a généré l'étape N°3 : « l'article 11.3b adapté », made in France.

**Etape N°3. Fin juin 2014, le Directeur National de l'Arbitrage Emmanuel Variniac publie le communiqué officiel suivant dans son éditorial du BAF N°138 :**

*Le comité directeur de la FFE, lors de ses réunions des 21 et 22 juin 2014, a voté l'article 11.3b adapté : si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra en place une consigne). Si cet appareil émet un son dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera. Cet article s'applique aux tournois organisés en France (sauf si le règlement intérieur du tournoi prévoit autre chose) et aux compétitions par équipe. Cette adaptation ne s'applique pas lors des tournois de haut niveau.*

Il n'y a pas qu'en France qu'une adaptation a vu le jour. Les dirigeants des grandes fédérations ont tout de suite perçu la nécessité de contourner, par le biais d'une directive nationale, le problème généré par une mesure trop rigide qui risquait soit de décimer les rangs dans les clubs et les opens, soit de désavouer les arbitres. Dès lors qu'on ne peut pas empêcher ce qui est interdit, la notion d'autorité devient chancelante.

La FIDE l'a bien compris, c'est pourquoi le président de la Commission des arbitres Takis Nikolopoulos, avec beaucoup de bon sens et avec une volonté de consensus qui l'honore, a diffusé sur le site de la FIDE le communiqué (la version officielle est en langue anglaise, conformément aux usages) que vous avez pu lire ci-dessus.

**A noter : le dispositif « dans le sac » ne peut être appliqué qu'à compter du 1<sup>er</sup> octobre 2014.**

Francis DELBOE



## Championnats du Monde des Jeunes Durban, Afrique du Sud, 20-29 septembre 2014

C'était la première fois que des Championnats du Monde étaient organisés dans un pays africain. 89 fédérations avaient fait le déplacement. Toute une armada d'arbitres pour gérer les 12 tournois (U8 à U18, garçons et filles) : un arbitre en chef, deux vice-chefs, douze arbitres de secteur (chacun étant responsable d'une catégorie) et une quarantaine d'arbitres de match. Onze rondes, la cadence étant la cadence Fischer classique pour les tournois de parties longues homologués FIDE (mais pas si courante que ça pour les joueurs sud-africains, en général plutôt habitués aux blitz, aux cadences rapides et aux cadences KO) : 1h30 pour 40 coups puis ajout de 30' au 40<sup>e</sup> coup, avec incrément de 30" par coup pendant toute la partie. Les joueurs sont donc tenus de noter du début à la fin, ce qu'il a fallu rappeler à certains... Toutes les pendules utilisées étaient des DGT2010 réglées avec la première période indiquant 40 coups (donc l'ajout de temps s'effectuait pour chacun des deux joueurs au 40<sup>e</sup> coup, et non au premier tombé).

Le retard autorisé était de 15 minutes, la règle pour les téléphones portables était la règle stricte (un joueur trouvé en possession d'un téléphone pendant la partie perd cette dernière, même si le téléphone est complètement éteint).



*Nous étions en tout et pour tout 56 arbitres: famille nombreuse !*

### Traductions

J'arbitrais la catégorie des garçons de moins de 12 ans. Pour cette catégorie de 104 joueurs, nous formions une équipe de cinq arbitres : notre chef de secteur était chinois, les trois autres arbitres de match sud-africains. Bonne entente dans l'équipe. Comme les dix premières tables de chaque catégorie se jouaient sur des échiquiers électroniques dans une aire dédiée de la salle de jeu, l'un de nous était constamment là-bas, ce qui veut dire que nous étions 4 arbitres pour les échiquiers 11 à 52. Des conditions d'arbitrage confortables, donc.

