

**B.A.F.**

Mot DNA et infos DNA  
Utilisation du G4,  
témoignage

Systeme suisse accéléré

Certificat de classement  
pour les joueurs

PAPI 3.2.24

Prise en compte des  
interclubs pour le  
classement Fide

Arbitrage championnats  
du monde jeunes 2015

Photos arbitres du  
championnats de France  
2016

Sujets et corrigés  
examens juin 2016

**ffe**

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS  
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

# BULLETTIN

des

# ARBITRES FÉDÉRAUX

**n°143**

Octobre 2016

D.N.A. – F.F.E.  
1 rue Ernest Hemingway  
78370 Plaisir

# SOMMAIRE DU BAF 143

Le mot du Directeur National de l'Arbitrage.....	3
Informations de la DNA.....	4
Utilisation du G4 – expérience.....	5
Système suisse accéléré.....	7
Certificat de classement pour les joueurs.....	8
PAPI 3.2.24.....	9
Prise en compte interclubs pour classement FIDE.....	10
Photos arbitres championnats de France 2016.....	11
Arbitrage championnat du monde des jeunes 2015.....	12
Examens de juin 2016	
UV 1 – sujet.....	17
UV 1 – corrigé.....	29
UV 1 bis – sujet.....	42
UV 1 bis – corrigé.....	47
UV 2 – sujet.....	53
UV 2 – corrigé.....	61
UV J – sujet.....	69
UV J – corrigé.....	75

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

Chers collègues,

Une nouvelle saison a débuté avec de nouveaux règlements pour nos compétitions fédérales. N'oubliez pas de télécharger les dernières versions de septembre 2016 des livres de l'arbitre et de la fédération à partir du site internet de la FFE.

N'oubliez pas également de télécharger la dernière version (3.2.24) du logiciel PAPI et de la base de données avant chaque tournoi (voir page 9).

La DNA et le club Lyon Olympique Echecs organisent le 6<sup>e</sup> séminaire de formation d'Arbitres FIDE, à Lyon les 15 et 16 octobre 2016. Je tiens à remercier Laurent FREYD et Christophe LEROY pour l'organisation de cette formation.

Une session d'examens dématérialisés sera organisée le samedi 26 novembre 2016 dans toute la France. Les candidats, qui souhaitent passer une épreuve, doivent s'inscrire auprès de leur DRA avant le 18 novembre. N'oubliez pas de mettre à jour vos fichiers !!

Soyez prévoyants lors de vos arbitrages et testez les pendules électroniques avant les parties !

Bonne saison à toutes et à tous !

Emmanuel VARINIAC  
Arbitre international  
emmanuel.variniac@laposte.net

## LA DNA VOUS INFORME

---

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

---

Notez les prochaines dates d'examens d'arbitrage :  
samedi 26 novembre 2016  
samedi 17 juin 2017

---

### *Dernière version du Livre de l'arbitre*

Elle est téléchargeable sur le site de la FFE :

<http://www.echecs.asso.fr/Actus/2869/201609-LA.pdf>

---

### **Liste des joueurs suspendus**

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

<http://www.echecs.asso.fr/Actus/2884/Sanctions05092016.pdf>

# Utilisation de G4 – Petit retour d'expérience

Comme d'habitude pendant le week-end de Pentecôte, j'arbitre un open FIDE (-2200) en 90 min KO. Cette année j'avais 68 joueurs dans le tournoi principal.

Cette année petite nouveauté car après avoir lu l'article de Stéphane ESCAFRE quelques jours avant dans le BAF 142, j'ai enlevé les quelques mots « sans application de G4 » dans mon règlement. Le temps entre les rondes me laissant la possibilité d'appliquer ce fameux G4.

Pour ma part je trouve que G4 n'a plus exactement la même saveur que l'utilisation de l'ex 10.2 ou G5.

Le nombre de demandes de G4 par les joueurs est bien plus important que sur le 10.2 ou G5.

Sur mon open de 68 joueurs, pas de demande à la ronde 1, 2 demandes aux rondes 2 et 3, et ensuite 4 ou 5 demandes pour chacune des rondes 4, 5, 6 et 7.

Au final, ça a été demandé pour une partie sur 10, (22 fois pour 238 parties), c'est énorme !

Habituellement dans ce tournoi le 10.2/G5 était demandé au maximum pour une partie sur 20 environ.

Les joueurs pour la plupart, connaissant mal (ou pas) l'annexe G ont vu au fur et à mesure du tournoi son application et ont dû trouver ça intéressant.

Par contre, compte tenu du nombre de demandes que je voyais croître, pendant les « zeitnots », je me promenais avec à la main une pendule pré-réglée en Fischer pour pouvoir changer au plus vite la cadence de jeu. J'avais également une réserve de pendules pré-réglées sur la table d'arbitrage.

Les trois-quarts des demandes ont été faites alors qu'il restait au joueur un temps compris entre 1 min 50 et 2 min ! Je ne parle que des demandes acceptables, je ne compte pas toutes celles où le joueur avait plus de 2 minutes, bien sûr.

Sur les premières demandes, pas de soucis, l'adversaire prenait la nulle ou le demandeur finissait par perdre.

Il y a quand même eu le cas d'un joueur demandant l'application de G4 qui trouvait que c'était « dégueulasse » que son adversaire ait aussi les 5 secondes par coup alors que c'est lui qui avait fait la demande... Quel bon sens de l'équité !

J'ai également eu 2 cas qui m'ont intrigué :

- 1) Sur l'une, cela a permis à un joueur de gagner ! En effet, une fois que l'adversaire du demandeur continue de jouer, la partie continue en Fischer. Et donc le demandeur de G4 peut gagner ! Bien entendu, seulement dans le cas où son adversaire ne prend pas la nulle au moment de la demande.
- 2) Un joueur qui avait 7/8 minutes quand son adversaire réclame le G4 me demande combien de temps il a pour répondre : accepter la nulle ou continuer.

**Voilà la procédure chronologiquement (merci à Dominique DERVIEUX pour son aide sur ce point) :**

**a) Signifier avoir bien noté la demande,**

**b) Relancer la pendule de la table de jeu sans rien avoir changé à la cadence, le joueur (demandeur de G4) joue son coup,**

**c) L'adversaire accepte la nulle ou joue son coup (sa pendule décrémente, tant qu'il n'a pas joué et qu'il lui reste du temps, il peut encore accepter la proposition de nulle toujours en court).**

**d) Pendant ce temps, je programme les temps restants sur la 2<sup>e</sup> pendule en cadence Fischer,**

**e) Si la nulle est refusée, on arrête la pendule de la table et on la remplace par celle réglée en cadence Fischer.**

Conclusion :

Dans un open en cadence lente, G4 peut généralement s'appliquer. Mais dans un open rapide en 20 min KO avec 9 rondes dans la journée, G4 semble plus difficile à appliquer car les contraintes d'horaires sont trop difficiles à tenir.

Dans ce cas, il nous reste G5 (le 10.2 de notre enfance, sauf que les appels sont possibles et donc il faut aussi prévoir une commission d'appel efficace pour tenir les horaires à coup sûr).

On peut bien sûr choisir de ne pas appliquer « G4 » puis « G5 », c'est un choix à faire. En attendant, on fait au mieux, jusqu'aux prochaines règles FIDE où, espérons-le, cette annexe soit revue et corrigée.

*Sylvain WLASSEWITCH, Arbitre FIDE  
Formateur de la DNA.*

## **Systeme suisse accéléré ou pas ?**

*Présenté par Gérard Hernandez IA, revu et corrigé par Francis Delboë IA*

Les systèmes accélérés ne sont qu'une digression du système suisse, tolérés par la FIDE.

En France on utilise 2 sortes d'accélération décrites dans notre Livre de l'Arbitre :

- Le système de Haley,
- Le Système Accéléré Dégressif.

Quel est le but recherché ?

Il faut se rappeler qu'à l'époque où ces systèmes ont connu un grand essor les joueurs FIDE avaient un Elo minimum de 2200.

Dans les tournois à grands effectifs, en favorisant dans les premières rondes les parties entre forts joueurs les systèmes accélérés permettaient à des classés nationaux de jouer davantage de parties contre les joueurs FIDE puis d'accéder à leur tour à ce classement. Dans les tournois avec un minimum de 9 rondes, il s'agissait d'augmenter les chances d'obtenir des normes.

A l'heure actuelle, avec le plancher du classement Elo FIDE à 1000, ou plus de 90% des joueurs inscrits dans nos tournois sont FIDE, on constate que ces systèmes accélérés ne servent plus qu'à l'obtention de normes.

Beaucoup d'opens, quelle qu'en soit la cadence (FIDE, nationale ou rapide) de 5 à 7 rondes, donc sans normes possibles, utilisent ces systèmes. L'argument étant que les forts joueurs se rencontrent dans les premières rondes rendant ainsi les parties plus équilibrées. Sauf que l'inégalité éventuelle des premières rondes se retrouvent à la ronde 3 et suivantes.

Pour conclure on peut dire que ces systèmes ne sont pas utilisés à bon escient dans la plupart de nos opens où le nombre de participants n'est pas significatif et surtout où les normes pour l'obtention d'un titre FIDE ne sont pas possibles.

L'utilisation de ces systèmes n'est pas interdite mais n'est pas souhaitable quand au moins 2 conditions ne sont pas remplies. A savoir :

- Nombre conséquent de joueurs,
- Possibilité d'attribution de norme.

# CERTIFICAT POUR LES JOUEURS

Lorsque vous arbitrez vos tournois en cadence classique, vous pouvez avoir des joueurs qui souhaitent recevoir des certificats attestant qu'ils ont atteint un certain classement à un moment donné du tournoi.

Cela est utile notamment aux joueurs :

- souhaitant le titre de MF qui doivent justifier avoir passé les 2300
- souhaitant valider leur titre de MI après avoir enfin atteint les 2400

Pour cela il faut :

- le dernier classement FIDE du joueur
- l'historique des parties jouées.

Attention l'historique peut comprendre d'autres compétitions que votre tournoi, effectuées depuis le début du mois par le joueur !

Ci-dessous un exemple d'attestation dans le cas où le joueur n'a pas joué d'autres parties depuis la dernière parution du classement. Évidemment, l'attestation est en anglais pour une meilleure prise en compte par la FIDE.

---

## Fédération Française des Échecs

AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DE LA JEUNESSE DES SPORTS ET DES LOISIRS  
MEMBRE FONDATEUR DE LA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES ÉCHECS

### CERTIFICATE OF RATING ACHIEVEMENT

I certify that NOM, PRENOM (Code FIDE) id (identifiant FIDE) achieved a rating of \_\_\_\_ (classement atteint) after the \_\_\_\_<sup>th</sup> (numéro de ronde) round of the tournament "NOM DU TOURNOI" id (numéro du tournoi sur le site de la FIDE).

Before the tournament taking place from JJ/MM/20AA the rating of NOM, PRENOM was \_\_\_\_ (classement FIDE) (\_\_\_\_ (mois) publication)

During the tournament he achieved the following results :

1 NOM, Prénom	Id FIDE	Code FIDE	Elo	Score	Variation	Date
2 NOM, Prénom	Id FIDE	Code FIDE	Elo	Score	Variation	Date
3 NOM, Prénom	Id FIDE	Code FIDE	Elo	Score	Variation	Date
...						

It give a \_\_\_\_ (classement atteint) rating after the \_\_\_\_<sup>th</sup> (numéro de la ronde) round of the tournament

Signature de l'Arbitre

---

A établir en deux exemplaires, pour le joueur et pour sa fédération.

Pour les joueurs français, il faut l'envoyer au secrétariat Fédéral, à Jordi Lopez, pour une transmission à la FIDE.

Une remarque importante : ces certificats sont étudiés spécifiquement par des commissions à la FIDE et non par le secrétariat de la FIDE. Donc leur traitement prend beaucoup de temps et ... très souvent le joueur a le classement souhaité qui est publié avant le traitement du certificat qui devient inutile !!

## Papi 3.2.24

*D'après site FFE, 02/09/2016*

Vous pouvez utiliser Papi 3.2

Papi 3.2.24

### **Nouvelle catégorie Senior Plus**

#### **Dernières modifications :**

**Versión 3.2.24** : Compatible avec les nouvelles Ligues et la nouvelle catégorie Senior Plus. Permet de choisir si les grilles américaines affichent le parcours de chaque joueur au-dessus du nom.

**Versión 3.2.23** : Nouvelle commande permettant de mettre à jour les elo directement à partir du site de la fide (à n'utiliser qu'en cas de nécessité avec une bonne connexion, pour chaque joueur Papi doit rapatrier la page complète de sa fiche Fide).

- Somme des inscriptions dans la liste de pointage
- Correction d'affichage dans les normes pour les Elo ramenés à 400 points.
- Prise en compte d'un Elo minimal adverse pour l'obtention de normes, modification de la notion de nombre d'étrangers pour le 1.43e.
- Affichage du rapide dans la liste des adversaires de la fiche joueur, Menu contextuel pour passer un joueur forfait dans cette liste.
- Prise en compte des NC Rapide dans le calcul des prix.
- Correction des classements par clubs à la place.

#### **Notice d'installation :**

- Si vous n'avez pas le Framework 2.0 installez le (ne désinstallez pas les autres versions, ils sont tous indépendants).

Ils se trouvent à C:\Windows\Microsoft.NET\Framework)  
Framework 2.0

- Dézippez les fichiers dans un répertoire (en principe C:\Program Files\FFE\Papi 3.2\)

#### **Différences avec la version 3.1 :**

La plupart des différences sont techniques et ne sont pas visibles.

- Papi 3.2 fonctionne sous Windows 8.1 et 10 (Papi 3.1 fonctionne mais pose des problèmes d'installation).

- Le code est entièrement réécrit pour être commun à celui du site ce qui évite les petites différences de départage suivant les versions.

- Imprime les formulaires de normes.

Merci de signaler les problèmes à [erick.mouret@free.fr](mailto:erick.mouret@free.fr) (joindre le fichier du tournoi avec un descriptif précis des actions ayant entraîné le problème)



## Prise en compte des interclubs pour le classement Fide

*d'après site FFE, 06/09/2016*

Le calendrier de prise en compte des parties par équipe pour le classement Fide est disponible à cette page :

Calendrier des compétitions déclarées à la Fide (Compétitions Team 2017)

Il est rappelé que les classements **Elo pris en compte pour le calcul** du classement sont ceux de la **date du début de la compétition** déclarée à la Fide et non **pas celui de la rencontre**.

Si par exemple en décembre un joueur A classé 1400 joue contre un joueur B classé 1500 dans une compétition Régionale enregistrée du 8/10 au 27/12, ce sont les classements d'octobre qui seront pris en compte. Si en Octobre le joueur A n'a pas de classement Fide, la partie ne comptera pas pour le joueur B.

*Erick Mouret, FFE Rating Officer*

## **L'équipe d'arbitrage du championnat de France des jeunes à Gonfreville l'Orcher en avril 2016**



*Benjamin MARRET - Alain LUCAZEAU - Eric AUMONT (visage partiellement caché) - Cyril CLEAUD - Stephen BOYD - Pierre LECUYER - Bruno ADELIN - Ollivier RIOLAND - David MOREAU - Georges BELLET (visage partiellement caché) - Philippe PIERROT - Bernard CLOAREC - Dominique DERVIEUX (visage partiellement caché) - Thierry REIMUND - Patrick LAUFERON - Casimir COIFFAIT - Jacky FLAMANT - Johann LE DUC (ne faisait pas partie de l'équipe sélectionné mais il arbitré l'Open B en adjoint pour nous aider).*

---

## **Et l'équipe d'arbitrage du championnat de France à Agen en août 2016**



1<sup>er</sup> rang : Georges Bellet, Alain Sallette, Rike Armas, Dominique Dervieux, Stephanie Giua, Thierry Reimund, Julien Clarebout

2<sup>e</sup> rang : J-Marc Morel, John Lewis, Mickaël Boileau, J-Luc Feit, Frédéric Marimon, Pierre Lapeyre

## ARBITRAGE aux CHAMPIONNATS DU MONDE des JEUNES 2015

*par Dominique Dervieux IA*

Après l'arbitrage des championnats de France à Pau avec 1300 jeunes et les championnats d'Europe à Porec (Croatie) en septembre, j'ai eu le plaisir et l'honneur d'arbitrer aux Championnats du Monde des Jeunes (appelé le World Youth and Cadets Chess Championship) à Porto-Carras (Grèce). Les championnats d'Europe sont déjà le lieu de confrontations exotiques mais sans commune mesure avec le championnat du monde : 91 délégations des 4 coins de la planète et surtout 1596 jeunes venus s'affronter autour de l'échiquier pendant 11 rondes. Et pour que tout se déroule bien, 60 arbitres venant également des 5 continents.



La répartition dans les différents tournois était la suivante :

« moins de 8 ans » :	Filles : 87 (3 arbitres)	Open : 134 (5 arbitres)
« moins de 10 ans » :	Filles : 111 (4 arbitres)	Open : 185 (6 arbitres)
« moins de 12 ans » :	Filles : 120 (4 arbitres)	Open : 202 (7 arbitres)
« moins de 14 ans » :	Filles : 125 (4 arbitres)	Open : 187 (6 arbitres)
« moins de 16 ans » :	Filles : 95 (3 arbitres)	Open : 154 (6 arbitres)
« moins de 18 ans » :	Filles : 80 (3 arbitres)	Open : 116 (5 arbitres)

avec 3 arbitres adjoint (« deputy arbiter », un pour chacun des lieux de jeu) et le tout dirigé par l'arbitre en chef, Takis Nikolopoulos, également président de la commission des arbitres de la FIDE.

L'équipe d'arbitrage était presque à 50% féminine et notamment tous les tournois des filles étaient arbitrés par des équipes féminines. Chaque tournoi était dirigé par un arbitre de secteur. Takis m'a fait confiance pour diriger le tournoi le plus imposant, l'open des moins de 12 ans. Mon équipe était constituée d'IA expérimentés comme l'IA Saeed Al Houry (UAE) et l'IA Slavisa Mickovic (SRB) et d'arbitres nationaux grecs, NA Panagiotis Palaiochorinos, NA Konstantinos Banakas, NA Dimitra Karteri et NA Kostas Papadopoulos.

De tels championnats sont toujours l'occasion d'échanges avec des collègues avec des expériences différentes et cela enrichit toujours notre façon d'arbitrer. De plus, travailler avec l'un des meilleurs arbitres du monde est un plaisir.

Pour vous faire partager un peu cette expérience, voici donc les consignes données lors de la réunion des arbitres :

## **INSTRUCTIONS pour le WYCC2015**

Chers collègues,

Comme vous savez, les arbitres sont le lien entre les organisateurs et les joueurs d'un tournoi.

Ils doivent non seulement surveiller les parties mais aussi assurer les meilleures conditions de jeu pour les joueurs afin qu'ils puissent jouer sans problème ni dérangement. Ainsi, ils s'occupent des parties, de la zone de jeu, des équipements, de l'environnement et de l'ensemble de la salle de jeu. Pour finir, ils doivent éviter toute triche des joueurs.

Les devoirs des arbitres dans toute compétition sont décrits dans les règles du jeu (articles 12.1, 12.2, 12.3) :

- a. L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.
- b. L'arbitre devra assurer le fair-play. Cela signifie qu'il doit prendre soin d'éviter toute triche d'un joueur.
- c. L'arbitre devra agir dans le meilleur intérêt de la compétition. Il devra s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu et que les joueurs ne soient pas dérangés. Il devra surveiller le déroulement de la compétition.
- d. L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.

Pour faire cela, les arbitres doivent posséder ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue (préface des règles du jeu).

En particulier dans un Championnat du Monde des Jeunes, où les arbitres ont à surveiller plusieurs parties, nous pouvons considérer les instructions suivantes également importantes pour les arbitres :

1. Montrer un comportement exemplaire aux joueurs, délégués et spectateurs et être respectueux et dignes. Ils doivent éviter les perturbations pendant les parties et prendre soin de l'image du tournoi.

2. Surveiller toutes les parties sous leur responsabilité pendant toutes les rondes du tournoi. Ils doivent observer et vérifier le déroulement des parties sous leur responsabilité (spécialement pendant les zeitnots). Il n'est pas acceptable que les arbitres quittent la zone de jeu toutes les 10 ou 15 min pour fumer ou discuter avec d'autres arbitres, des spectateurs, des officiels ou d'autres personnes, ou laissent leurs matchs sans surveillance pour aller voir d'autres parties dans une autre partie de la salle. Il n'est pas acceptable que les arbitres restent assis en lisant des journaux ou des livres, laissant leurs parties sans surveillance. Il n'est pas acceptable que les arbitres utilisent leur téléphone mobile dans la salle. La Règle sur les téléphones mobiles s'applique aussi aux arbitres.

Les plus gros problèmes pendant les parties arrivent à cause de l'absence ou du manque d'attention des arbitres et ensuite de l'ignorance de ce qui est arrivé en cas d'incident. Comment un arbitre absent peut prendre une décision juste en cas de désaccord entre deux joueurs à cause d'une pièce touchée ? Sans savoir ce qui est arrivé, l'arbitre a 50 % de chance de prendre une décision correcte et 50 % une mauvaise, perdant ainsi sa crédibilité auprès des joueurs.

Bien sûr, les arbitres restent des êtres humains et peuvent faire des erreurs, mais ils doivent faire le maximum pour éviter cela.

### 3. Être responsable en faisant leurs devoirs

Arriver à temps dans la salle avant le début de la ronde et suivre les instructions de l'Arbitre en Chef, de l'Arbitre Adjoint ou de l'Arbitre de Secteur sont des paramètres qui aident au bon déroulement du tournoi.

4. Montrer un esprit d'équipe et coopérer de la meilleure façon avec les autres arbitres de l'événement. Le travail d'un arbitre dans une compétition est principalement un travail d'équipe et les arbitres doivent s'entraider et se couvrir dans tous les cas afin d'éviter les problèmes durant les parties. L'arbitre doit consulter l'arbitre de secteur ou l'arbitre adjoint ou l'arbitre en chef dans les cas où il ne se sent pas prêt à prendre seul une décision importante sur les parties sous sa surveillance.

5. Étudier les règles et être à jour des derniers changements des règles du jeu et des règles des tournois. Comme les dernières règles sont en application depuis le 1<sup>er</sup> juillet 2014, vous êtes supposé connaître les changements et les nouveautés et être prêt à les appliquer rapidement si nécessaire. Les joueurs ne doivent pas attendre longtemps et la partie doit continuer rapidement.

### 6. Avoir une excellente connaissance de la manipulation des pendules électroniques

Il n'est pas acceptable qu'un arbitre laisse les joueurs attendre longtemps pendant qu'il essaie de corriger le temps sur une pendule pendant une partie

### 7. Suivre le code vestimentaire

Les arbitres doivent être habillés correctement, aidant ainsi à accroître l'image des échecs comme sport.

8. Être capable de communiquer avec les joueurs, délégués, arbitres et officiels dans au moins une langue de la FIDE.

9. Éviter la triche. Ils doivent être très attentifs à cela et doivent surveiller discrètement les joueurs. Ils doivent informer l'arbitre de secteur ou l'arbitre adjoint ou l'arbitre en chef si un joueur quitte très souvent son échiquier ou s'il discute avec un autre joueur ou avec une autre personne ou s'il y a des soupçons qu'il a un téléphone mobile sur lui.

## **DEVOIRS DES ARBITRES**

Les devoirs suivants sont à la charge des arbitres du championnat :

### **A. AVANT LE DEBUT DES PARTIES**

a. Les arbitres doivent arriver à la salle au moins une heure avant le début des rondes. Pour la ronde 1, ils doivent arriver au moins 2 heures avant.

Comme certains logent assez loin de la salle de jeu, les arbitres doivent faire attention à ne pas rater les bus de l'organisation.

b. La salle de jeu (zone de jeu, toilettes, etc.) et les conditions techniques (lumière, ventilation, air conditionné, place autour des échiquiers pour les joueurs, etc. doivent être vérifié attentivement avant l'arrivée des joueurs et des spectateurs.

c. Recevoir de l'arbitre de secteur les appariements pour la ronde

d. Vérifier l'équipement (échiquiers, pièces, feuilles de partie, etc.)

- e. Ranger les tables, les chaises, les nappes de la zone de jeu.
- f. Vérifier les pendules, le réglage du temps, les piles et l'emplacement.
- g. Tout doit être prêt avant l'arrivée des joueurs
- h. Vérifier si les joueurs sont assis suivant l'appariement (couleurs correctes)
- i. Vérifier si tous les joueurs sont présents. Comme le retard autorisé est de 15mn, informer immédiatement l'arbitre de secteur si un joueur est absent 15mn après le début de la ronde. Tous les efforts doivent être faits pour éviter les pertes par forfait.

## B. PENDANT LES PARTIES

- a. Après le lancement de la ronde, vérifier que les pendules fonctionnent correctement
- b. Vérifier le fonctionnement des pendules en utilisant la feuille de contrôle des temps (toutes les 30mn), les feuilles de parties et le nombre de coups écrit par les joueurs.
- c. Surveiller discrètement les joueurs, s'ils quittent la zone de jeu souvent, leurs contacts avec d'autres joueurs, spectateurs ou d'autres personnes. Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter la salle de jeu sans informer un arbitre. En informer l'arbitre de secteur si nécessaire.
- d. Regarder et surveiller les parties sous votre responsabilité, spécialement en cas de zeitnot, avec l'aide d'un assistant si nécessaire. En informer l'arbitre de secteur si nécessaire.
- e. Étudier attentivement les demandes (nulle par répétition, 50 coups) des joueurs sur les échiquiers mis à cet effet avec l'arbitre de secteur, si nécessaire, avant de prendre votre décision. Pendant ce contrôle, informez vos collègues voisins qu'ils surveillent vos parties jusqu'à votre retour. Si une demande de nulle par répétition est faite, l'arbitre doit vérifier la demande du joueur avant de signer.
- f. L'arbitre doit faire le maximum d'effort afin d'éviter de devoir déclarer une partie perdue pour un joueur.
- g. A la fin de la partie, vérifier le score écrit par les deux joueurs avant qu'ils quittent la table et vérifier que les feuilles de parties soient signées par les deux joueurs. Le résultat doit être écrit par les joueurs et non par l'arbitre. Ensuite seulement, signer les feuilles.
- h. Après la fin des parties sur les échiquiers électroniques, mettre les rois au milieu de l'échiquier pour indiquer le résultat. Les rois sur les cases blanches (e4, d5) signifient 1-0, sur les cases noires (e5, d4) signifient 0-1 et sur les cases (e4, e5) signifient match nul.  
Ne pas autoriser les joueurs à analyser leurs parties sur les échiquiers.
- i. Mettre à jour la feuille de résultats avec le résultat de la partie dès la fin de celle-ci.
- j. Ne pas remettre les pièces en place d'une partie terminée avant la fin des parties de la rangée afin d'éviter de déranger les joueurs.
- k. En cas d'incident, informer l'arbitre de secteur, ou l'arbitre adjoint ou l'arbitre en chef.

l. Quand vous devez aller fumer, aux toilettes, ou à l'extérieur de la salle, ne laissez pas vos parties sans surveillance. Demandez aux arbitres voisins de surveiller vos parties durant votre absence. Faites de même si on vous le demande.

m. Faites cesser les joueurs qui discutent entre eux, toujours de manière polie.

### C. APRES LA FIN DES PARTIES

a. Vérifier attentivement les résultats, entre la feuille de résultats et les feuilles de parties.

b. Écrire tous les résultats sur la feuille de résultats, arranger tous les échiquiers et le reste (pièces, feuilles de partie, pendules, etc.) pour la ronde suivante.

c. Donner toutes les feuilles de parties et la feuille de résultat à votre arbitre de secteur. Vous pouvez aider sur les autres matchs. Vous quitterez la salle seulement avec sa permission.

L'arbitre en chef est responsable du contrôle total de la compétition et de l'application correcte des règles du jeu et des tournois. Il doit faire attention à tous les aspects techniques et assurer les meilleures conditions de jeu aux joueurs. Il a à manager les arbitres disponibles et leur assigner leurs tâches en coopération avec les arbitres adjoints et les arbitres de secteurs. Il est responsable du bon déroulement de la compétition et il a la responsabilité de prendre une décision dans tous les cas d'incident pendant les parties. Il doit essayer de régler tous les désaccords avant leur envoi devant la Commission d'Appels. Dans le cas de son absence, ces responsabilités sont sur les épaules des arbitres adjoints ou des arbitres de secteur.

Un arbitrage réussi pendant les parties joue un grand rôle dans le succès d'une compétition.

Je vous souhaite à tous un tournoi réussi et d'apprécier votre séjour à Porto-Carras.

Takis Nikolopoulos  
Arbitre en chef  
WYCC 2015

**FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS**  
**DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE**

**UV1 session de juin 2016**

*Durée : 2 heures*

*N° Anonymat candidat :*

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

**Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.**

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

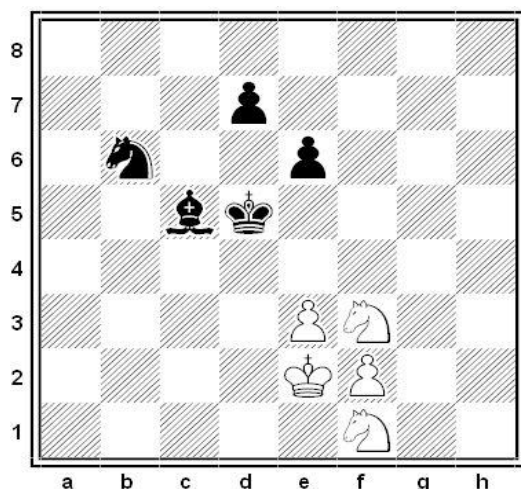
Le sujet compte 36 questions, 47 points.

**VALIDATION DE L'UV: 80 % des points**

**Question 1**

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Position après le coup 42 noir **et** position après le coup 48 noir, au moment où le conducteur des blancs appelle l'arbitre. Les derniers coups de la feuille sont :



	Blancs	Noirs
42	Re2	Rd5
43	C3d2	Ff8
44	Ch2	Fc5
45	Chf3	Ff8
46	Cf1	Fc5
47	Re1	Rd6
48	Re2	Rd5

Les blancs demandent la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 42, 46 et 48) (C'est la position du diagramme)

**Question : Quelle est votre décision ?**

A : Demande de nulle acceptée.

B : Demande de nulle refusée car les cavaliers blancs ont été inversés entre le coup 40 et le coup 44. La position n'est donc pas la même.

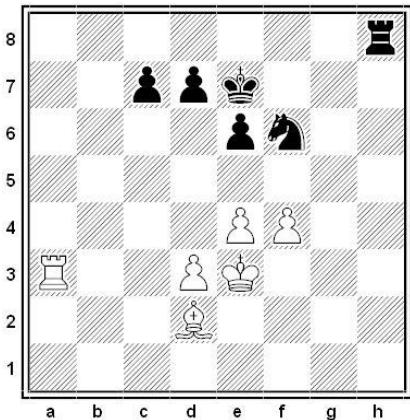
C : Demande refusée pour une autre raison.



**Question 2**

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Position après le coup 31 noir, et position après le coup 37 noir, au moment où le conducteur des blancs appelle l'arbitre. Voici la fin de la feuille de partie :



	Blancs	Noirs
32	T a7	T c8
33	T a1	T h8
34	T a3	T h7
35	T a1	R d8
36	T a8	R e7
37	T a3	T h8

Le conducteur des blancs demande la nulle pour répétition de coups (position du diagramme)

**Question : Quelle est votre décision ?**

A : Demande de nulle acceptée.

B : Demande de nulle refusée.

**Question 3**

Cadence : 1h30 + 30 seconde par coup.

Les diagrammes présentent la situation après les coups (noir ou blanc) qui viennent d'être joués.

51. Rb3 – Re8	52. Rc4 – Rd7	53. Rc5 – Re6	54. Rc4 – Rd7	55. Rb4 – Rc7
56. Rc5	56. .... – Rd7	57. Rc4		

Après le 57° Coup des blancs, le conducteur des noirs arrête la pendule et demande la nulle pour 3 fois la même position. (après le coup 53, après le coup 55 et après le coup 57).

**Question : Quelle est votre décision ?**

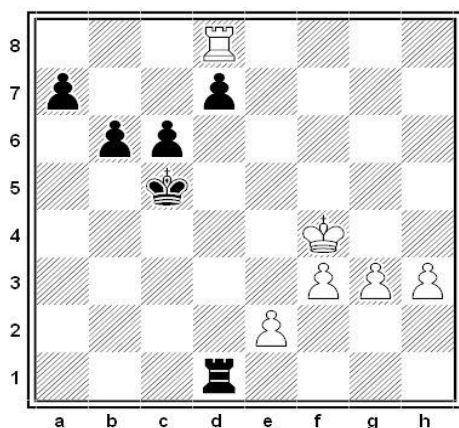
A : Demande de nulle acceptée.

B : Demande de nulle refusée.

#### Question 4

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Position après le coup 39 noir.



	Blancs	Noirs
40	T a8	T a1
41	T d8	T d1
42	T a8	T h1
43	T d8	T d1

Les derniers coups de la feuille sont :

Le conducteur des noirs a joué son coup, puis sur son temps demande la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 39, 41 et 43)  
(C'est la position du diagramme)

#### Question : Quelle est votre décision ?

A : Demande de nulle acceptée.

B : Demande de nulle refusée.

#### Question 5

Cadence : 15 min + 3"/coup.

C'est la dernière partie de la ronde lors d'un tournoi rapide.

L'arbitre se trouve donc à côté de la table de jeu. Un des 2 joueurs, au trait, arrête le pendule et demande la nulle car ça fait 3 fois que la même position vient d'apparaître sur l'échiquier.

Comme vous (arbitre) êtes là, vous avez vu effectivement les 3 positions identiques sous vos yeux.

#### Question : Quelle est votre décision ?

A : Demande de nulle acceptée.

B : Comme il n'y a pas de feuille de partie, la demande ne peut pas être acceptée. Elle est refusée.

#### Question 6

Cadence : 15 min + 3"/coup.

Un joueur (MI) au trait vous appelle en indiquant que la position vient d'apparaître pour la 3<sup>e</sup> fois. Il demande la nulle. Son adversaire (Elo à 2000 « seulement ») n'est pas d'accord. Il estime qu'il n'y a pas eu 3 fois la même position. Le MI vous indique alors que c'est parce que les 3 positions n'ont pas été consécutives et vous refait la partie entière (avec 3 positions identiques) sur un échiquier voisin, en arrivant à la position au moment de la demande.

Son adversaire n'est toujours pas convaincu, mais il est incapable de reconstituer la partie.

#### Question : Quelle est votre décision ?

A : Manifestement le joueur qui demande a bien la partie en tête, il semble de bonne foi. Vous accordez la nulle.

B : Comme il n'y a pas de feuille de partie, la demande ne peut pas être acceptée. Elle est refusée.

C : Vous n'avez pas la preuve que la position s'est répétée 3 fois. La partie continue...

**Question 7**

Cadence : 1h40 + 40 min (après 40 coups) + 30'' par coup.

Un joueur a arrêté la pendule et vous indique qu'une position identique vient d'apparaître pour la 3<sup>e</sup> fois. Il demande la nulle. Vous prenez donc les feuilles de parties pour reconstituer la partie. Au cours de la reconstitution, avant d'arriver à la fin, le joueur qui a demandé change d'avis et vous indique qu'il souhaite finalement continuer la partie.

**Question : Qu'est-ce que vous faites ?**

A : Place au jeu : comme vous n'êtes pas allé jusqu'au bout, la partie n'est pas terminée. Le joueur a le droit de changer d'avis et la partie peut reprendre.

B : Trop tard ! Quand la demande est faite, elle ne peut pas être retirée.

**Question 8**

Cadence : 90 min + 30''/coup.

Qu'arrive-t-il si le 75<sup>e</sup> coup sans prise ni mouvement de pion est un mat ?

La partie est terminée mais ...

**Question : Quelle est votre décision ?**

A : Le mat prime, ce joueur a gagné.

B : Partie nulle, c'est le partage du point.

C : On doit tenir compte des deux facteurs. Le score est donc  $1/2 - 1$ .

Et si le mat arrive au 76<sup>e</sup> coup sans prise ni mouvement de pion avant que l'arbitre intervienne...

**Question : Quelle est votre décision ?**

D : Le joueur qui a maté a gagné.

E : C'est le partage du point.

**Question 9**

Cadence : 2 H/40 coup + 1H/KO.

Les noirs viennent d'achever un coup illégal, intervention de l'arbitre.

C'est le 1<sup>er</sup> coup illégal de la partie.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment du coup illégal :

Blancs :	3.45	Noirs :	0.44
----------	------	---------	------

**Question : Qu'est-ce que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?**

A :	Blancs :	6.45	Noirs :	0.44
B :	Blancs :	3.45	Noirs :	0.44
C :	Blancs :	5.45	Noirs :	0.44
D :	Blancs :	3.45	Noirs :	0.22
E :	Les noirs ont moins d'une minute, donc la partie est perdue.			

**Question 10**

Cadence : 20 min/KO

En passant, vous repérez sur une partie que les blancs ont 2 fous de cases blanches. Il y a probablement un problème.

**Question : Que faites-vous ?**

A : Rien, on est en jeu rapide.

B : On essaie de retrouver quel fou a changé de diagonale en reconstituant les derniers coups.

C : On annule la partie et une nouvelle partie commence.

**Question 11**

Cadence : 1h30 + 30''/coup

Au 66<sup>e</sup> coup, un joueur vous demande la nulle pour 3 fois la même position. Son adversaire conteste. Vous commencez donc la reconstitution de la partie. Au cours de cette reconstitution, vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup illégal (mouvement de cavalier illicite) au 22<sup>e</sup> coup.