Ceci dit, du fait que je parle le français et l'espagnol en plus de l'anglais, j'ai été appelé à plusieurs reprises par des arbitres d'autres catégories pour aider à la traduction lorsqu'une réclamation impliquait un joueur ou une joueuse non anglophone. Mon arbitre en chef assurait de son côté les traductions en mandarin. C'est plutôt une bonne chose que d'avoir l'occasion de rompre la monotonie (qui a dit "l'ennui" ?) de l'arbitrage de sa catégorie pour aller traduire dans une autre zone de la salle.



*Traduisant une annonce en français et en espagnol. Derrière moi, on s'apprête à traduire en russe et en arabe. Les Championnats du Monde, une expérience vraiment internationale !*

## **Échanges de bons procédés**

Une des choses les plus sympathiques sur le plan sportif est l'échange de petits cadeaux et de souvenirs entre joueurs, le plus souvent un souvenir typique du pays dont provient le joueur qui offre. Ça va d'une carte postale de Narbonne ;) au porte-clefs souvenir, en passant par des confiseries ou du chocolat. C'est sympa, et ça concerne aussi les arbitres : notre chef de secteur nous a offerts à chacun un porte-clefs et un petit jeu magnétique de Xiang Qi (c'est d'ailleurs grâce à lui que j'ai fait ma première partie complète en apprenant quelques stratégies, clin d'œil à mon article dans le BAF136). Si en plus d'être exemplaires sur le plan de l'éthique du sport conçu comme une rencontre qui rapproche plus qu'elle n'oppose, ces échanges de souvenirs de différents pays aident les jeunes joueurs des quatre coins du monde à être meilleurs en géographie, alors ils font d'une pierre deux coups !

## **Technique : correction des temps et du compteur de coups sur coup illégal achevé**

Les DGT 2010, comme les DGT 2000 (mais contrairement aux pendules LEAP PQ9903, pour ne citer qu'elles) ne disposent que d'un unique compteur de coups pour les deux joueurs. Ce compteur de coups n'est incrémenté que lorsque les Noirs appuient sur le balancier, et il indique le nombre de coups complets (un demi-coup blanc suivi d'un demi-coup noir : pour parler de demi-coup, la langue anglaise présente l'avantage d'avoir un mot bien distinct de "move", à savoir "ply") déjà effectués. Il indique donc 00 au début de la partie, et toujours 00 après que les Blancs ont appuyé après avoir effectué leur premier coup. Ceci implique que lors du traitement du premier coup illégal achevé (avec appui sur la pendule par le joueur qui a réalisé le coup illégal), l'arbitre doit : ajouter deux minutes à l'adversaire (article 7.5b), retirer l'incrément indûment gagné par le contrevenant (7.1), décrémenter le compteur de coups d'une unité si et seulement si le coup illégal était un coup noir, sinon laisser intact le compteur de coups (aussi 7.1), bien sûr, basculer le balancier pour redonner le trait au contrevenant avant de relancer la pendule, enfin, faire remarquer que le contrevenant doit jouer la pièce qu'il a touchée en effectuant le coup illégal, s'il se trouve qu'il peut utiliser cette même pièce pour effectuer un coup légal (7.5a).

Le premier réflexe d'un arbitre fainéant (ou pas suffisamment à l'aise avec les réglages de pendule, d'où l'importance de pratiquer et de bien connaître la pendule utilisée) est de ne pas penser à retirer les 30 secondes, ni à rectifier le compteur de coups. Mauvais réflexe : le faire correctement peut vous éviter d'avoir à affronter une réclamation délicate plus tard dans la partie (cf ci-après), et à un tel niveau de compétition on ne peut tout simplement pas se permettre ce genre d'approximations.