**Question : Que faites-vous ?**

- A : Rien, on continue la reconstitution, les joueurs auraient du réclamer immédiatement au 22<sup>e</sup> coup.
- B : On continue la reconstitution, mais en ajoutant 2 minutes à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal.
- C : On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 22<sup>e</sup> coup par un autre coup légal. On estime au mieux le temps des deux joueurs au 22<sup>e</sup> coup et on ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Si un coup de cavalier légal est possible, le joueur est obligé de jouer son cavalier.
- D : On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 22<sup>e</sup> coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Le joueur peut jouer n'importe quel coup légal (il n'est pas obligé de jouer le cavalier).

**Question 12**

Cadence : 1h30 + 30''/coup

En passant, vous repérez un roi en échec avec trait à l'adversaire. Les feuilles de partie montrent que le Roi est en échec depuis une bonne dizaine de coups.

**Question : Que faites-vous ?**

- A : Rien, c'est aux joueurs de le voir, vous auriez mieux fait de rester assis à votre table !
- B : Vous demandez au joueur de parer l'échec lors de son prochain coup. Vous rajoutez 2 minutes à la pendule de l'adversaire.
- C : Vous demandez au joueur de parer l'échec lors de son prochain coup. Vous ne modifiez pas les pendules parce que l'adversaire n'a rien demandé.
- D : Vous arrêtez la partie pour la reconstituer jusqu'au coup illégal. La partie repartira alors depuis ce coup là.

**Question 13**

Cadence : 5 min/KO.

Le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que le roi des blancs est en échec. Le conducteur des noirs arrête la pendule et vous appelle.

**Question : Que faites-vous ?**

- A : Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et demandez aux blancs de changer leur coup.
- B : Les noirs ont gagné la partie immédiatement.
- C : Vous enlevez la moitié du temps des blancs et vous ajoutez 2 minutes au temps des noirs.

**Question 14**

Cadence : 1h30 + 30''/coup.

Un spectateur vous signale qu'un Roi est en échec depuis plusieurs coups à la table 12.

**Question : Que faites-vous ?**

- A : Rien, un spectateur n'a pas à intervenir. Vous restez à votre place.
- B : Vous allez immédiatement à la table et vous demandez au joueur qui est en échec de parer l'échec lors du prochain coup.
- C : Vous allez à la table et vous arrêtez la partie pour reconstituer la partie jusqu'à l'irrégularité.
- D : Vous vous approchez de la table pour surveiller, mais vous n'intervenez pas tant que les joueurs ne vous demandent rien.

### Question 15

Cadence : 1h30 + 30'' par coup.

Le conducteur des noirs vient d'abandonner au 55<sup>e</sup> coup. Avant de signer les feuilles de partie, les deux joueurs se lancent dans l'analyse. Au cours de cette analyse, les deux joueurs s'aperçoivent que les blancs ont joué un coup illégal 6 coups avant la fin de la partie. Le conducteur des noirs demande que la partie soit reprise à la dernière position légale connue.

#### **Question : Que faites-vous ?**

A : Comme le coup illégal a eu lieu moins de 10 coups avant la fin de la partie, la partie reprend à la dernière position légale connue. Vous ajustez les pendules.

B : Comme les feuilles de matchs ne sont pas signées, la partie reprend à la dernière position légale connue. Vous ajustez les pendules.

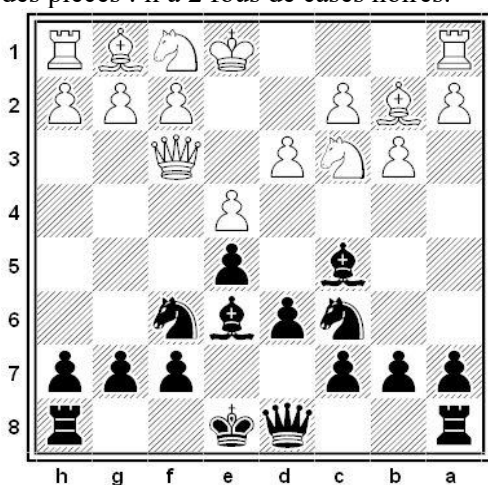
C : La partie est terminée donc vous validez le résultat : les blancs ont gagné.

D : Les blancs ont fait un coup illégal : ils ne peuvent donc pas gagner la partie. La partie est nulle.

### Question 16

Cadence : 20 min KO.

Dans cette position, le conducteur des blancs, au trait, vous appelle pour vous signaler le mauvais placement des pièces : il a 2 fous de cases noires.



#### **Question : Que faites-vous ?**

A : Manifestement, vu le faible nombre de coups joués, il y a eu un mauvais placement des pièces. La partie recommence depuis le début. On remet les pendules à 20 minutes par joueur.

B : Manifestement, vu le faible nombre de coups joués, il y a eu un mauvais placement des pièces. La partie recommence depuis le début. Par contre, pour des impératifs d'horaires, la pendule n'est pas modifiée. Le temps déjà consommé n'est pas redonné.

C : Le seul problème vient de l'inversion entre le fou et le cavalier blanc. Vous inversez donc ces deux pièces et la partie continue normalement...

D : Comme il y a plus de 3 coups joués, on ne change pas la position. La partie continue, tant pis si les blancs ont 2 fous de cases noires.

E : Comme la situation ne peut pas être rétablie en jeu rapide, la partie est nulle.

### Question 17

Cadence : 20 min KO.

Au début de la partie, la position du Roi blanc et de la Dame blanche était inversée sur l'échiquier. Après 15 coups joués, un joueur se plaint de cette position.

#### **Question : Quelles sont les conséquences ?**

A : La partie continue normalement, pas de conséquences sur les règles.

B : On recommence la partie.

C : La partie continue mais les blancs n'ont pas le droit de roquer. Aucune restriction pour les noirs.

D : La partie continue mais il est impossible de roquer, aussi bien pour les blancs que pour les noirs.

**Question 18**

Cadence : 20 min KO

Les noirs sont en échec et n'ont qu'une case pour leur Roi. Au prochain coup, les blancs materont en 1 coup. Le conducteur des noirs regarde la pendule et annonce le tombé de son adversaire.

**Question : Quel est le résultat ?**

A : Gain noir au temps.

B : Gain blanc, le mat prime toujours.

C : Gain blanc seulement s'ils annoncent clairement leur intention de mater au coup suivant.

D : Partie nulle.

E : Partie nulle seulement si les blancs annoncent clairement leur intention de mater au coup suivant.

**Question 19**

Cadence : 1h30 + 30'' par coup + 30 minutes de bonus au 40<sup>e</sup> coup.

Au 36<sup>e</sup> coup, le conducteur des blancs vient vous dire que les 2 pendules indiquent « 0 ». Un petit « moins » indique sur la pendule que les noirs sont tombés avant les blancs.

**Question : Que faites-vous ?**

A : Les noirs sont tombés en premier donc gain blanc.

B : Partie nulle.

C : Vous ajoutez directement le bonus de 30 minutes par joueur qui aurait du arriver au 40<sup>e</sup> coup et la partie continue.

**Question 20**

Cadence : 20 min KO.

Le conducteur des blancs annonce la chute du drapeau des noirs. Le drapeau des blancs est tombé aussi.

**Question : Quel est le résultat ?**

A : En rapide, c'est au joueur d'annoncer la chute du drapeau. L'annonce a été faite par les blancs donc victoire des blancs.

B : Partie nulle.

C : Comme les deux drapeaux sont tombés, l'arbitre rajoute 2 minutes à chaque joueur et la partie continue.

**Question 21**

Cadence : 5 min KO.

Matériel des blancs : Dame + Roi.

Matériel des noirs : Roi seul.

Le drapeau des blancs tombe. Le conducteur des noirs réclame le gain.

**Question : Que faites-vous ?**

A : La partie est nulle.

B : Les noirs gagnent la partie au temps. En blitz, le temps prime.

C : Les blancs n'ont plus que 3 coups pour mater, sinon, c'est partie nulle.

**Question 22**

Cadence : 90 min KO.

Vous surveillez un zeinot mutuel... Pendant ce temps, vous êtes appelé sur une autre partie. Quand vous revenez, vous constatez que les 2 drapeaux sont tombés. Aucune indication sur la pendule n'indique quel drapeau est tombé en premier, mais 2 spectateurs vous indiquent que le drapeau des blancs est tombé en premier.

**Question : Quel est le résultat de la partie ?**

A : La partie est nulle.

B : Les noirs gagnent, en tenant compte des informations des spectateurs.

### Question 23

Cadence : 1h30 + 30'' par coup.

En passant dans les rangs, vous voyez un joueur qui ne note pas les coups. Le trait est à son adversaire. Il reste 30 minutes environ à chacun des joueurs. L'adversaire ne se plaint pas.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Si l'adversaire ne se plaint pas, vous n'intervenez pas.

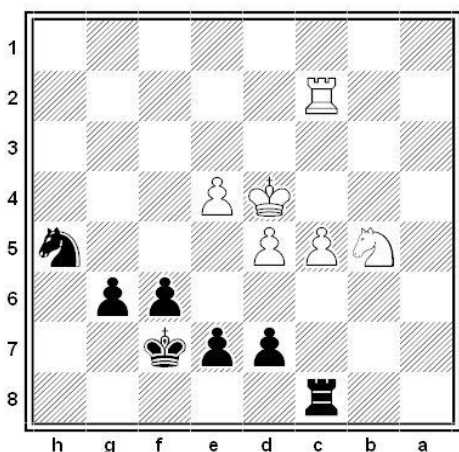
B : Vous attendez que le joueur fautif soit au trait et vous lui demandez de recopier tous les coups qu'il a loupé sur la feuille de son adversaire (sur le temps du joueur fautif). On peut en plus ajouter 2 minutes à l'adversaire du fautif.

C : Vous faites simplement la remarque en passant. Tant pis s'il y a des trous, le joueur devra reprendre la notation ensuite.

D : Vous enlevez 10 minutes au joueur qui ne note pas, comme pénalité.

### Question 24

Cadence : 20 min KO.



\* Temps des blancs : 0.12

\* Temps des noirs : 5.35

Le conducteur des blancs (au trait) vous appelle et vous demande la nulle en application de l'article G5. Comme il reste un peu de temps, vous demandez de continuer un peu.

En 12 secondes, le conducteur des blancs joue une quinzaine de fois sa tour à différents endroits.

Pendant ce temps, le conducteur des noirs se contente de déplacer sa tour sur la 8<sup>e</sup> rangée à différents endroits. Lui aussi joue très vite. Les blancs tombent.

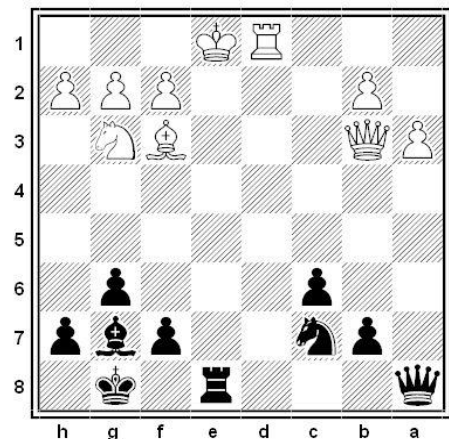
#### Question : Quelle est votre décision ?

A : Vous acceptez la demande.

B : Vous refusez la demande, il reste trop de pièces et trop de possibilités. En plus, les noirs sont mieux.

### Question 25

Cadence : 1h30 + 30'' par coup.



Dans cette position, le conducteur des blancs a touché sa Dame.

**Question : Quelles sont les conséquences ?**

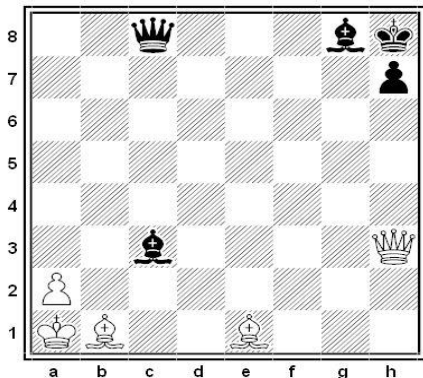
A : Aucune, comme il y a échec, le joueur peut bouger son roi pour parer l'échec.

B : Le joueur peut jouer ce qu'il veut pour parer l'échec, mais on ajoutera 2 minutes à son adversaire et on comptera un coup illégal pour le conducteur des blancs.

C : Le joueur est obligé de jouer De3 ou De6.

**Question 26**

Cadence : 61 min KO.



Le conducteur des noirs vient de jouer Fxc3+. Les blancs viennent de tomber au temps.

**Question : Quel est le résultat de la partie ?**

A : Gain blanc.

B : Gain noir.

C : Partie nulle.

**Question 27**

Cadence : 50 min + 10 sec. par coup. - Tournoi régional poussin :

Un joueur vous appelle pour vous dire que son adversaire a touché la pièce et qu'il ne veut pas la jouer. Un joueur voisin vous dit que c'est vrai. Le fautif présumé en question nie et est en larmes.

**Question : Que faites-vous ?**

A : Le doute bénéficie toujours à l'accusé, comme vous n'avez aucune preuve, inutile de chercher plus loin, le jeune peut jouer ce qu'il veut.

B : Comme deux joueurs disent la même chose et comme il est peu probable qu'un jeune invente une pièce touchée, vous demandez au joueur mis en cause de jouer cette pièce.

C : Vous demandez au spectateur de ne rien dire, vous arrêtez les pendules et vous prenez quelques minutes pour parler avec les 2 joueurs pour essayer d'y voir plus clair (demander à l'un et à l'autre de montrer ce qu'il s'est passé par exemple).

**Question 28**

Cadence : 50 min + 10 sec. par coup. – Championnat de France Petit-Poussin :

Si un joueur fait un coup illégal, vous ajoutez 2 minutes à son adversaire et vous mettez un signe distinctif sur la feuille du fautif.

**Question : Pourquoi est-ce que vous mettez un signe distinctif sur la feuille du fautif ?**

A : Pour marquer le coup face aux jeunes joueurs comme ça, ils feront plus attention ensuite.

B : Pour garder en mémoire tout ce qui se passe pendant la ronde.

C : Pour que les parents du jeune sachent qu'il y a eu une faute de jeu.

D : Si ce fait se répète 2 fois, c'est la perte de la partie.



### Question 29

L'arbitre va-t-il intervenir ?

B est le conducteur des blancs, N est le conducteur des noirs. Dans les cinq situations suivantes, une chute de drapeau survient ou un coup illégal est joué sous les yeux de l'arbitre. L'adversaire ne sollicite pas l'intervention de l'arbitre. Celui-ci va-t-il prendre l'initiative d'intervenir ?

1. Au cours d'un tournoi de blitz, avec un seul arbitre pour une cinquantaine de joueurs, B déplace sa tour a1 en h2 et appuie sur la pendule.

Réponse :           A : Oui                   B : Non

2. Partie jouée en cadence 1h30 par joueur avec incrément de 30 secondes par coup : B joue un coup qui met son roi en échec et appuie sur la pendule.

Réponse :           A : Oui                   B : Non

3. Partie lente sans incrément : en phase 40 coups en 2 heures, N exécute son 40<sup>e</sup> coup sur l'échiquier et son drapeau tombe alors qu'il appuie sur la pendule.

Réponse :           A : Oui                   B : Non

4. En tournoi rapide (cadence 20 minutes par joueur sans incrément) avec un arbitre par échiquier, le drapeau de B tombe, N joue son coup à tempo.

Réponse :           A : Oui                   B : Non

5. Au cours d'un blitz opposant deux joueurs inexpérimentés, avec un seul arbitre pour une trentaine de tables, l'arbitre passe devant un échiquier où un joueur joue un coup qui met son roi en prise...alors que le roi de son adversaire est déjà en prise.

Réponse :           A : Oui                   B : Non

### Question 30

Cadence : 90 min + 30 sec. par coup.

Un joueur soupçonne un autre participant du tournoi de tricher.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Vous allez directement voir ce participant pour le fouiller illico presto.

B : Rien. Encore un mauvais joueur qui se plaint de ses adversaires !

C : Vous lui rappelez que c'est une accusation grave et qu'il doit remplir un formulaire FIDE officiel de plainte.

D : Vous surveillez discrètement ce participant afin d'établir des preuves de la triche

### Question 31

**Les affirmations suivantes sont-elles vraies ou fausses ?**

1. En cadence standard, 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.

Réponse :           A : Vrai                   B : Faux

2. En cadence rapide, l'arbitre peut intervenir de son propre chef en cas de coup illégal.

Réponse :           A : Vrai                   B : Faux

3. En 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.

Réponse :           A : Vrai                   B : Faux

4. La règle dite «des 50 coups» a été remplacée par la règle «des 75 coups».

Réponse :           A : Vrai                   B : Faux

5. En blitz, l'arbitre peut intervenir de son propre chef en cas de coup illégal.

Réponse :           A : Vrai                   B : Faux

6. C'est le rôle de l'arbitre de prendre les mesures pour l'accueil des joueurs handicapés.

Réponse :           A : Vrai                   B : Faux

7. En cadence 60 minutes KO, il peut arriver que l'on change la cadence pour un mode Fischer avec un incrément de 5 secondes par coup.

Réponse : A : Vrai B : Faux

8. En cadence standard, avec ou sans incrément, en cas de second coup illégal, il faut donner deux minutes de bonus à l'adversaire.

Réponse : A : Vrai B : Faux

### Question 32

**Question : Que doit faire l'arbitre au démarrage d'une ronde ?**

A : annoncer le début de la ronde et que les pendules des Blancs démarrent.

B : préparer la remise des prix.

C : faire le tour de la zone de jeu afin de vérifier que les pendules sont bien déclenchées.

D : déclarer la partie perdue aux joueurs absents en cas de tolérance zéro sur les retards.

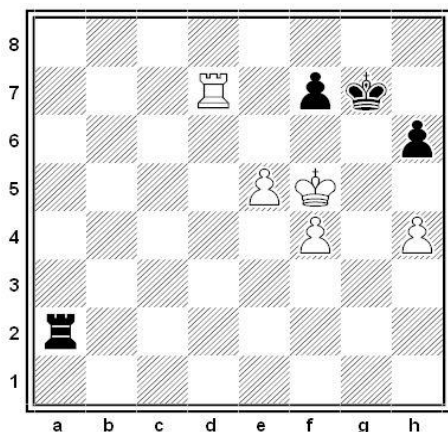
E : aller prendre un café au bar du tournoi pour attendre que les parties se décantent.

F : vérifier sur son téléphone portable s'il a reçu des messages de joueurs annonçant leur retard ou forfait.

### Question 33

Cadence : 90 min + 30 sec. par coup.

Vous assistez au déroulement d'une partie. Les Noirs, au trait, touchent le Roi mais avant de le lâcher se rendent compte que c'est un très mauvais coup permettant Rf6 et par conséquent disent « J'adoube ». Les deux joueurs commencent à discuter.



**Question : Que faites-vous ?**

A : Vous laissez les joueurs s'arranger entre eux, moins un arbitre intervient, mieux c'est.

B : Vous obligez le conducteur des noirs à jouer leur Roi. Pièce touchée, pièce à jouer !

C : Vous intervenez pour calmer la situation et vous rappelez que le joueur a dit « j'adoube » et peut donc jouer ce qu'il veut.

### Question 34

Cadence : 20 min KO.

Les joueurs entrent dans une finale R+T contre R+T alors que les Blancs n'ont plus que quelques secondes et les Noirs plusieurs minutes. Le conducteur des Blancs, au trait, arrête la pendule et vous appelle pour réclamer la nulle.

**Question : Que faites-vous ?**

A : Vous acceptez car dans le RI du tournoi vous avez pensé à écrire que l'annexe G des RDJ s'applique dans le tournoi.

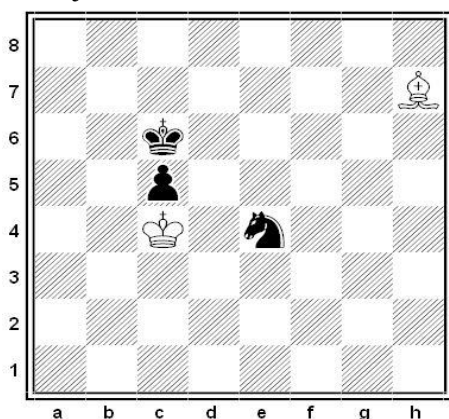
B : Vous refusez car le règlement de la compétition n'indique pas que l'annexe G s'applique. Le joueur tombera prochainement et perdra.

C : Vous acceptez car c'est une nulle théorique bien connue.

### Question 35

Cadence : (90 min / 40 coups + 30 min) + 30 sec. par coup.

Les Noirs ont déjà fait un coup illégal auparavant dans la partie. Au trait, dans la position du diagramme, les Noirs jouent leur cavalier de « e4 » en « d5 » et appuient sur la pendule.



### Question : Que faites-vous ?

A : C'est le deuxième coup illégal des Noirs de la partie. Gain aux Blancs.

B : C'est le deuxième coup illégal des Noirs de la partie. Partie nulle, les Blancs n'ont plus assez de matériel

C : C'est le deuxième coup illégal des Noirs de la partie. Vous ajoutez 2 min aux Blancs de nouveau. Au 3e coup illégal ce sera la partie perdue

D : Il est évident que l'intention du joueur était de jouer en d6 pour faire échec. Vous laissez les Noirs jouer le coup Cd6+ et donnez 2min de plus aux Blancs pour la gêne occasionnée.

### Question 36

Un joueur peut abandonner de différentes manières :

A : en arrêtant la pendule.

B : en disant « j'abandonne ».

C : en tendant la main à son adversaire.

D : en couchant son roi.

E : en notant le score et en signant la feuille de partie

F : en quittant la salle de jeu

G : de différentes manières citées et après vérification de l'arbitre qu'il n'y a pas d'erreur d'interprétation

H : en disant qu'il a perdu à cause de l'arbitre

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

### Corrigé UV1 session de juin 2016

*Durée : 2 heures*

*N° Anonymat candidat :*

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

**Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.**

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

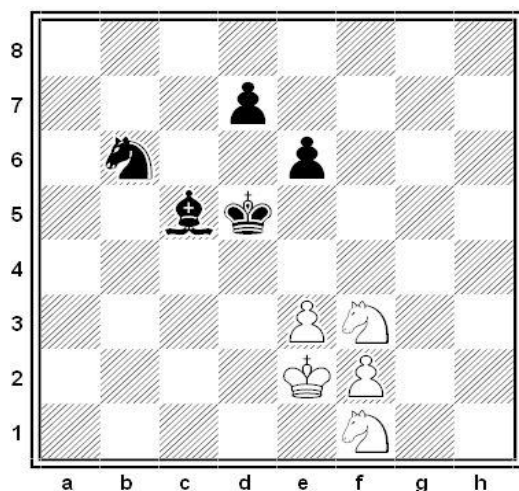
Le sujet compte 36 questions, 47 points.

**VALIDATION DE L'UV: 80 % des points**

#### Question 1

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Position après le coup 42 noir et position après le coup 48 noir, au moment où le conducteur des blancs appelle l'arbitre. Les derniers coups de la feuille sont :



	Blancs	Noirs
42	Re2	Rd5
43	C3d2	Ff8
44	Ch2	Fc5
45	Chf3	Ff8
46	Cf1	Fc5
47	Re1	Rd6
48	Re2	Rd5

Les blancs demandent la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 42, 46 et 48) (C'est la position du diagramme)

#### Question : Quelle est votre décision ?

A : **Demande de nulle acceptée.** Article 9.2

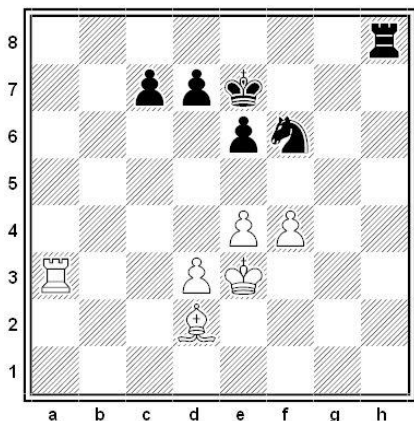
B : Demande de nulle refusée car les cavaliers blancs ont été inversés entre le coup 40 et le coup 44. La position n'est donc pas la même.

C : Demande refusée pour une autre raison.

## Question 2

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Position après le coup 31 noir, et position après le coup 37 noir, au moment où le conducteur des blancs appelle l'arbitre. Voici la fin de la feuille de partie :



	Blancs	Noirs
32	T a7	T c8
33	T a1	T h8
34	T a3	T h7
35	T a1	R d8
36	T a8	R e7
37	T a3	T h8

Le conducteur des blancs demande la nulle pour répétition de coups (position du diagramme)

**Question :** Quelle est votre décision ?

A : Demande de nulle acceptée.

B : **Demande de nulle refusée.** Le joueur qui avait le trait au moment de la position identique n'est pas le même

## Question 3

Cadence : 1h30 + 30 seconde par coup.

Les diagrammes présentent la situation après les coups (noir ou blanc) qui viennent d'être joués.

51. Rb3 – Re8	52. Rc4 – Rd7	53. Rc5 – Re6	54. Rc4 – Rd7	55. Rb4 – Rc7
56. Rc5	56. .... – Rd7	57. Rc4		

Après le 57<sup>e</sup> Coup des blancs, le conducteur des noirs arrête la pendule et demande la nulle pour 3 fois la même position. (après le coup 53, après le coup 55 et après le coup 57).

**Question :** Quelle est votre décision ?

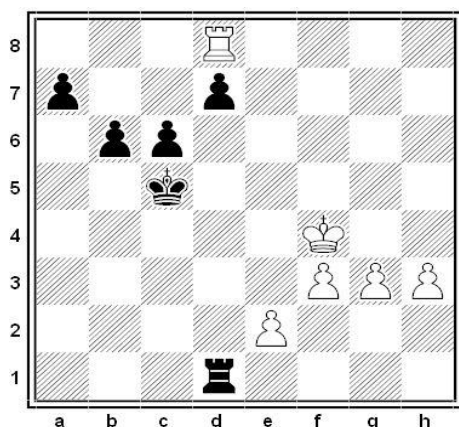
A : Demande de nulle acceptée.

B : **Demande de nulle refusée.** Le joueur qui avait le trait au moment de la position identique n'est pas le même

#### Question 4

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Position après le coup 39 noir.



	Blancs	Noirs
40	T a8	T a1
41	T d8	T d1
42	T a8	T h1
43	T d8	T d1

Les derniers coups de la feuille sont :

Le conducteur des noirs a joué son coup, puis sur son temps demande la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 39, 41 et 43)  
(C'est la position du diagramme)

**Question :** Quelle est votre décision ?

A : Demande de nulle acceptée.

B : **Demande de nulle refusée.** Le joueur n'a plus le trait lorsqu'il fait sa demande.

#### Question 5

Cadence : 15 min + 3"/coup.

C'est la dernière partie de la ronde lors d'un tournoi rapide.

L'arbitre se trouve donc à côté de la table de jeu. Un des 2 joueurs, au trait, arrête le pendule et demande la nulle car ça fait 3 fois que la même position vient d'apparaître sur l'échiquier.

Comme vous (arbitre) êtes là, vous avez vu effectivement les 3 positions identiques sous vos yeux.

**Question :** Quelle est votre décision ?

A : **Demande de nulle acceptée.** L'article 9.2 ne mentionne pas l'obligation de notation. L'observation de l'arbitre suffit.

B : Comme il n'y a pas de feuille de partie, la demande ne peut pas être acceptée. Elle est refusée.

#### Question 6

Cadence : 15 min + 3"/coup.

Un joueur (MI) au trait vous appelle en indiquant que la position vient d'apparaître pour la 3<sup>e</sup> fois. Il demande la nulle. Son adversaire (Elo à 2000 « seulement ») n'est pas d'accord. Il estime qu'il n'y a pas eu 3 fois la même position. Le MI vous indique alors que c'est parce que les 3 positions n'ont pas été consécutives et vous refait la partie entière (avec 3 positions identiques) sur un échiquier voisin, en arrivant à la position au moment de la demande.

Son adversaire n'est toujours pas convaincu, mais il est incapable de reconstituer la partie.

**Question :** Quelle est votre décision ?

A : Manifestement le joueur qui demande a bien la partie en tête, il semble de bonne foi. Vous accordez la nulle.

B : Comme il n'y a pas de feuille de partie, la demande ne peut pas être acceptée. Elle est refusée.

C : **Vous n'avez pas la preuve que la position s'est répétée 3 fois. La partie continue...**

**Pas de certitude sur la répétition, on ne peut pas appliquer le 9.2 et donner le partage !**

### Question 7

Cadence : 1h40 + 40 min (après 40 coups) + 30'' par coup.

Un joueur a arrêté la pendule et vous indique qu'une position identique vient d'apparaître pour la 3<sup>e</sup> fois. Il demande la nulle. Vous prenez donc les feuilles de parties pour reconstituer la partie. Au cours de la reconstitution, avant d'arriver à la fin, le joueur qui a demandé change d'avis et vous indique qu'il souhaite finalement continuer la partie.

### Question : Qu'est ce que vous faites ?

A : Place au jeu : comme vous n'êtes pas allé jusqu'au bout, la partie n'est pas terminée. Le joueur a le droit de changer d'avis et la partie peut reprendre.

B : **Trop tard ! Quand la demande est faite, elle ne peut pas être retirée. Article 9.5**

### Question 8

Cadence : 90 min + 30''/coup.

Qu'arrive-t-il si le 75<sup>e</sup> coup sans prise ni mouvement de pion est un mat ?

La partie est terminée mais ...

### Question : Quelle est votre décision ?

A : **Le mat prime, ce joueur a gagné. Article 9.6.b**

B : Partie nulle, c'est le partage du point.

C : On doit tenir compte des deux facteurs. Le score est donc 1/2 – 1.

Et si le mat arrive au 76<sup>e</sup> coup sans prise ni mouvement de pion avant que l'arbitre intervienne...

### Question : Quelle est votre décision ?

D : Le joueur qui a maté a gagné.

E : **C'est le partage du point. Après vérification par l'arbitre de 75 coups consécutifs achevés par chacun des deux joueurs, sans prise ni mouvement de pion avant que le coup du mat arrive, l'arbitre accordera le partage du point.**

### Question 09

Cadence : 2 H/40 coup + 1H/KO.

Les noirs viennent d'achever un coup illégal, intervention de l'arbitre.

C'est le 1<sup>er</sup> coup illégal de la partie.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment du coup illégal :

Blancs :	3.45	Noirs :	0.44
----------	------	---------	------

### Question : Qu'est ce que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

A :	Blancs :	6.45	Noirs :	0.44
B :	Blancs :	3.45	Noirs :	0.44
C :	Blancs :	5.45	Noirs :	0.44
D :	Blancs :	3.45	Noirs :	0.22
E :	Les noirs ont moins d'une minute, donc la partie est perdue.			

### Article 7.5.b

### Question 10

Cadence : 20 min/KO

En passant, vous repérez sur une partie que les blancs ont 2 fous de cases blanches. Il y a probablement un problème.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Rien, on est en jeu rapide. Article A.4.b, le coup illégal achevé n'a pas été repéré, la partie continue.

B : On essaie de retrouver quel fou a changé de diagonale en reconstituant les derniers coups.

C : On annule la partie et une nouvelle partie commence.

### Question 11

Cadence : 1h30 + 30"/coup

Au 66<sup>e</sup> coup, un joueur vous demande la nulle pour 3 fois la même position. Son adversaire conteste. Vous commencez donc la reconstitution de la partie. Au cours de cette reconstitution, vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup illégal (mouvement de cavalier illicite) au 22<sup>e</sup> coup.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Rien, on continue la reconstitution, les joueurs auraient dû réclamer immédiatement au 22<sup>e</sup> coup.

B : On continue la reconstitution, mais en ajoutant 2 minutes à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal.

C : On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 22<sup>e</sup> coup par un autre coup légal. On estime au mieux le temps des deux joueurs au 22<sup>e</sup> coup et on ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Si un coup de cavalier légal est possible, le joueur est obligé de jouer son cavalier. Article 7.5

D : On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 22<sup>e</sup> coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Le joueur peut jouer n'importe quel coup légal (il n'est pas obligé de jouer le cavalier).

### Question 12

Cadence : 1h30 + 30"/coup

En passant, vous repérez un roi en échec avec trait à l'adversaire. Les feuilles de partie montrent que le Roi est en échec depuis une bonne dizaine de coups.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Rien, c'est aux joueurs de le voir, vous auriez mieux fait de rester assis à votre table !

B : Vous demandez au joueur de parer l'échec lors de son prochain coup. Vous rajoutez 2 minutes à la pendule de l'adversaire.

C : Vous demandez au joueur de parer l'échec lors de son prochain coup. Vous ne modifiez pas les pendules parce que l'adversaire n'a rien demandé.

D : Vous arrêtez la partie pour la reconstituer jusqu'au coup illégal. La partie repartira alors depuis ce coup là.

Article 7.5

### Question 13

Cadence : 5 min/KO.

Le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que le roi des blancs est en échec. Le conducteur des noirs arrête la pendule et vous appelle.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Vous ajoutez 2 minutes aux noirs et demandez aux blancs de changer leur coup.

B : Les noirs ont gagné la partie immédiatement. Article B4 – A.4.b

C : Vous enlevez la moitié du temps des blancs et vous ajoutez 2 minutes au temps des noirs.



### Question 14

Cadence : 1h30 + 30"/coup.

Un spectateur vous signale qu'un Roi est en échec depuis plusieurs coups à la table 12.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Rien, un spectateur n'a pas à intervenir. Vous restez à votre place.

B : Vous allez immédiatement à la table et vous demandez au joueur qui est en échec de parer l'échec lors du prochain coup.

C : **Vous allez à la table et vous arrêtez la partie pour reconstituer la partie jusqu'à l'irrégularité. Article 7.5**

D : Vous vous approchez de la table pour surveiller, mais vous n'intervenez pas tant que les joueurs ne vous demandent rien.

### Question 15

Cadence : 1h30 + 30" par coup.

Le conducteur des noirs vient d'abandonner au 55<sup>e</sup> coup. Avant de signer les feuilles de partie, les deux joueurs se lancent dans l'analyse. Au cours de cette analyse, les deux joueurs s'aperçoivent que les blancs ont joué un coup illégal 6 coups avant la fin de la partie. Le conducteur des noirs demande que la partie soit reprise à la dernière position légale connue.

#### Question : Que faites-vous ?

A : Comme le coup illégal a eu lieu moins de 10 coups avant la fin de la partie, la partie reprend à la dernière position légale connue. Vous ajustez les pendules.

B : Comme les feuilles de matchs ne sont pas signées, la partie reprend à la dernière position légale connue. Vous ajustez les pendules.

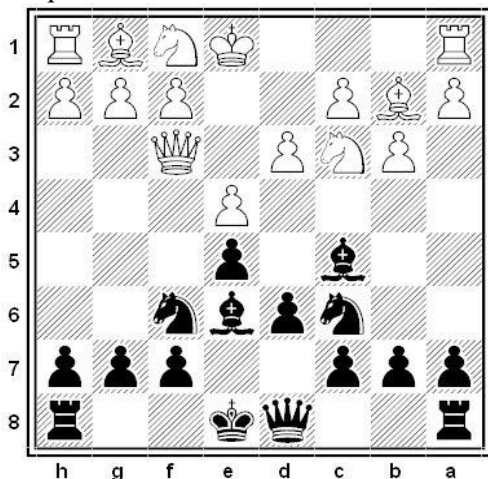
C : **La partie est terminée donc vous validez le résultat : les blancs ont gagné. Article 5.1.b**

D : Les blancs ont fait un coup illégal : ils ne peuvent donc pas gagner la partie. La partie est nulle.

### Question 16

Cadence : 20 min KO.

Dans cette position, le conducteur des blancs, au trait, vous appelle pour vous signaler le mauvais placement des pièces : il a 2 fous de cases noires.



#### Question : Que faites-vous ?

A : **Manifestement, vu le faible nombre de coups joués, il y a eu un mauvais placement des pièces. La partie recommence depuis le début. On remet les pendules à 20 minutes par joueur. Article A.4.a, moins de 10 coups joués.**

B : Manifestement, vu le faible nombre de coups joués, il y a eu un mauvais placement des pièces. La partie recommence depuis le début. Par contre, pour des impératifs d'horaires, la pendule n'est pas modifiée. Le temps déjà consommé n'est pas redonné.

C : Le seul problème vient de l'inversion entre le fou et le cavalier blanc. Vous inversez donc ces deux pièces et la partie continue normalement...

D : Comme il y a plus de 3 coups joués, on ne change pas la position. La partie continue, tant pis si les blancs ont 2 fous de cases noires.

E : Comme la situation ne peut pas être rétablie en jeu rapide, la partie est nulle.

### Question 17

Cadence : 20 min KO.

Au début de la partie, la position du Roi blanc et de la Dame blanche était inversée sur l'échiquier. Après 15 coups joués, un joueur se plaint de cette position.

#### **Question** : Quelles sont les conséquences ?

A : La partie continue normalement, pas de conséquences sur les règles.

B : On recommence la partie.

C : **La partie continue mais les blancs n'ont pas le droit de roquer. Aucune restriction pour les noirs. Article A.4a**

D : La partie continue mais il est impossible de roquer, aussi bien pour les blancs que pour les noirs.

### Question 18

Cadence : 20 min KO

Les noirs sont en échec et n'ont qu'une case pour leur Roi. Au prochain coup, les blancs materont en 1 coup. Le conducteur des noirs regarde la pendule et annonce le tombé de son adversaire.

#### **Question** : Quel est le résultat ?

A : **Gain noir au temps. Article 6.9**

B : Gain blanc, le mat prime toujours.

C : Gain blanc seulement s'ils annoncent clairement leur intention de mater au coup suivant.

D : Partie nulle.

E : Partie nulle seulement si les blancs annoncent clairement leur intention de mater au coup suivant.

### Question 19

Cadence : 1h30 + 30'' par coup + 30 minutes de bonus au 40<sup>e</sup> coup.