## **Histoires vécues**

Après ce point technique, je voudrais poursuivre (et terminer) cet article que je voulais court (!) avec trois histoires d'arbitrage vécues pendant ces Championnats du Monde des Jeunes. Chacun en tirera sans doute matière à réflexion ou à commentaire – attention, certains ont trop tendance à inverser l'ordre de ces deux activités ! ;-)

## **Cas n°1 : ne pas se fier aux indications données par la pendule**

Dans ma catégorie, sur les échiquiers électroniques (je précise tout de suite que je n'étais pas l'arbitre de ces premières tables :)), il s'est trouvé lors d'une partie que la pendule ajoute les trente minutes à l'issue du 39<sup>e</sup> coup, et ce logiquement pour chacun des deux joueurs. La pendule était peut-être défectueuse, plus vraisemblablement il y a eu double appui antérieurement dans la partie, mais peu importe la raison, le fait est que l'ajout de temps s'est effectué au 39<sup>e</sup> coup. Puisque les joueurs jouent sur l'un des 10 premiers échiquiers de la catégorie des moins de 12 ans pendant la

deuxième moitié des Championnats, on peut à juste titre considérer que ce ne sont pas des amateurs. Ils ont tous les deux plus de 2000 Elo, tiennent correctement leurs feuilles de partie, et donc savent qu'ils en sont au 39<sup>e</sup> et pas au 40<sup>e</sup>. Aucun des deux n'appelle l'arbitre pour faire constater le dysfonctionnement (ils étaient en zeitnot plus ou moins tous les deux, ouf !), suite à quoi le conducteur des Blancs effectue son 40<sup>e</sup> coup dans un temps raisonnable. Il conserve strictement plus de 30 minutes à sa pendule au moment où il appuie pour entériner son 40<sup>e</sup> coup. Son adversaire, lui, prend tout son temps pour réfléchir à son 40<sup>e</sup> coup, jusqu'à ce que sa pendule indique 29 minutes. Il n'a toujours pas joué son 40<sup>e</sup> coup, mais puisque sa pendule indique désormais moins de 30 minutes, c'est qu'il a consommé en totalité le temps qui lui restait pour effectuer son 40<sup>e</sup> coup, n'était-ce l'ajout erroné (car trop précoce) des 30 minutes par la pendule. Le conducteur des Blancs arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui faire constater le fait. Ce dernier juge que les deux joueurs auraient dû l'appeler dès l'ajout des 30 minutes par la pendule défectueuse, et que puisqu'ils ont accepté tous deux de leur plein gré de poursuivre la partie avec une pendule défectueuse, nul ne saurait réclamer à ce propos. La partie a donc continué sur décision de l'arbitre. Je n'en connais pas le résultat final sur l'échiquier, mais le fait est que le joueur ayant les Blancs (celui, donc, qui avait réclamé pendant la partie) a fait appel après la partie, et que la commission d'appel a annulé la décision que l'arbitre avait prise pendant la partie. La commission d'appel a jugé que la réclamation du joueur conduisant les Blancs était bien fondée, que les indications données par la pendule ne correspondaient pas au temps dont disposaient réellement les joueurs pour effectuer leur 40<sup>e</sup> coup, que les deux joueurs étaient conscients du fait, et que par conséquent le conducteur des Noirs était bel et bien tombé avant d'effectuer son 40<sup>e</sup> coup : 1-0.

Moralité de cette première histoire : la pendule ne donne qu'une indication plus ou moins fiable des temps de réflexion alloués aux deux joueurs. À partir du moment où l'on peut déterminer quel est le véritable temps restant (selon le Règlement Intérieur du tournoi), c'est ce dernier qui prime sur les indications de la pendule. Au passage, notons que si cette histoire provenait d'un double appui par erreur et non pas d'un dysfonctionnement de la pendule, alors le joueur ayant les Noirs avait perdu dès lorsque sa pendule affichait moins de 30'30" au moment où l'arbitre arrivait sur l'échiquier (pendule arrêtée, les Noirs n'ayant pas encore effectué leur 40<sup>e</sup> coup).