Au 36<sup>e</sup> coup, le conducteur des blancs vient vous dire que les 2 pendules indiquent « 0 ». Un petit « moins » indique sur la pendule que les noirs sont tombés avant les blancs.

#### **Question** : Que faites-vous ?

A : **Les noirs sont tombés en premier donc gain blanc. Article 6.9**

B : Partie nulle.

C : Vous ajoutez directement le bonus de 30 minutes par joueur qui aurait du arriver au 40<sup>e</sup> coup et la partie continue.

### Question 20

Cadence : 20 min KO.

Le conducteur des blancs annonce la chute du drapeau des noirs. Le drapeau des blancs est tombé aussi.

#### **Question** : Quel est le résultat ?

A : En rapide, c'est au joueur d'annoncer la chute du drapeau. L'annonce a été faite par les blancs donc victoire des blancs.

B : **Partie nulle.**

C : Comme les deux drapeaux sont tombés, l'arbitre rajoute 2 minutes à chaque joueur et la partie continue.

### Question 21

Cadence : 5 min KO.

Matériel des blancs : Dame + Roi.

Matériel des noirs : Roi seul.

Le drapeau des blancs tombe. Le conducteur des noirs réclame le gain.

#### **Question** : Que faites-vous ?

A : **La partie est nulle. Article A.4.c**

B : Les noirs gagnent la partie au temps. En blitz, le temps prime.

C : Les blancs n'ont plus que 3 coups pour mater, sinon, c'est partie nulle.

### Question 22

Cadence : 90 min KO.

Vous surveillez un zeinot mutuel... Pendant ce temps, vous êtes appelé sur une autre partie. Quand vous revenez, vous constatez que les 2 drapeaux sont tombés. Aucune indication sur la pendule n'indique quel drapeau est tombé en premier, mais 2 spectateurs vous indiquent que le drapeau des blancs est tombé en premier.

**Question** : Quel est le résultat de la partie ?

- A : **La partie est nulle. Aucune certitude, c'est le partage du point par défaut.**  
B : Les noirs gagnent, en tenant compte des informations des spectateurs.

### Question 23

Cadence : 1h30 + 30'' par coup.

En passant dans les rangs, vous voyez un joueur qui ne note pas les coups. Le trait est à son adversaire. Il reste 30 minutes environ à chacun des joueurs. L'adversaire ne se plaint pas.

**Question** : Que faites-vous ?

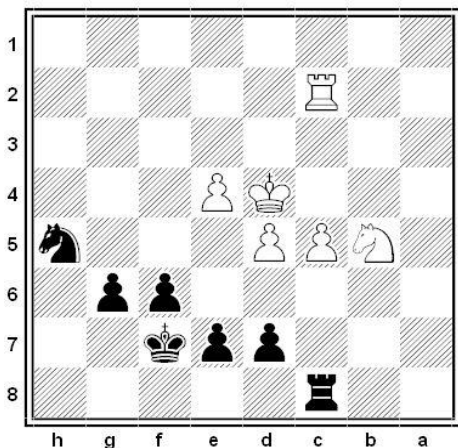
- A : Si l'adversaire ne se plaint pas, vous n'intervenez pas.  
B : **Vous attendez que le joueur fautif soit au trait et vous lui demandez de recopier tous les coups qu'il a loupé sur la feuille de son adversaire (sur le temps du joueur fautif). On peut en plus ajouter 2 minutes à l'adversaire du fautif.**

#### Article 8.1

- C : Vous faites simplement la remarque en passant. Tant pis s'il y a des trous, le joueur devra reprendre la notation ensuite.  
D : Vous enlevez 10 minutes au joueur qui ne note pas, comme pénalité.

### Question 24

Cadence : 20 min KO.



\* Temps des blancs : 0.12

\* Temps des noirs : 5.35

Le conducteur des blancs (au trait) vous appelle et vous demande la nulle en application de l'article G5. Comme il reste un peu de temps, vous demandez de continuer un peu.

En 12 secondes, le conducteur des blancs joue une quinzaine de fois sa tour à différents endroits.

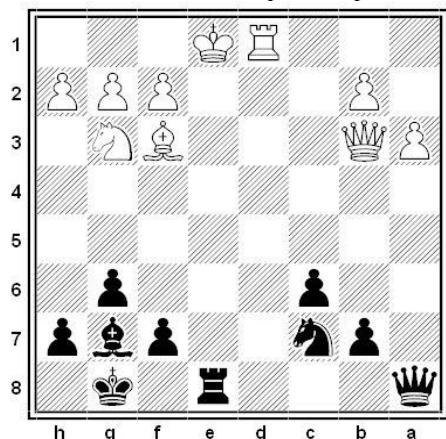
Pendant ce temps, le conducteur des noirs se contente de déplacer sa tour sur la 8<sup>e</sup> rangée à différents endroits. Lui aussi joue très vite. Les blancs tombent.

**Question** : Quelle est votre décision ?

- A : **Vous acceptez la demande. Article G.5.a, l'adversaire ne fait manifestement aucun effort pour gagner.**  
B : Vous refusez la demande, il reste trop de pièces et trop de possibilités. En plus, les noirs sont mieux.

### Question 25

Cadence : 1h30 + 30'' par coup.



Dans cette position, le conducteur des blancs a touché sa Dame.

### Question : Quelles sont les conséquences ?

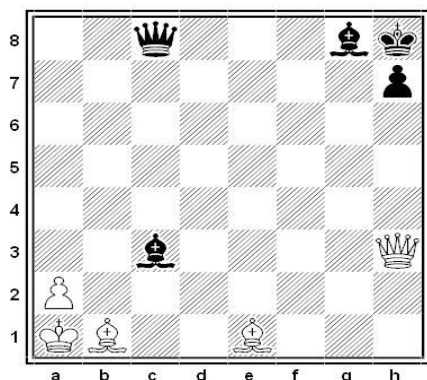
A : Aucune, comme il y a échec, le joueur peut bouger son Roi pour parer l'échec.

B : Le joueur peut jouer ce qu'il veut pour parer l'échec, mais on ajoutera 2 minutes à son adversaire et on comptera un coup illégal pour le conducteur des blancs.

C : **Le joueur est obligé de jouer De3 ou De6. Article 4.3a**

### Question 26

Cadence : 61 min KO.



Le conducteur des noirs vient de jouer Fxc3+. Les blancs viennent de tomber au temps.

### Question : Quel est le résultat de la partie ?

A : Gain blanc.

B : Gain noir.

C : **Partie nulle. Article 6.9. Les noirs ne peuvent pas mater par une série de coups légaux.**

### Question 27

Cadence : 50 min + 10 sec. par coup. - Tournoi régional poussin :

Un joueur vous appelle pour vous dire que son adversaire a touché la pièce et qu'il ne veut pas la jouer. Un joueur voisin vous dit que c'est vrai. Le fautif présumé en question nie et est en larmes.

### Question : Que faites-vous ?

A : **Le doute bénéficie toujours à l'accusé, comme vous n'avez aucune preuve, inutile de chercher plus loin, le jeune peut jouer ce qu'il veut.**

B : Comme deux joueurs disent la même chose et comme il est peu probable qu'un jeune invente une pièce touchée, vous demandez au joueur mis en cause de jouer cette pièce.

C : **Vous demandez au spectateur de ne rien dire, vous arrêtez les pendules et vous prenez quelques minutes pour parler avec les 2 joueurs pour essayer d'y voir plus clair (demander à l'un et à l'autre de montrer ce qu'il s'est passé par exemple). Article 4.3 et pédagogie avec les enfants pour approcher la vérité.**

### Question 28

Cadence : 50 min + 10 sec. par coup. – Championnat de France Petit-Poussin :

Si un joueur fait un coup illégal, vous ajoutez 2 minutes à son adversaire et vous mettez un signe distinctif sur la feuille du fautif.

**Question** : Pourquoi est-ce que vous mettez un signe distinctif sur la feuille du fautif ?

A : Pour marquer le coup face aux jeunes joueurs comme ça, ils feront plus attention ensuite.

B : Pour garder en mémoire tout ce qui se passe pendant la ronde.

C : Pour que les parents du jeune sachent qu'il y a eu une faute de jeu.

D : Si ce fait se répète 2 fois, c'est la perte de la partie.

### Question 29

L'arbitre va-t-il intervenir ?

B est le conducteur des blancs, N est le conducteur des noirs. Dans les cinq situations suivantes, une chute de drapeau survient ou un coup illégal est joué sous les yeux de l'arbitre. L'adversaire ne sollicite pas l'intervention de l'arbitre. Celui-ci va-t-il prendre l'initiative d'intervenir ?

1. Au cours d'un tournoi de blitz, avec un seul arbitre pour une cinquantaine de joueurs, B déplace sa tour a1 en h2 et appuie sur la pendule.

Réponse : A : Oui B : Non Article A.4.b

2. Partie jouée en cadence 1h30 par joueur avec incrément de 30 secondes par coup : B joue un coup qui met son roi en échec et appuie sur la pendule.

Réponse : A : Oui B : Non Article 7.5a

3. Partie lente sans incrément : en phase 40 coups en 2 heures, N exécute son 40e coup sur l'échiquier et son drapeau tombe alors qu'il appuie sur la pendule.

Réponse : A : Oui B : Non Article 6.9

4. En tournoi rapide (cadence 20 minutes par joueur sans incrément) avec un arbitre par échiquier, le drapeau de B tombe, N joue son coup à tempo.

Réponse : A : Oui B : Non Article A.3

5. Au cours d'un blitz opposant deux joueurs inexpérimentés, avec un seul arbitre pour une trentaine de tables, l'arbitre passe devant un échiquier où un joueur joue un coup qui met son roi en prise...alors que le roi de son adversaire est déjà en prise.

Réponse : A : Oui B : Non Article A.4.d

### Question 30

Cadence : 90 min + 30 sec. par coup.

Un joueur soupçonne un autre participant du tournoi de tricher.

**Question** : Que faites-vous ?

A : Vous allez directement voir ce participant pour le fouiller illico presto.

B : Rien. Encore un mauvais joueur qui se plaint de ses adversaires !

C : Vous lui rappelez que c'est une accusation grave et qu'il doit remplir un formulaire FIDE officiel de plainte.

D : Vous surveillez discrètement ce participant afin d'établir des preuves de la triche

cf. Chapitre Lutte contre la triche

### Question 31

Les affirmations suivantes sont-elles vraies ou fausses ?

1. En cadence standard, 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.

Réponse : A : Vrai B : Faux Article 7.5.a

2. En cadence rapide, l'arbitre peut intervenir de son propre chef en cas de coup illégal.

Réponse : A : Vrai B : Faux Article A.4.b

3. En 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.

Réponse : A : Vrai B : Faux Article 12.6

4. La règle dite «des 50 coups» a été remplacée par la règle «des 75 coups».

Réponse : A : Vrai B : Faux

Article 9.6 .b (initiative de l'arbitre) ne remplace pas mais complète l'article 9.2 (initiative du joueur)

5. En blitz, l'arbitre peut intervenir de son propre chef en cas de coup illégal.

Réponse : A : Vrai B : Faux

Article B4...le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4

6. C'est le rôle de l'arbitre de prendre les mesures pour l'accueil des joueurs handicapés.

Réponse : A : Vrai B : Faux Article 12.2f

7. En cadence 60 minutes KO, il peut arriver que l'on change la cadence pour un mode Fischer avec un incrément de 5 secondes par coup.

Réponse : A : Vrai B : Faux Article G4 Annexe G

8. En cadence standard, avec ou sans incrément, en cas de second coup illégal, il faut donner deux minutes de bonus à l'adversaire.

Réponse : A : Vrai B : Faux

Article 7.5b : ...pour le second coup illégal achevé par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur

### Question 32

Question : Que doit faire l'arbitre au démarrage d'une ronde ?

A : annoncer le début de la ronde et que les pendules des Blancs démarrent. Article 6.6

B : préparer la remise des prix.

C : faire le tour de la zone de jeu afin de vérifier que les pendules sont bien déclenchées. Article 6.6

D : déclarer la partie perdue aux joueurs absents en cas de tolérance zéro sur les retards. Article 6.7

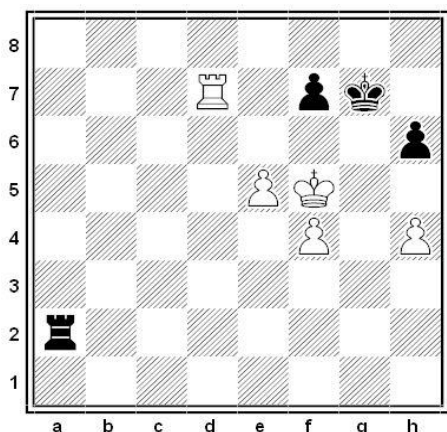
E : aller prendre un café au bar du tournoi pour attendre que les parties se décantent.

F : vérifier sur son téléphone portable s'il a reçu des messages de joueurs annonçant leur retard ou forfait.

### Question 33

Cadence : 90 min + 30 sec. par coup.

Vous assistez au déroulement d'une partie. Les Noirs, au trait, touchent le Roi mais avant de le lâcher se rendent compte que c'est un très mauvais coup permettant Rf6 et par conséquent disent « J'adoube ». Les deux joueurs commencent à discuter.



**Question : Que faites-vous ?**

A : Vous laissez les joueurs s'arranger entre eux, moins un arbitre intervient, mieux c'est.

B : Vous obligez le conducteur des noirs à jouer leur Roi. Pièce touchée, pièce à jouer ! Article 4.2 et 4.3a

C : Vous intervenez pour calmer la situation et vous rappelez que le joueur a dit « j'adoube » et peut donc jouer ce qu'il veut.

**Question 34**

Cadence : 20 min KO.

Les joueurs entrent dans une finale R+T contre R+T alors que les Blancs n'ont plus que quelques secondes et les Noirs plusieurs minutes. Le conducteur des Blancs, au trait, arrête la pendule et vous appelle pour réclamer la nulle.

**Question : Que faites-vous ?**

A : Vous acceptez car dans le RI du tournoi vous avez pensé à écrire que l'annexe G des RDJ s'applique dans le tournoi. cf. application de l'annexe G

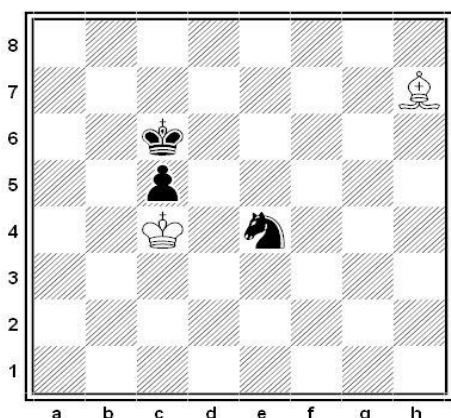
B : Vous refusez car le règlement de la compétition n'indique pas que l'annexe G s'applique. Le joueur tombera prochainement et perdra. cf. application de l'annexe G

C : Vous acceptez car c'est une nulle théorique bien connue.

**Question 35**

Cadence : (90 min / 40 coups + 30 min) + 30 sec. par coup.

Les Noirs ont déjà fait un coup illégal auparavant dans la partie. Au trait, dans la position du diagramme, les Noirs jouent leur cavalier de « e4 » en « d5 » et appuient sur la pendule.



**Question : Que faites-vous ?**

A : C'est le deuxième coup illégal des Noirs de la partie. Gain aux Blancs. Article 7.5b

B : C'est le deuxième coup illégal des Noirs de la partie. Partie nulle, les Blancs n'ont plus assez de matériel

C : C'est le deuxième coup illégal des Noirs de la partie. Vous ajoutez 2 min aux Blancs de nouveau. Au 3<sup>e</sup> coup illégal ce sera la partie perdue

D : Il est évident que l'intention du joueur était de jouer en d6 pour faire échec. Vous laissez les Noirs jouer le coup Cd6+ et donnez 2min de plus aux Blancs pour la gêne occasionnée.

**Question 36**

Un joueur peut abandonner de différentes manières :

A : en arrêtant la pendule.

B : en disant « j'abandonne ».

C : en tendant la main à son adversaire.

D : en couchant son roi.

E : en notant le score et en signant la feuille de partie

F : en quittant la salle de jeu

G : de différentes manières citées et après vérification de l'arbitre qu'il n'y a pas d'erreur d'interprétation

H : en disant qu'il a perdu à cause de l'arbitre

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UV1 bis session de juin 2016

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.

Le sujet compte 20 questions.

**VALIDATION DE L'UV: 80 % des points**

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

### Question 1

*Vous arbitrez un match de nationale II du championnat de France interclubs jeunes.*

*Les 2 capitaines vous interrogent sur la cadence utilisée.*

- Tous les échiquiers jouent à la cadence de 1 h 30 min et 30 secondes par coup.
- Les échiquiers 7 et 8 jouent à la cadence de 40 min et 10 secondes par coup.
- Tous les échiquiers sont obligés de noter la partie en toute circonstance.
- Les parties peuvent se jouer à la cadence de 15 min et 5 secondes par coup.

### Question 2

*Vous arbitrez un match de nationale II du championnat de France interclubs jeunes.*

*Les 2 capitaines vous interrogent sur la composition des équipes.*

- Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge et une seule : 1 et 2 : minimes ; 3 et 4 : benjamins ; 5 et 6 : pupilles ; 7 poussins, 8 petit-poussins.
- Pour la saison 2015-2016, un jeune né en 2001 ne peut jamais jouer devant un jeune né en 2000.
- Les échiquiers 7 et 8 jouent 2 parties.
- Aux échiquiers 7 et 8, un poussin classé 1080 peut jouer devant un poussin classé 1390.

### Question 3

*Vous arbitrez en tant qu'adjoint, un match de phase académique du championnat de France des collègues.*

*Une discussion s'engage entre les accompagnateurs d'équipe sur la composition des équipes.*

- Le capitaine est seul responsable d'une éventuelle erreur de placement ou de composition
- La liste des compétiteurs doit comporter au moins 1 fille et 1 garçon
- Un joueur classé 1200 peut jouer devant un joueur classé 1020.
- Les non classés sont placés en fin de liste dans n'importe quel ordre avec le classement fictif de 800.

### Question 4

*Vous arbitrez en tant qu'adjoint, une phase départementale du championnat de France des écoles.*

*Une discussion s'engage entre les accompagnateurs d'équipe sur le règlement de cette phase.*

- En l'absence de finale départementale, les équipes complètes seront classées avant les équipes incomplètes.
- La partie est perdue au 2<sup>e</sup> coup illégal.
- Le classement est individuel.
- La cadence est de 20 min KO.



### Question 5

*Vous arbitrez un match par équipe. Un joueur handicapé fait partie de l'une des équipes.*

- a. Un joueur n'a pas le droit de refuser de jouer avec un autre joueur contre lequel il a été apparié correctement pour une raison fondée sur un handicap de son adversaire.
- b. Un joueur d'échecs peut être pénalisé exceptionnellement sur un paramètre de temps par rapport au temps de jeu normalement crédité à chacun, du fait de son handicap.
- c. Aucun match impliquant des joueurs handicapés ne doit se dérouler dans des locaux inaccessibles.
- d. Si un concurrent ne peut pas appuyer sur sa propre pendule ou déplacer ses propres pièces, un assistant devra être disponible si l'adversaire n'est pas disposé à le faire.