## **Cas n°2 : pièce lâchée ?**

C'est arrivé lors de la dernière ronde à l'un de nos petits Français dans une "petite" catégorie : l'échiquier est presque vide (R+D contre R), les deux joueurs ont plein de temps à la pendule, il y a un Roi en h8 et la Dame adverse que notre petit chérubin va pour jouer en g6... Il la lâche brièvement en g6 (ou presque : évidemment c'est là tout le litige) puis la reprend, se rendant compte du pat. L'adversaire arrête la pendule et appelle logiquement l'arbitre. C'est l'une des dernières parties de cette catégorie, donc non pas un, mais deux arbitres assistent à la scène ! L'arbitre de match est catégorique, il a vu l'enfant lâcher la pièce. L'autre l'est moins : il s'agit de l'arbitre de secteur, Stewart Reuben, sorte d'équivalent britannique de notre Jean Peyrin national, notamment par rapport à leur vaste expérience arbitrale (j'ai de l'amitié et du respect pour les deux, j'espère que la comparaison n'en froisse aucun). Le matin même avec Stewart, nous parlions justement d'un incident similaire ayant impliqué Garry Kasparov et Judit Polgar avec une pièce peut-être lâchée-reprise par Kasparov, et la conclusion de Stewart était que dans bien des cas, lorsque le mouvement du joueur est très rapide et que la perte de contact avec la pièce a lieu (ou pas) le temps d'un clin d'œil, il est très difficile de dire si oui ou non il s'est trouvé un instant pendant lequel aucun des doigts n'était en contact avec la pièce, bien posée sur la case funeste.

Dans la situation qui nous concerne, l'arbitre de secteur (hiérarchiquement responsable pour les décisions prises en sa présence) indique donc qu'il préfère faire appel à un vice-chef ou à l'arbitre en chef. Carlos Dias, vice-chef arbitre, est présent, et interroge le premier arbitre, le seul à être sûr de ce qu'il a vu : ce dernier répète à deux reprises qu'il a vu l'enfant lâcher la pièce. Cependant,

Stewart insiste pour dire qu'il ne souhaite pas prendre de décision sans que l'arbitre en chef ne se prononce sur l'affaire. Mais au même moment, l'arbitre en chef, Günther van den Bergh, est occupé avec une reconstruction dans le cadre d'une autre histoire, le cas n°3 ci-dessous. On doit donc attendre qu'il se rende disponible. Résultat : nos jeunes joueurs poireautent pendant une bonne demi-heure pour savoir à quelle sauce ils vont être mangés, situation inconfortable qu'on devrait leur éviter autant que possible. Finalement, l'arbitre en chef arrive et écoute les versions des deux arbitres. Mais à ce moment-là, la version du premier témoin a légèrement changé : il se dit toujours certain d'avoir vu le joueur faisant délibérément le mouvement menant au lâcher de la pièce, mais puisque la main du joueur est restée pendant ce laps de temps en suspension au-dessus de la pièce, notre arbitre ne saurait affirmer avec certitude qu'à un moment donné s'est produite l'absence totale de contact entre la main du joueur et la Dame en g6. Bigre ! Dans ces conditions, comment voulez-vous que l'arbitre en chef se prononce ? Avec logique ! À partir du moment où aucun arbitre témoin ne peut lui affirmer que la pièce s'est trouvée complètement lâchée par le joueur en g6, il ne peut de lui-même décider que la pièce a effectivement été lâchée, donc la partie doit continuer, la Dame n'ayant pas été lâchée en g6. Alors que l'on s'apprête à expliquer la décision aux joueurs et à relancer la pendule, les hésitations continuent, Carlos explique que l'arbitre témoin lui avait joué initialement une autre musique, et s'inquiète qu'il n'ait changé sa version des faits que sous le coup de la pression. C'est finalement sa clairvoyance qui aura le dernier mot : la pièce a été lâchée, l'arbitre ayant vu la chose et l'ayant confirmée à deux reprises initialement. La partie s'achève donc immédiatement par un pat : 1/2-1/2.

Moralité de cette deuxième histoire : après une longue discussion alambiquée et l'intervention des échelons n+1, n+2, ... de la hiérarchie du corps arbitral, après que l'on a introduit de la confusion dans les esprits et rajouté de la pression sur les épaules, il est parfois recommandable de revenir simplement et sagement à la première exposition des faits.

Moralité bis : l'article 4.7 des Règles du Jeu parle de "pièce lâchée" ("released" en V.O), et l'on est en droit de considérer qu'une pièce est effectivement lâchée à partir du moment où le mouvement contraire à la préhension a été dûment effectué par le joueur. Que l'un des doigts de ce dernier soit resté accidentellement en léger contact avec la pièce en question n'entre pas nécessairement en ligne de compte pour décider... Les linguistes apprécieront.

### **Cas n°3 : sac de nœuds, autant de versions différentes que de personnes impliquées**

Il serait trop long d'expliquer ici en détail toutes les versions différentes (et éventuellement successives) données par les acteurs de ce drame : preuve en est que la commission d'appel s'est éteinte pendant toute une après-midi, avec l'arbitre en chef, un vice-chef arbitre et moi-même, pour essayer sans succès de comprendre toute la vérité à propos de ce qui s'est joué autour de l'échiquier en question en l'espace de quelques minutes.

Je m'en tiendrai donc à essayer de synthétiser le plus correctement possible en préservant intact le sens des délibérations et en taisant l'identité des personnes impliquées. Des sanctions à l'égard de certains des arbitres impliqués seront sans doute prises par la FIDE après lecture du rapport de la commission d'appel, ce qui n'est pas complètement anodin...

Puisqu'il faut bien commencer par un bout, commençons par le plus factuel : ce qui s'est passé sur l'échiquier. Peu avant le quarantième coup, triple répétition d'une position de milieu de jeu, aux coups 34, 36 et 38. Ensuite, la partie dérive très rapidement parce que les Noirs trouvent un coup qui sort de la répétition en leur donnant un avantage décisif, avec une attaque qui mène au mat en quelques coups. Dès le quarantième, le sort des Blancs est scellé et la notation des coups prend fin dans une position dans laquelle un mat en 2 coups est absolument évident, qui mènerait au résultat

0-1. C'est ce qui s'est passé sur l'échiquier et ce dont attestent les deux feuilles de partie, qui concordent. En dehors de ceci, rien ou presque n'est sûr.

Le conducteur des Blancs affirme qu'il a dûment demandé la nulle par triple répétition de la position, en suivant la forme prescrite (arrêt de la pendule avant de jouer le coup qui va mener à la triple répétition, lequel coup le joueur a écrit sur sa feuille de partie, ou tout du moins a-t-il clairement indiqué à l'arbitre son intention de jouer tel coup). Pour une raison inconnue, l'arbitre lui aurait refusé la nulle, en indiquant que les deux joueurs doivent continuer à jouer. Là est le premier hic : lorsqu'on demande de quel arbitre il s'agit, le plaignant identifie un arbitre, son adversaire en identifie un autre (ils se ressemblent un peu, ont le même accent et arbitraient tous deux la même catégorie). Lorsqu'on interroge les arbitres en question, ils affirment qu'ils ont bien été saisis d'une demande de nulle par le joueur ayant les Blancs, mais deux coups plus tard, alors que la partie avait déjà dérivé loin de la répétition. La demande de nulle n'était alors pas fondée, ce qui explique qu'ils n'ont pas procédé à une reconstruction. En effet, il n'y a rien à reconstruire lorsque la demande de nulle porte sur une situation différente de celle qu'on a sur l'échiquier, et lorsque le requérant concède qu'il demande la nulle pour une triple répétition passée et enterrée.