### Question 6

*Vous devez arbitrer, en tant qu'adjoint, une phase de nationale 1 du championnat de France Féminin.*

*Votre président de club, organisateur de la rencontre, vous soumet les propositions suivantes :*

- a. Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.
- b. La N1F se joue sur 3 rondes au système Suisse obligatoirement.
- c. Les équipes classées 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> de chaque groupe de N1F descendent en N2F à l'issue de la saison.
- d. Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de 6 joueuses maximum sur place.

### Question 7

*Vous devez arbitrer, en tant qu'adjoint, une phase de nationale 2 du championnat de France Féminin.*

*Votre président de club, organisateur de la rencontre, vous soumet les propositions suivantes:*

- a. Le nombre d'équipes par club est limité.
- b. Pour 1 à 3 équipes engagées une équipe est qualifiée, Pour 4 à 6 équipes, 3 qualifiées, Pour 4 à 6 équipes, 4 qualifiées, etc.
- c. Les équipes sont ordonnées suivant la moyenne Elo calculée sur le classement des 4 joueuses figurant sur cette liste et jouant à la première ronde.
- d. Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de 5 joueuses maximum sur place.

### Question 8

*Un superviseur national vient vous rendre visite dans le tournoi que vous arbitrez.*

- a. Les superviseurs sont des arbitres fédéraux expérimentés rémunérés par la DNA pour chaque supervision.
- b. Sur les lieux d'un tournoi, un superviseur peut prendre les initiatives appropriées s'il constate que les règlements fédéraux ne sont pas respectés.
- c. Un arbitre actif depuis plus de 5 ans peut refuser d'être supervisé.
- d. Tout superviseur peut prendre l'initiative de superviser un arbitre même si aucune visite n'a été diligentée.

### Question 9

*L'organisateur d'un tournoi vous interroge sur le rôle de l'arbitre.*

- a. La mise en place des feuilles de parties incombe à l'arbitre.
- b. Sauf nécessité impérieuse, l'arbitre ne doit pas quitter la salle de jeu.
- c. L'arbitre doit veiller au bon état de fonctionnement des pendules.
- d. L'organisateur est responsable de l'affichage des résultats.

### Question 10

*L'organisateur du prochain tournoi que vous allez arbitrer vous soumet des propositions pour la commission d'appel du tournoi.*

- Face à une décision de l'arbitre au cours du jeu, un joueur ne peut qu'obtempérer.
- Une décision de la commission d'appel, appliquée pendant la durée du tournoi, ne peut pas faire l'objet d'un appel devant la Commission d'Appel Sportif.
- En cas d'appel, l'arbitre réunit la Commission d'Appel, dans les plus brefs délais possibles.
- La commission de 5 ou 7 membres, prévue par le règlement intérieur, ne peut pas comprendre un ou plusieurs arbitres.

### Question 11

*Votre président de club envisage d'accueillir un ou plusieurs matchs du championnat de France des clubs que vous devrez arbitrer.*

- Vous arbitrez 2 matchs de Nationale 4. Vous pouvez jouer dans l'un des matchs.
- Vous arbitrez 2 matchs, l'un de Nationale 3, l'autre de Nationale 4. Vous pouvez jouer en Nationale 4 ou en Nationale 3.
- Vous arbitrez 2 matchs de Nationale 3. Vous n'avez pas le droit de jouer..
- Vous arbitrez un match de Nationale 3. Vous pouvez jouer dans ce match.

### Question 12

*Vous arbitrez un match de Nationale 4 du championnat de France des clubs.*

*Le début de la ronde est fixé à 14h15.*

*La liste des joueurs de l'équipe A vous est remise à 14h05, celle de l'équipe B vous est remise à 14h10.*

- Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 5mn sans modifier les pendules de l'équipe A.
- Vous ne modifiez pas le réglage des pendules car les 2 listes ont été remises en retard.
- Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe A de 5mn et les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 10mn.
- Vous avancez les pendules de tous les joueurs des 2 équipes de 15 min car les 2 listes ont été remises en retard.

### Question 13

*Vous arbitrez un match de Nationale 3. du championnat de France des clubs.*

*L'équipe A est au complet.*

*7 joueurs de l'équipe B sont arrivés, mais le capitaine n'est pas certain de la venue du joueur prévu au 7<sup>e</sup> échiquier.*

- Si le nom du joueur est inscrit sur la feuille de match et le joueur ne vient pas alors le 7<sup>e</sup> échiquier a perdu par forfait administratif ainsi que tous les échiquiers suivants.
- Si aucun nom est inscrit sur la feuille de match au 7<sup>e</sup> échiquier alors cet échiquier est compté forfait administratif et la partie est comptée -1.
- Si aucun nom est inscrit sur la feuille de match au 7<sup>e</sup> échiquier alors les 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> échiquiers sont comptés forfait administratif.
- Si le nom du joueur est inscrit sur la feuille de match et le joueur ne vient pas alors le 7<sup>e</sup> échiquier a perdu par forfait sportif et sa partie est comptée -1.

#### **Question 14**

*Votre président de club désire retrouver les catégories d'âge ou les estimations Elo de certains jeunes.*

- a. Le classement Elo FFE estimatif automatiquement accordé à un cadet est 1199.
- b. La demande d'estimation Elo de 1299 pour un minime non classé, au moment de la prise de licence, sera automatiquement acceptée.
- c. Pour la saison actuelle, un joueur né le 1er janvier 2000 est dans la catégorie minime.
- d. Les tranches des Elo estimés de toutes les catégories d'âge doivent s'échelonner de 50 points en 50 points (exemples: 1549, 1599, 1649, ...).

#### **Question 15**

*Avant le début du match, un capitaine d'équipe vous interroge sur son rôle.*

- a. Le capitaine a le devoir d'empêcher les membres de son équipe qui ne sont pas impliqués dans le match d'entrer dans l'aire de jeu.
- b. Le capitaine ne peut pas conseiller à un joueur d'abandonner.
- c. L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.
- d. En cours de jeu, le capitaine ne peut pas présenter une réclamation à l'arbitre.

#### **Question 16**

*Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.*

*Le capitaine d'une équipe vous interroge sur la composition des équipes.*

- a. Chaque équipe est composée de 5 joueurs licenciés A.
- b. La notation est obligatoire en toute circonstance.
- c. 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<sup>e</sup> ronde.
- d. Avant le début de la phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe.

#### **Question 17**

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

*Un capitaine vous interroge sur la composition des équipes.*

- a. Le capitaine remet une liste ordonnée de 6 joueurs maximum (3 joueurs et 3 joueuses maximum).
- b. La somme des classements Elo des 6 membres d'une équipe doit être inférieure ou égale à 8000 points.
- c. Dans un système suisse, une joueuse classée 1700 peut être placée devant une joueuse classée 1820.
- d. Dans un système Molter, une joueuse classée 1440 peut être placée devant une joueuse classée 1550.

#### **Question 18**

*Vous êtes arbitre du 32<sup>e</sup> tour de la Coupe de France.*

*Votre président de club vous interroge sur le règlement de la Coupe de France.*

- a. L'arbitre n'a pas le droit de jouer.
- b. La même couleur est attribuée aux échiquiers impairs.
- c. Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 50 minutes + 10 secondes par coup.
- d. Un joueur classé 1700 peut être placé devant un joueur classé 1820.

### **Question 19**

*Lors d'un séminaire de formation continue, les arbitres révisent les systèmes de départage.*

- a. La Confrontation Directe consiste à départager 2 joueurs en leur faisant jouer une partie décisive (Armageddon).
- b. Le Sonneborn-Berger est donné par la somme des points des adversaires que le joueur a battu.
- c. Le cumulatif tronqué est le cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1<sup>re</sup> ronde.
- d. Le Berlin est un départage en match par équipes qui valorise les gains aux premiers échiquiers.

### **Question 20**

*Un arbitre jeune vous interroge sur le titre d'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 locales, départementales, régionales, fédérales.
- c. L'âge minimum pour être arbitre fédéral 4 est de 16 ans.
- 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 suisse.

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Corrigé UV1 bis session de juin 2016

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.

Le sujet compte 20 questions et 06 pages.

VALIDATION DE L'UV: 80 % des points

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

### Question 1

(79% de bonnes réponses)

**Championnat de France interclubs Jeunes Livre de la FFE article 3.3**

*Vous arbitrez un match de nationale II du championnat de France interclubs jeunes.*

*Les 2 capitaines vous interrogent sur la cadence utilisée.*

- Tous les échiquiers jouent à la cadence de 1 h 30 min et 30 secondes par coup.
- Les échiquiers 7 et 8 jouent à la cadence de 40 min et 10 secondes par coup.
- Tous les échiquiers sont obligés de noter la partie en toute circonstance.
- Les parties peuvent se jouer à la cadence de 15 min et 5 secondes par coup.

### Question 2

(79% et 67% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

**Championnat de France interclubs Jeunes Livre de la FFE article 3.7**

*Vous arbitrez un match de nationale II du championnat de France interclubs jeunes.*

*Les 2 capitaines vous interrogent sur la composition des équipes.*

- Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge et une seule: 1 et 2: minimes; 3 et 4: benjamins ; 5 et 6: pupilles; 7 poussins, 8 petit-poussins.
- Pour la saison 2015-2016, un jeune né en 2001 ne peut jamais jouer devant un jeune né en 2000.
- Les échiquiers 7 et 8 jouent 2 parties.
- Aux échiquiers 7 et 8, un poussin classé 1080 peut jouer devant un poussin classé 1390.

### Question 3

(85% et 79% de bonnes réponses respectivement pour a et d)

**Championnat de France des Écoles, Collèges et Lycées Livre de la FFE articles 4.2**

*Vous arbitrez en tant qu'adjoint, un match de phase académique du championnat de France des collèges.*

*Une discussion s'engage entre les accompagnateurs d'équipe sur la composition des équipes.*

- Le capitaine est seul responsable d'une éventuelle erreur de placement ou de composition
- La liste des compétiteurs doit comporter au moins 1 fille et 1 garçon
- Un joueur classé 1200 peut jouer devant un joueur classé 1020.
- Les non classés sont placés en fin de liste dans n'importe quel ordre avec le classement fictif de 800.

#### Question 4

(78% et 77% de bonnes réponses respectivement pour a et c)

#### Championnat de France des Écoles, Collèges et Lycées Livre de la FFE articles 3.2

*Vous arbitrez en tant qu'adjoint, une phase départementale du championnat de France des écoles.*

*Une discussion s'engage entre les accompagnateurs d'équipe sur le règlement de cette phase.*

- En l'absence de finale départementale, les équipes complètes seront classées avant les équipes incomplètes.
- La partie est perdue au 2e coup illégal.
- Le classement est individuel.
- La cadence est de 20 mn KO

#### Question 5

(93%, 89% et 89% de bonnes réponses respectivement)

#### Conduite à tenir quant aux joueurs handicapés Joueurs à mobilité réduite Livre de la FFE

*Vous arbitrez un match par équipe. Un joueur handicapé fait partie de l'une des équipes.*

- Un joueur n'a pas le droit de refuser de jouer avec un autre joueur contre lequel il a été apparié correctement pour une raison fondée sur un handicap de son adversaire.
- Un joueur d'échecs peut être pénalisé exceptionnellement sur un paramètre de temps par rapport au temps de jeu normalement crédité à chacun, du fait de son handicap.
- Aucun match impliquant des joueurs handicapés ne doit se dérouler dans des locaux inaccessibles.
- Si un concurrent ne peut pas appuyer sur sa propre pendule ou déplacer ses propres pièces, un assistant devra être disponible si l'adversaire n'est pas disposé à le faire.

#### Question 6

(88% et 96% de bonnes réponses respectivement pour a et c)

#### Championnat de France Féminin Livre de la FFE article 1.2.b

*Vous devez arbitrer, en tant qu'adjoint, une phase de nationale 1 du championnat de France Féminin.*

*Votre président de club, organisateur de la rencontre, vous soumet les propositions suivantes:*

- Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.
- La N1F se joue sur 3 rondes au système Suisse obligatoirement.
- Les équipes classées 7e et 8e de chaque groupe de N1F descendent en N2F à l'issue de la saison.
- Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de 6 joueuses maximum sur place.

#### Question 7

(85% et 94% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

#### Championnat de France Féminin Livre de la FFE article 1.2.c

*Vous devez arbitrer, en tant qu'adjoint, une phase de nationale 2 du championnat de France Féminin.*

*Votre président de club, organisateur de la rencontre, vous soumet les propositions suivantes:*

- Le nombre d'équipes par club est limité.
- Pour 1 à 3 équipes engagées une équipe est qualifiée, Pour 4 à 6 équipes, 3 qualifiées, Pour 4 à 6 équipes, 4 qualifiées, etc.
- Les équipes sont ordonnées suivant la moyenne Elo calculée sur le classement des 4 joueuses figurant sur cette liste et jouant à la première ronde.
- Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de 5 joueuses maximum sur place.

### Question 8

(91% et 79% de bonnes réponses respectivement pour b et d)

**Rôle des superviseurs nationaux et régionaux de l'arbitrage Livre de l'arbitre RIDNA article 4**

*Un superviseur national vient vous rendre visite dans le tournoi que vous arbitrez.*

- Les superviseurs sont des arbitres fédéraux expérimentés rémunérés par la DNA pour chaque supervision.
- Sur les lieux d'un tournoi, un superviseur peut prendre les initiatives appropriées s'il constate que les règlements fédéraux ne sont pas respectés.
- Un arbitre actif depuis plus de 5 ans peut refuser d'être supervisé.
- Tout superviseur peut prendre l'initiative de superviser un arbitre même si aucune visite n'a été diligentée.

### Question 9

(92% et 95% de bonnes réponses respectivement pour b et c)

**Livre de l'arbitre A rôle auprès de l'échiquier articles 1 ; 2 ; 3**

*L'organisateur d'un tournoi vous interroge sur le rôle de l'arbitre.*

- La mise en place des feuilles de parties incombe à l'arbitre.
- Sauf nécessité impérieuse, l'arbitre ne doit pas quitter la salle de jeu.
- L'arbitre doit veiller au bon état de fonctionnement des pendules.
- L'organisateur est responsable de l'affichage des résultats.

### Question 10

(87% et 84% de bonnes réponses respectivement pour a et c)

**Livre de l'arbitre A rôle auprès de l'échiquier article 4**

*L'organisateur du prochain tournoi que vous allez arbitrer vous soumet des propositions pour la commission d'appel du tournoi.*

- Face à une décision de l'arbitre au cours du jeu, un joueur ne peut qu'obtempérer.
- Une décision de la commission d'appel, appliquée pendant la durée du tournoi, ne peut pas faire l'objet d'un appel devant la Commission d'Appel Sportif.
- En cas d'appel, l'arbitre réunit la Commission d'Appel, dans les plus brefs délais possibles.
- La commission de 5 ou 7 membres, prévue par le règlement intérieur, ne peut pas comprendre un ou plusieurs arbitres.

### Question 11

(67% et 89% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

**Championnat de France des clubs Livre de la FFE A02 Article 2.5**

*Votre président de club envisage d'accueillir un ou plusieurs matchs du championnat de France des clubs que vous devrez arbitrer.*

- Vous arbitrez 2 matchs de Nationale 4. Vous pouvez jouer dans l'un des matchs.
- Vous arbitrez 2 matchs, l'un de Nationale 3, l'autre de Nationale 4. Vous pouvez jouer en Nationale 4 ou en Nationale 3.
- Vous arbitrez 2 matchs de Nationale 3. Vous n'avez pas le droit de jouer..
- Vous arbitrez un match de Nationale 3. Vous pouvez jouer dans ce match.

### Question 12

(87% de bonnes réponses respectivement pour c)

**Championnat de France des clubs Livre de la FFE A02 Article 3.6**

*Vous arbitrez un match de Nationale 4 du championnat de France des clubs.*

*Le début de la ronde est fixé à 14h15.*

*La liste des joueurs de l'équipe A vous est remise à 14h05, celle de l'équipe B vous est remise à 14h10.*

- Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 5mn sans modifier les pendules de l'équipe A.
- Vous ne modifiez pas le réglage des pendules car les 2 listes ont été remises en retard.
- Vous avancez les pendules de tous les joueurs de l'équipe A de 5mn et les pendules de tous les joueurs de l'équipe B de 10mn.
- Vous avancez les pendules de tous les joueurs des 2 équipes de 15mn car les 2 listes ont été remises en retard.

### Question 13

(68% et 59% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

**Championnat de France des clubs Livre de la FFE A02 Articles: 3.6 3.8 4.1**

*Vous arbitrez un match de Nationale 3 du championnat de France des clubs.*

*L'équipe A est au complet.*

*7 joueurs de l'équipe B sont arrivés, mais le capitaine n'est pas certain de la venue du joueur prévu au 7<sup>e</sup> échiquier.*

- Si le nom du joueur est inscrit sur la feuille de match et le joueur ne vient pas alors le 7<sup>ème</sup> échiquier a perdu par forfait administratif ainsi que tous les échiquiers suivants.
- Si aucun nom est inscrit sur la feuille de match au 7<sup>e</sup> échiquier alors cet échiquier est compté forfait administratif et la partie est comptée -1.
- Si aucun nom est inscrit sur la feuille de match au 7<sup>e</sup> échiquier alors les 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> échiquiers sont comptés forfait administratif.
- Si le nom du joueur est inscrit sur la feuille de match et le joueur ne vient pas alors le 7<sup>e</sup> échiquier a perdu par forfait sportif et sa partie est comptée -1.

### Question 14

(64% et 58% de bonnes réponses respectivement pour b et c)

**Catégories d'âge Estimation Elo Livre de la FFE Règles Générales Articles 2.4 et 5**

*Votre président de club désire retrouver les catégories d'âge ou les estimations Elo de certains jeunes.*

- Le classement Elo FFE estimatif automatiquement accordé à un cadet est 1199.
- La demande d'estimation Elo de 1299 pour un minime non classé, au moment de la prise de licence, sera automatiquement acceptée.
- Pour la saison actuelle, un joueur né le 1er janvier 2000 est dans la catégorie minime.
- Les tranches des Elo estimés de toutes les catégories d'âge doivent s'échelonner de 50 points en 50 points (exemples: 1549, 1599, 1649, ...).

### Question 15

(76% et 96% de bonnes réponses respectivement pour a et c)

**Le capitaine d'équipe Livre de la FFE Règles Générales Article 8**

*Avant le début du match, un capitaine d'équipe vous interroge sur son rôle.*

- Le capitaine a le devoir d'empêcher les membres de son équipe qui ne sont pas impliqués dans le match d'entrer dans l'aire de jeu.
- Le capitaine ne peut pas conseiller à un joueur d'abandonner.
- L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.
- En cours de jeu, le capitaine ne peut pas présenter une réclamation à l'arbitre.