À la suite de cette histoire, juste après que la partie s'est terminée par l'abandon plus ou moins tacite du joueur (en pleurs) ayant les Blancs, ce dernier se plaint à l'arbitre en chef du fait que sa demande de nulle, bien fondée, a été rejetée. C'est à ce moment que l'arbitre en chef procède à une deuxième reconstruction (apparemment il y a eu une mystérieuse première reconstruction intervenue avant celle de l'arbitre en chef, mais personne ne sait qui y a participé), à la suite de laquelle il constate la répétition de position, et sur la foi du joueur qui indiquait avoir fait appel à l'arbitre en premier lieu (au moins un autre arbitre a en effet vu la demande et l'arbitre s'approchant de la table, analysant la situation puis repartant de la table), l'arbitre en chef accorde la nulle. Les feuilles de partie sont finalement signées avec 1/2-1/2.

Après la partie, la fédération du joueur qui s'estime privé de sa victoire (celui qui avait les Noirs, donc) interjette un appel. C'est cet appel que la commission examine l'après-midi même. Dans cet appel, les plaignants arguent que la nulle a été accordée à tort car pendant la partie, la demande de nulle a bien été faite par le joueur menant les Blancs, mais seulement après que ce dernier a effectué sur l'échiquier le coup menant à la triple répétition. La demande de nulle ne respectait donc pas les termes énoncés par l'article 9.2a des règles du jeu et était par conséquent invalide. C'est la version du joueur ayant les Noirs. Au sein de la commission d'appel, personne ne comprend comment il est possible que deux adversaires ne poursuivant pas les mêmes buts post mortem (l'un est satisfait de la nulle accordée par l'arbitre, l'autre veut qu'on revienne dessus et alors le gain est évident pour lui) s'accordent à dire qu'il y a eu une proposition de nulle au 38<sup>e</sup> (peut-être correcte, peut-être non dans le cas où le joueur aurait joué le coup sur l'échiquier avant de demander la nulle, là est la divergence entre les versions données par les deux joueurs), tout en ne réussissant pas à s'accorder sur l'identité de l'arbitre qui a été appelé à ce moment là, et ce alors même que les deux arbitres susceptibles d'avoir été appelés jurent qu'ils l'ont été seulement après coup, au quarantième coup, à un moment où le sort des Blancs était scellé et où en aucun cas ils ne pouvaient accorder la nulle pour triple répétition de position...

Moralité de cette troisième et dernière histoire : les comportements humains sont souvent complexes, les modes et les raisons du mensonge aussi, ce qui fait que soudain, lors de Championnats du Monde, et alors même que des tas d'arbitres sont présents sur les lieux et ont pour tâche d'être vigilants à tout ce qui se passe et d'arbitrer avec équité, on se retrouve dans une situation où personne n'arrive à énoncer intelligiblement ce qui s'est passé dans l'intervalle de quelques minutes, au beau milieu de la salle, probablement sous des dizaines de regards simultanés... Dans cette histoire, peut-être non seulement une, mais plusieurs personnes mentent-elles, pour des raisons différentes. Il en résulte un écheveau bien difficile à démêler. À une heure du début de la cérémonie de remise des prix, la commission d'appel a décidé de maintenir le résultat

enregistré (1/2-1/2) tout en rendant l'argent déposé pour l'appel par les plaignants, car l'appel était en tout état de cause recevable, le litige étant réel et non dénué de fondement.

Voilà, ces Championnats du Monde m'auront donné l'occasion d'être exposé à tout ça dans une atmosphère le plus souvent sympathique et chaleureuse, avec des frimousses et des accoutrements qui viennent des quatre coins du monde, et ça, c'est rafraîchissant ! La prochaine fois, posez votre candidature ! :-)

### **Jean-Baka Domelevo Entfellner**

Arbitre FIDE

Durban, Afrique du Sud, 30 septembre 2014



*Ne pas se précipiter pour jouer son coup en finale, sous peine  
de lâcher une pièce qui fait pat !  
Romuald et moi-même tentons de reconforter Rajat et de  
dédramatiser l'issue de sa partie.*