### Question 16

(80% et 80% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

**Coupe Jean-Claude Loubatière Livre de la FFE C03 Articles 3.2 3.3 3.7a et 3.6**

*Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.*

*Le capitaine d'une équipe vous interroge sur la composition des équipes.*

- Chaque équipe est composée de 5 joueurs licenciés A.
- La notation est obligatoire en toute circonstance.
- 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<sup>e</sup> ronde.
- Avant le début de la phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe.

### Question 17

(74% et 85% de bonnes réponses respectivement pour a et d)

**Coupe de la Parité Livre de la FFE C04 Articles 3.1**

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

*Un capitaine vous interroge sur la composition des équipes.*

- Le capitaine remet une liste ordonnée de 6 joueurs maximum (3 joueurs et 3 joueuses maximum).
- La somme des classements Elo des 6 membres d'une équipe doit être inférieure ou égale à 8000 points.
- Dans un système suisse, une joueuse classée 1700 peut être placée devant une joueuse classée 1820.
- Dans un système Molter, une joueuse classée 1440 peut être placée devant une joueuse classée 1550.

### Question 18

(81% et 75% de bonnes réponses respectivement pour a et d)

**Coupe de France Livre de la FFE C01**

*Vous êtes arbitre du 32<sup>e</sup> tour de la Coupe de France.*

*Votre président de club vous interroge sur le règlement de la Coupe de France.*

- L'arbitre n'a pas le droit de jouer.
- La même couleur est attribuée aux échiquiers impairs.
- Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 50 minutes + 10 secondes par coup.
- Un joueur classé 1700 peut être placé devant un joueur classé 1820.

### Question 19

(71% et 84% de bonnes réponses respectivement pour c et d)

**Les systèmes de Départage Livre de l'Arbitre Chapitre 5 Tournois 2. Liste des systèmes de départage couramment utilisés**

*Lors d'un séminaire de formation continue, les arbitres révisent les systèmes de départage.*

- La Confrontation Directe consiste à départager 2 joueurs en leur faisant jouer une partie décisive (Armageddon).
- Le Sonneborn-Berger est donné par la somme des points des adversaires que le joueur a battu.
- Le cumulatif tronqué est le cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1<sup>ère</sup> ronde.
- Le Berlin est un départage en match par équipes qui valorise les gains aux premiers échiquiers.

## Question 20

(75% et 95% de bonnes réponses respectivement pour a et c)

**L'arbitre fédéral 4 Livre de l'Arbitre Règlement Intérieur de la DNA Article 7, 28**

*Un arbitre jeune vous interroge sur le titre d'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 locales, départementales, régionales, fédérales.
- c. **L'âge minimum pour être arbitre fédéral 4 est de 16 ans.**
- 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 suisse.

**FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS**  
**DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE**

**UV 2 session de juin 2016**  
**VALIDATION DE L'UV: 80 % des points**

*Durée : 2 heures*

*N° Anonymat candidat :*

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

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.

Le sujet compte 37 questions et 8 pages.

**Mettre une croix devant la bonne réponse**

1. Vous n'avez rien précisé dans le règlement intérieur d'un open de parties lentes. Quel retard maximum est autorisé pour un joueur avant de perdre par forfait ?

<input type="checkbox"/>	0 min c'est dans le livre de l'arbitre (Règles du jeu)
<input type="checkbox"/>	30 min c'est dans le livre de l'arbitre (Règles du jeu)
<input type="checkbox"/>	30 min c'est dans le livre de la Fédération, chapitre « compétitions homologuées »
<input type="checkbox"/>	C'est laissé à mon appréciation

2. Dans un open de parties rapides l'organisateur est-il obligé d'inviter gratuitement les MI et les GMI ?

<input type="checkbox"/>	Oui, sans conditions
<input type="checkbox"/>	Non
<input type="checkbox"/>	Oui, à condition que le joueur titré ait prévenu l'organisateur au moins 48 heures à l'avance

3. Vous arbitrez un tournoi homologué FIDE ouvert à tous les joueurs, quel que soient leurs classements. Quelle doit être la durée minimale des parties ?

<input type="checkbox"/>	1 heure plus 30 s par coup
<input type="checkbox"/>	90 min plus 30 s par coup
<input type="checkbox"/>	1 h 30 + 30 s par coup pour 40 coups puis 30 min + 30 s par coup
<input type="checkbox"/>	1 h 40 + 30 s par coup pour 40 coups puis 40 min + 30 s par coup

4. On vous demande de remplacer une cadence de 20 min KO par une cadence Fischer équivalente. Laquelle choisissez-vous ?

<input type="checkbox"/>	12 min + 10 s par coup
<input type="checkbox"/>	15 min + 10 s par coup
<input type="checkbox"/>	15 min + 5 s par coup
<input type="checkbox"/>	20 min + 2 s par coup

5. Parmi les cadences ci-dessous, dans quel cas est-il obligatoire d'utiliser l'annexe G ?	
	20 min KO
	60 min KO
	Aucune, mais il faut annoncer au début du tournoi si on l'applique ou non
	50 min + 10 secondes par coup.

6. L'organisateur d'un tournoi scolaire d'écoles primaires aimerait ne pas appliquer la règle FIDE de 2014 faisant perdre la partie dès le premier coup illégal. Est-ce possible ? C'est un tournoi rapide homologué FFE.	
	Non, puisque le tournoi est homologué la règle FIDE de 2014 s'applique
	Oui, c'est possible, mais cette disposition ne pourra s'appliquer que pour les joueurs poussins et petits-poussins
	Oui, c'est possible, si l'organisateur l'annonce au début du tournoi
	Oui, c'est possible à condition que ce soit indiqué dans le règlement intérieur du tournoi.

7. Vous arbitrez un match de Nationale 2, le premier match de la saison. Qui applique une pénalité si un joueur n'est pas licencié ?	
	Vous en tant qu'arbitre de la compétition
	Les capitaines d'équipes
	Le directeur du groupe
	Personne, si un joueur n'est pas licencié son club a 48 heures pour le licencier comme c'est la première ronde de la saison

8. En Nationale 2, à quelle heure le capitaine doit-il remettre la composition de son équipe à l'arbitre, au plus tard ? Pour un match se déroulant à 14 h 15.	
	13 h 45
	14 heures
	14 h 10
	14 h 15

9. Quel est la cadence de la Nationale 4 du championnat de France interclubs ?	
	40 coups en 2 heures, puis 1 heure KO ou 1 h 40 + 30 s par coup / 40 coups + 40 min + 30 s par coup
	40 coups en 2 heures, puis 1 heure KO ou 1 h30 + 30 s par coup / 40 coups + 30 min + 30 s par coup
	1 h 30 + 30 s par coup

10. Vous êtes AF 4 et avez obtenu l'UV 2 mais pas encore l'UV 3. Pouvez-vous obtenir des ASP qui compteront pour votre titre d'AF 3 ?	
	Oui mais seulement si vous avez déjà rédigé l'UV3 et que vous attendez son résultat
	Non, il faut déjà avoir l'UV 2 et l'UV 3
	Oui, avec une dérogation du DRA
	Oui

11. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi au système suisse	
	Buchholz
	Cumulatif
	Koya
	Performance

**Grille Berger de tournoi fermé à utiliser pour les questions 12 à 15**

	Moyenne : 2455	Pays	Elo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pts
1	g JONATHAN	HUN	2509 F	1	1	1	½	½	½	½	½	1	1	6½
2	g DOMINIQUE	BUL	2511 F	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	6
3	m GUILLAUME	FRA	2498 F	0	1	1	0	½	1	½	1	½	1	5½
4	m BRUNO	FRA	2469 F	½	0	1	1	½	½	0	1	1	1	5½
5	f FRANCOIS	ITA	2444 F	½	0	½	½	1	1	½	1	1	½	5½
6	m DENIS	FRA	2494 F	½	1	0	½	0	1	1	½	1	½	5
7	m EDGAR	ESP	2345 F	½	0	½	1	½	0	1	1	½	1	5
8	m VIRGINIE	FRA	2398 F	½	0	0	0	0	½	0	1	1	½	2½
9	g CHARLES	CHI	2458 F	0	0	½	0	0	0	½	0	1	1	2
10	m MICHEL	FRA	2423 F	0	0	0	0	½	½	0	½	0	1	1½

12. Avez-vous le droit en tant qu'AF 3 d'être l'arbitre principal de ce tournoi fermé ?	
	Oui, avec une dérogation du DRA de ma Ligue et sous sa responsabilité
	Oui, avec une dérogation du DNA
	Non
	Oui, si j'ai payé la redevance FIDE en tant qu'arbitre

13. Quel est le Sonneborn-Berger de Denis ?	
	20 ¾
	21
	20
	20,5

14. Quel est le Koya de Guillaume ?	
	4
	3,5
	3
	2,5

15. Comment classez-vous les joueurs à 5,5 points si les départages sont dans l'ordre le Sonneborn-Berger puis le Koya ?	
	Guillaume, Bruno, François
	Guillaume, François, Bruno
	Bruno, François, Guillaume
	François, Guillaume, Bruno

**Grille américaine à utiliser pour les questions 16 à 22**

Place	Nom	Elo	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Pts
1	<b>JEREMIE</b>	1797 F	= 3N	+ 8B	= 6N	> 2B	= 2B	<b>3½</b>
2	<b>JUDITH</b>	1816 F	+ 5N	+ 3B	+ 4B	< 1N	= 1N	<b>3½</b>
3	<b>HUGO</b>	2022 F	= 1B	- 2N	+ 5N	+ 8B	+ 7N	<b>3½</b>
4	<b>VINCENT</b>	1896 F	+ 8N	+ 6B	- 2N	= 7B	= 5B	<b>3</b>
5	<b>BRUNO</b>	1540 N	- 2B	+ 7N	- 3B	+ 6B	= 4N	<b>2½</b>
6	<b>JEAN-PIERRE</b>	1836 F	+ 7B	- 4N	= 1B	- 5N	+ 8B	<b>2½</b>
7	<b>GUY</b>	1565 F	- 6N	- 5B	+ 8N	= 4N	- 3B	<b>1½</b>
8	<b>TITOUAN</b>	1589 F	- 4B	- 1N	- 7B	- 3N	- 6N	<b>0</b>

16. Quel est le buchholz de Jérémie ?	
	13
	12
	12,5
	11,5

17. Quel est le buchholz de Judith ?	
	14
	16,5
	15,5
	17,5

18. Quel est le départage à la performance de Jérémie ?	
	1890
	1911
	1933
	1816

19. Quel est le départage à la performance de Judith ?	
	2054
	2180
	2150
	2022

20. Quel est le Buchholz médian 1 de Vincent ?	
	6
	5,5
	6,5
	7

21. Quel est le Kashdan de Bruno ?	
	14
	11
	12
	13

22. Quel est le cumulatif de Jean-Pierre ?	
	7,5
	7
	6,5
	8

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

24. Quelle est la moyenne ELO de cette équipe, composée de 5 joueurs et qui joue la Coupe Loubatière ? Jacques 1698 F, François 1658 F, Noémie 1650 N, Jean 1519 F et Gabriel 1350 N. Jean ne joue pas la 1 <sup>re</sup> ronde.	
	1631
	1544
	1589
	1575

25. Quelle est la moyenne ELO de cette équipe composée de 3 joueurs et qui joue la Coupe Loubatière ? Jacques 1698 F, François 1658 F, Noémie 1650 N.	
	1341
	1252
	1669
	1677

26. Dans un open, les prix au classement général sont partagés au système Hort. Trois joueurs ex æquo terminent à la première place. Au départage Fabien est 1 <sup>er</sup> , Jean est 2 <sup>e</sup> , Fabrice est 3 <sup>e</sup> . Le 1 <sup>er</sup> prix annoncé est de 1200 €, le 2 <sup>e</sup> est de 900 euros et le 3 <sup>e</sup> est de 600 €. Quel est le montant attribué à chaque joueur ?	
	Fabien 1050 €, Jean 950 € et Fabrice 700 €
	Fabien 1100 €, Jean 900 € et Fabrice 700 €
	Fabien 1050 €, Jean 900 € et Fabrice 750 €
	Fabien 980 €, Jean 900 € et Fabrice 820 €

27. Dans un open rassemblant 62 joueurs dont 21 jeunes, le montant de l'inscription est de 50 euros pour les seniors et de 25 euros pour les jeunes. Quel est le montant des droits d'homologation ?	
	128,75
	180,25
	154,50
	190,25

28. Quel sera le montant total de votre indemnité d'arbitrage dans un open à cadence lente de 7 rondes rassemblant 83 joueurs, dont 1 MI et 21 jeunes, situé à 60 kilomètres de chez vous et pour lequel vous apportez votre matériel informatique. Le montant total des prix est de 1100 euros. Le tournoi dure trois jours et l'organisateur vous fournit le logement et les repas.	
	275 euros
	226 euros
	331 euros
	314 euros

29. Dans un open de parties rapides que devez-vous faire pour que les résultats soient pris en compte pour le ELO ?	
	Envoyer la boule PAPI à Erick Mouret
	Envoyer la boule PAPI au délégué ELO de la Ligue
	Mettre les résultats sur le site de la FFE en utilisant les code et mot de passe fournis pour la gestion du tournoi et cocher « tournoi terminé »
	Envoyer la grille américaine au délégué ELO de la Ligue

30. Quelle démarche devez-vous commencer par effectuer si un joueur abandonne le tournoi que vous arbitrez sans vous prévenir ?	
	Vous demandez à l'organisateur de le contacter pour savoir s'il a une bonne excuse
	Vous lui envoyez une demande d'explication et de justification de son forfait
	Vous ne faites aucune démarche mais vous l'excluez du tournoi
	Vous lui envoyez un avertissement écrit avec copie au Directeur des Sanctions

31. Le montant des inscriptions d'un tournoi de 1 h KO, homologué FFE, s'élève à 1 350 €. Quelle est le montant des droits d'homologation ?	
	67,50 euros
	94,50 euros
	104,50 euros
	il n'y a pas de droits d'homologation car ce n'est pas un tournoi homologué FIDE

32. Pour le tournoi interne d'un club en 7 rondes, homologué pour le classement FIDE et ouvert gratuitement aux joueurs, quels droits d'homologation sont dûs à la FFE ?	
	Aucun puisque les joueurs ne paient pas de droits d'inscription
	1 euro par joueur
	10 euros au total
	50 euros au total



33. Quel est la variation du ELO FIDE de Pierre à la suite de ses résultats. Il est classé 2205 FIDE et son coefficient K est de 20.

Gains contre 2108F et 1720F. Pertes contre 2502F. Nulle contre 2208F et contre 1950 non-classé FIDE.

	+ 6
	+ 3
	+ 7
	+ 5

34. Quel est la variation du ELO FIDE de Jérôme à la suite de ses résultats. Il est classé 2413 FIDE et son coefficient K est de 10.

Gains contre 2095F et 1982F. Pertes contre 2502F. Nulle contre 2010F.

	-5,9
	-4,5
	-5
	1

35. Quel sera le nouveau classement rapide FFE d'Elsa, classée 1860R ? Ses résultats : gain contre 1700R, 1620R, 1800R, 2250R, 1510R et 1850R, perte contre 1580R, nulle contre et 1530R et 2020R.

	1940
	1995
	1990
	1880

36. Dans un tournoi de parties lentes, Joël possède un classement national de 1980 et ses 9 adversaires ont un Elo FIDE. Calculer le premier classement FIDE de Joël.

Gain contre 1621, 1846, 1744, nulle contre 1963, 1692, 1756, perte contre 2204, 2306, 2189

	1925
	1951
	1892
	1913

37. Et si Joël avait rencontré 7 joueurs classés FIDE et 2 joueurs avec un classement national, aurait-il un classement FIDE juste avec ce tournoi ?

	Oui, s'il avait déjà joué un tournoi d'au moins trois parties comptant pour le classement FIDE
	Oui, seulement avec ce tournoi
	Non, il faut qu'il rencontre 9 joueurs classés FIDE dans le même tournoi
	Non, il faut qu'il rencontre 9 joueurs classés FIDE pas forcément dans le même tournoi

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

### Corrigé UV 2 session de juin 2016

**VALIDATION DE L'UV: 80 % des points**

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.

Le sujet compte 37 questions et 8 pages.

#### Mettre une croix devant la bonne réponse

1. Vous n'avez rien précisé dans le règlement intérieur d'un open de parties lentes. Quel retard maximum est autorisé pour un joueur avant de perdre par forfait ?

	0 min c'est dans le livre de l'arbitre (Règles du jeu)
	30 min c'est dans le livre de l'arbitre (Règles du jeu)
X	30 min c'est dans le livre de la Fédération, chapitre « compétitions homologuées » ( <i>LF Compétitions homologuées art. 2.2.2</i> )
	C'est laissé à mon appréciation

2. Dans un open de parties rapides l'organisateur est-il obligé d'inviter gratuitement les MI et les GMI ?

	Oui, sans conditions
X	Non ( <i>LF Compétitions homologuées art. 2.3</i> )
	Oui, à condition que le joueur titré ait prévenu l'organisateur au moins 48 heures à l'avance

3. Vous arbitrez un tournoi homologué FIDE ouvert à tous les joueurs, quel que soient leurs classements. Quelle doit être la durée minimale des parties ?

	1 heure plus 30 s par coup
X	90 min plus 30 s par coup ( <i>LA, 6.1, classement de la FIDE, cadence de jeu 1.1</i> )
	1 h 30 + 30 s par coup pour 40 coups puis 30 min + 30 s par coup
	1 h 40 + 30 s par coup pour 40 coups puis 40 min + 30 s par coup

4. On vous demande de remplacer une cadence de 20 min KO par une cadence Fischer équivalente. Laquelle choisissez-vous ?

	12 min + 10 s par coup
	15 min + 10 s par coup
X	15 min + 5 s par coup ( <i>base 60 coups donc 15 min + 60 x 5 s en Fischer = 20 min en cadence classique</i> )
	20 min + 2 s par coup

5. Parmi les cadences ci-dessous, dans quel cas est-il obligatoire d'utiliser l'annexe G ?

	20 min KO
	60 min KO
X	Aucune, mais il faut annoncer au début du tournoi si on l'applique ou non ( <i>LA, annexes règles du jeu, annexe G</i> )
	50 min + 10 secondes par coup

6. L'organisateur d'un tournoi scolaire d'écoles primaires aimerait ne pas appliquer la règle FIDE de 2014 faisant perdre la partie dès le premier coup illégal. Est-ce possible ? C'est un tournoi rapide homologué FFE.

	Non, puisque le tournoi est homologué la règle FIDE de 2014 s'applique
--	--

	Oui, c'est possible, mais cette disposition ne pourra s'appliquer que pour les joueurs poussins et petits-poussins
	Oui, c'est possible, si l'organisateur l'annonce au début du tournoi
X	Oui, c'est possible à condition que ce soit indiqué dans le règlement intérieur du tournoi. ( <i>LF, Compétitions homologuées, art. 2.2.2</i> )

7. Vous arbitrez un match de Nationale 2, le premier match de la saison. Qui applique une pénalité si un joueur n'est pas licencié ?

	Vous en tant qu'arbitre de la compétition
	Les capitaines d'équipes
X	Le directeur du groupe ( <i>LF, règles générales pour les compétitions fédérales, art. 3.1.2</i> )
	Personne, si un joueur n'est pas licencié son club a 48 heures pour le licencié comme c'est la première ronde de la saison

8. En Nationale 2, à quelle heure le capitaine doit-il remettre la composition de son équipe à l'arbitre, au plus tard ? Pour un match se déroulant à 14 h 15.

	13 h 45
X	14 heures ( <i>LF, chpt de France des clubs, art. 3.6</i> )
	14 h 10
	14 h 15

9. Quel est la cadence de la Nationale 4 du championnat de France interclubs ?

	40 coups en 2 heures, puis 1 heure KO ou 1 h 40 + 30 s par coup / 40 coups + 40 min + 30 s par coup
X	40 coups en 2 heures, puis 1 heure KO ou 1 h30 + 30 s par coup / 40 coups + 30 min + 30 s par coup ( <i>LF, chpt de France des clubs, art. 3.3</i> )
	1 h 30 + 30 s par coup

10. Vous êtes AF 4 et avez obtenu l'UV 2 mais pas encore l'UV 3. Pouvez-vous obtenir des ASP qui compteront pour votre titre d'AF 3 ?

	Oui mais seulement si vous avez déjà rédigé l'UV3 et que vous attendez son résultat
	Non, il faut déjà avoir l'UV 2 et l'UV 3
	Oui, avec une dérogation du DRA
X	Oui ( <i>LA, RI de la DNA, art. 14</i> )

11. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi au système suisse

	Buchholz
	Cumulatif
X	Koya ( <i>LA, 5.1, Les départages, art. 2.1.3</i> )
	Performance

### Grille Berger de tournoi fermé à utiliser pour les questions 12 à 15

	Moyenne : 2455	Pays	Elo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pts
1	g JONATHAN	HUN	2509 F	1	1	1	½	½	½	½	½	1	1	6½
2	g DOMINIQUE	BUL	2511 F	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	6
3	m GUILLAUME	FRA	2498 F	0	1	0	0	½	1	½	1	½	1	5½
4	m BRUNO	FRA	2469 F	½	0	1	0	½	½	0	1	1	1	5½
5	f FRANCOIS	ITA	2444 F	½	0	½	½	0	1	½	1	1	½	5½
6	m DENIS	FRA	2494 F	½	1	0	½	0	0	1	½	1	½	5
7	m EDGAR	ESP	2345 F	½	0	½	1	½	0	0	1	½	1	5
8	m VIRGINIE	FRA	2398 F	½	0	0	0	0	½	0	0	1	½	2½
9	g CHARLES	CHI	2458 F	0	0	½	0	0	0	½	0	0	1	2
10	m MICHEL	FRA	2423 F	0	0	0	0	½	½	0	½	0	0	1½

12. Avez-vous le droit en tant qu'AF 3 d'être l'arbitre principal de ce tournoi fermé ?	
<input type="checkbox"/>	Oui, avec une dérogation du DRA de ma Ligue et sous sa responsabilité
<input type="checkbox"/>	Oui, avec une dérogation du DNA
<input checked="" type="checkbox"/>	Non ( <i>LA, RI DNA, titre VI, art. 28</i> )
<input type="checkbox"/>	Oui, si j'ai payé la redevance FIDE en tant qu'arbitre

13. Quel est le Sonneborn-Berger de Denis ?	
<input type="checkbox"/>	20 ¾
<input checked="" type="checkbox"/>	21 ( <i>LA, Les départages, le système Sonneborn-Berger</i> )
<input type="checkbox"/>	20
<input type="checkbox"/>	20,5

14. Quel est le Koya de Guillaume ?	
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	3,5
<input checked="" type="checkbox"/>	3 ( <i>LA, 5.1, Les départages, art. 2.1.3</i> )
<input type="checkbox"/>	2,5

15. Comment classez-vous les joueurs à 5,5 points si les départages sont dans l'ordre le Sonneborn-Berger puis le Koya ?	
<input type="checkbox"/>	Guillaume, Bruno, François
<input type="checkbox"/>	Guillaume, François, Bruno
<input type="checkbox"/>	Bruno, François, Guillaume
<input checked="" type="checkbox"/>	François, Guillaume, Bruno ( <i>LA, Les départages</i> )

**Grille américaine à utiliser pour les questions 16 à 22**

Place	Nom	Elo	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Pts
1	<b>JEREMIE</b>	1797 F	= 3N	+ 8B	= 6N	> 2B	= 2B	<b>3½</b>
2	<b>JUDITH</b>	1816 F	+ 5N	+ 3B	+ 4B	< 1N	= 1N	<b>3½</b>
3	<b>HUGO</b>	2022 F	= 1B	- 2N	+ 5N	+ 8B	+ 7N	<b>3½</b>
4	<b>VINCENT</b>	1896 F	+ 8N	+ 6B	- 2N	= 7B	= 5B	<b>3</b>
5	<b>BRUNO</b>	1540 N	- 2B	+ 7N	- 3B	+ 6B	= 4N	<b>2½</b>
6	<b>JEAN-PIERRE</b>	1836 F	+ 7B	- 4N	= 1B	- 5N	+ 8B	<b>2½</b>
7	<b>GUY</b>	1565 F	- 6N	- 5B	+ 8N	= 4N	- 3B	<b>1½</b>
8	<b>TITOUAN</b>	1589 F	- 4B	- 1N	- 7B	- 3N	- 6N	<b>0</b>

16. Quel est le buchholz de Jérémie ?

	13
	12
X	12,5 ( <i>LA, Les départages, le système Buchholz</i> )
	11,5

17. Quel est le buchholz de Judith ?

	14
X	16,5 ( <i>LA, Les départages, le système Buchholz</i> )
	15,5
	17,5

18. Quel est le départage à la performance de Jérémie ?

	1890
X	1911 ( <i>LA, Les départages, la performance</i> )
	1933
	1816

19. Quel est le départage à la performance de Judith ?

	2054
	2180
X	2150 ( <i>LA, Les départages, la performance</i> )
	2022

20. Quel est le Buchholz médian 1 de Vincent ?

	6
	5,5
X	6,5 ( <i>LA, Les départages, le système Buchholz</i> )
	7

21. Quel est le Kashdan de Bruno ?	
	14
	11
X	12 ( <i>LA, Les départages, 2.1.6, Kashdan</i> )
	13

22. Quel est le cumulatif de Jean-Pierre ?	
X	7,5 ( <i>LA, Les départages, 2.1.1, le cumulatif</i> )
	7
	6,5
	8

23. Parmi les départages ci-dessous, lequel ne peut pas être utilisé dans un tournoi toutes rondes ?	
	Sonneborn-Berger.
	Confrontation directe.
	Koya
X	Cumulatif. ( <i>LA, Les départages</i> )

24. Quelle est la moyenne ELO de cette équipe, composée de 5 joueurs et qui joue la Coupe Loubatière ? Jacques 1698 F, François 1658 F, Noémie 1650 N, Jean 1519 F et Gabriel 1350 N. Jean ne joue pas la 1 <sup>re</sup> ronde.	
	1631
	1544
X	1589 ( <i>LF, coupe Loubatière, 3.2 - 1</i> )
	1575

25. Quelle est la moyenne ELO de cette équipe composée de 3 joueurs et qui joue la Coupe Loubatière ? Jacques 1698 F, François 1658 F, Noémie 1650 N.	
	1341
	1252
X	1669 ( <i>LF, annexe aux règles générales, 2 .</i> )
	1677

26. Dans un open, les prix au classement général sont partagés au système Hort. Trois joueurs ex æquo terminent à la première place. Au départage Fabien est 1 <sup>er</sup> , Jean est 2 <sup>e</sup> , Fabrice est 3 <sup>e</sup> . Le 1 <sup>er</sup> prix annoncé est de 1200 €, le 2 <sup>e</sup> est de 900 euros et le 3 <sup>e</sup> est de 600 €. Quel est le montant attribué à chaque joueur ?	
	Fabien 1050 €, Jean 950 € et Fabrice 700 €
	Fabien 1100 €, Jean 900 € et Fabrice 700 €
X	Fabien 1050 €, Jean 900 € et Fabrice 750 € ( <i>LA, 5.3, le système Hort</i> )
	Fabien 980 €, Jean 900 € et Fabrice 820 €

27. Dans un open rassemblant 62 joueurs dont 21 jeunes, le montant de l'inscription est de 50 euros pour les seniors et de 25 euros pour les jeunes. Quel est le montant des droits d'homologation ?	
	128,75
	180,25
	154,50
X	190,25 (LA, formulaire T3, droits d'homologation)

28. Quel sera le montant total de votre indemnité d'arbitrage dans un open à cadence lente de 7 rondes rassemblant 83 joueurs, dont 1 MI et 21 jeunes, situé à 60 kilomètres de chez vous et pour lequel vous apportez votre matériel informatique. Le montant total des prix est de 1100 euros. Le tournoi dure trois jours et l'organisateur vous fournit le logement et les repas.	
	275 euros
	226 euros
	331 euros
X	314 euros (LA, gestion des tournois, barème d'indemnisation de l'arbitre)

29. Dans un open de parties rapides que devez-vous faire pour que les résultats soient pris en compte pour le ELO ?	
	Envoyer la boule PAPI à Erick Mouret
	Envoyer la boule PAPI au délégué ELO de la Ligue
X	Mettre les résultats sur le site de la FFE en utilisant les code et mot de passe fournis pour la gestion du tournoi et cocher « tournoi terminé » (LA, gestion et homologation des tournoi)
	Envoyer la grille américaine au délégué ELO de la Ligue

30. Quelle démarche devez-vous commencer par effectuer si un joueur abandonne le tournoi que vous arbitrez sans vous prévenir ?	
	Vous demandez à l'organisateur de le contacter pour savoir s'il a une bonne excuse
X	Vous lui envoyez une demande d'explication et de justification de son forfait (Formulaire T9, enquête forfait non justifié)
	Vous ne faites aucune démarche mais vous l'excluez du tournoi
	Vous lui envoyez un avertissement écrit avec copie au Directeur des Sanctions

31. Le montant des inscriptions d'un tournoi de 1 h KO, homologué FFE, s'élève à 1 350 €. Quelle est le montant des droits d'homologation ?	
	67,50 euros
	94,50 euros
X	104,50 euros ((LA, formulaire T3, droits d'homologation)
	il n'y a pas de droits d'homologation car ce n'est pas un tournoi homologué FIDE

32. Pour le tournoi interne d'un club en 7 rondes, homologué pour le classement FIDE et ouvert gratuitement aux joueurs, quels droits d'homologation sont dus à la FFE ?	
	Aucun puisque les joueurs ne paient pas de droits d'inscription
	1 euro par joueur
X	10 euros au total (LA, formulaire T3, droits d'homologation)
	50 euros au total

33. Quel est la variation du ELO FIDE de Pierre à la suite de ses résultats. Il est classé 2205 FIDE et son coefficient K est de 20.  
Gains contre 2108F et 1720F. Pertes contre 2502F. Nulle contre 2208F et contre 1950 non-classé FIDE.

X	+ 6 ( <i>LA, 6.1, classement de la FIDE, 8.5</i> )
	+ 3
	+ 7
	+ 5

34. Quel est la variation du ELO FIDE de Jérôme à la suite de ses résultats. Il est classé 2413 FIDE et son coefficient K est de 10.  
Gains contre 2095F et 1982F. Pertes contre 2502F. Nulle contre 2010F.

X	-5,9 ( <i>LA, 6.1, classement de la FIDE, 8.5</i> )
	-4,5
	-5
	1

35. Quel sera le nouveau classement rapide FFE d'Elsa, classée 1860R ? Ses résultats : gain contre 1700R, 1620R, 1800R, 2250R, 1510R et 1850R, perte contre 1580R, nulle contre et 1530R et 2020R.

	1940
	1995
X	1990 ( <i>LF, classement rapide, 3. calcul du rapide</i> )
	1880

36. Dans un tournoi de parties lentes, Joël possède un classement national de 1980 et ses 9 adversaires ont un Elo FIDE. Calculer le premier classement FIDE de Joël.  
Gain contre 1621, 1846, 1744, nulle contre 1963, 1692, 1756, perte contre 2204, 2306, 2189

X	1925 ( <i>LA, 6.1, classement de la FIDE</i> )
	1951
	1892
	1913

37. Et si Joël avait rencontré 7 joueurs classés FIDE et 2 joueurs avec un classement national, aurait-il un classement FIDE juste avec ce tournoi ?

	Oui, s'il avait déjà joué un tournoi d'au moins trois parties comptant pour le classement FIDE
X	Oui, seulement avec ce tournoi ( <i>LA, 6.1, classement de la FIDE</i> )
	Non, il faut qu'il rencontre 9 joueurs classés FIDE dans le même tournoi
	Non, il faut qu'il rencontre 9 joueurs classés FIDE pas forcément dans le même tournoi



# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

UVJ session de juin 2016

Durée : 2 heures

*N° Anonymat candidat :*

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

**Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.**

Le sujet compte 40 questions et 6 pages.

### Question 1

Doit-on avoir une licence en cours de validité pour avoir celle d'arbitre ?

- a) Non,
- b) Oui, la licence A ou B,
- c) Oui, obligatoirement la licence A.

### Question 2

En partie longue dans une période de jeu autre que la dernière. Vous constatez que les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier. Que se passe-t-il ?

- a) Vous déclarez la partie nulle,
- b) La partie continue,
- c) Dans le doute vous déclarez les noirs gagnants.

### Question 3

A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même s'il a signé la feuille de partie.

- a) Faux,
- b) Vrai.

### Question 4

En partie rapide 15 minutes ko, non supervisée, le conducteur des blancs fait un coup illégal et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?

- a) Vous déclarez immédiatement le gain pour les noirs,
- b) Vous ajoutez 2 min au temps de réflexion des noirs et la partie continue,
- c) Vous attendez que les noirs réclament le gain.

### Question 5

Peut-on désigner des assistants pour surveiller des parties ?

- a) Non absolument pas car seul l'arbitre peut officier dans son tournoi,
- b) Évidemment,
- c) Bien sûr à condition que les assistants soient eux-mêmes arbitres internationaux.

### Question 6

L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau :

- a) En parties longues seulement,
- b) Dans toutes les cadences de jeu,
- c) Seulement en parties longues et rapides.

### Question 7

Lors d'un open de parties rapides, vous êtes appelé à une table où après 5 coups joués de part et d'autre, les joueurs se rendent compte de la mauvaise position d'un cavalier et d'un fou. Que faites-vous ?

- a) Vous faites reprendre la partie depuis le début,
- b) Tant pis pour eux ils continuent ainsi car plus de 3 coups ont été joués,
- c) Vous mettez le cavalier et le fou sur leur bonne case et la partie continue.

### Question 8

Les participants aux Championnats académiques doivent obligatoirement :

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

### Question 9

Un joueur au trait peut-il arranger les pièces sur l'échiquier quand son adversaire est absent ?

- a) Oui bien sûr,
- b) Non il doit attendre le retour de son adversaire et dire « j'adoube » avant de toucher les pièces,
- c) Oui à condition de prévenir l'arbitre.

### Question 10

Vous supervisez une seule partie de blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs :

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

### Question 11

Lors de la promotion :

- a) Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée,
- b) Le pion doit être placé sur la case d'arrivée pour bien montrer son intention de promotion,
- c) Le pion doit être placé sur la case d'arrivée en précisant bien en quelle pièce il va se promouvoir

### Question 12

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

- a) Vrai,
- b) Faux.

### Question 13

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

- a) Ne pas intervenir tant que 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.

### Question 14

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 a dûment demandé à l'arbitre que ce fait soit constaté.

### Question 15

Le Elo rapide paraît :

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

### Question 16

Un arbitre jeune peut être candidat à l'arbitrage du Championnat de France des Jeunes :

- 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.

### Question 17

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

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

### Question 18

Pour qu'un échiquier soit bien positionné :

- a) De telle manière que la case d'angle la plus proche à droite des joueurs soit noire,
- b) De telle manière que la case d'angle la plus proche à droite des joueurs soit blanche,
- c) De telle manière que la case d'angle la plus proche à gauche des joueurs soit blanche.

### Question 19

La prise en passant :

- a) Elle n'est pas autorisée en blitz,
- b) Ne peut se faire qu'une seule fois dans la partie,
- c) Ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse sur la colonne adjacente à son propre pion.

**Question 20**

Le grand roque blanc est permis :

- a) Dès le troisième coup de la partie,
- b) N'importe quand,
- c) Seulement une fois dans la partie.

**Question 21**

Les coups doivent être joués d'une seule main :

- a) Seulement en parties longues et rapides mais en blitz on peut jouer des deux mains ?
- b) Dans toutes les cadences de jeu,
- c) Seulement en parties longues.

**Question 22**

Un joueur au trait touche une ou plusieurs de ses pièces doit :

- a) Déplacer la première pièce touchée,
- b) Jouer la dernière pièce touchée,
- c) Ne rien faire et dire « j'adoube ».

**Question 23**

Pour détenir le titre d'arbitre il faut entre autres :

- a) Réussir l'UV6,
- b) Détenir un Elo lent ou rapide,
- c) En faire la demande au DNA via le DRA.

**Question 24**

ASP veut dire signifie :

- a) Arbitre Sous Parrainage,
- b) Attestation de Stage Personnel,
- c) Attestation de Stage Pratique.

**Question 25**

L'âge minimum pour détenir le titre d'Arbitre Jeune est :

- a) 12 ans,
- b) 14 ans,
- c) 16 ans.

**Question 26**

Pour la catégorie poussins, lors du Championnat de France des jeunes phase Ligue, la cadence doit être :

- a) Comprise entre 20min et 30min + 30s par coup,
- b) De 50min + 10s par coup,
- c) Comprise entre 30min + 10 s par coup et 50min + 10s par coup.

**Question 27**

Dans le Championnat de France des scolaires phase Nationale chaque équipe des collèges doit être :

- a) Composées de 12 joueurs ou joueuses issus du même établissement,
- b) Composée de 6 joueurs dont 2 féminines,
- c) Composée de 8 à 10 élèves de l'établissement, dont au moins 2 filles et 2 garçons, licenciés à la FFE.

### Question 28

Seule la version anglaise des Règles du jeu est officielle ?

- a) Vrai,
- b) Non, les traductions dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont également officielles.

### Question 29

En blitz 3 min + 2s, non supervisé, le conducteur des noirs fait un faux coup et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?

- a) Vous déclarez immédiatement gain pour les blancs,
- b) Vous ajoutez 2 min au temps de réflexion des blancs et la partie continue,
- c) Vous attendez que les blancs réclament le gain.

### Question 30

Pour obtenir le titre d'AF4, un AFJ doit :

- a) Avoir 16 ans, passer et obtenir l'UV1bis et obtenir une ASP délivrée par un AF3 ou plus,
- b) Avoir 16 ans, avoir suivi un S4, passer les UV1 et 1bis et obtenir une ASP délivrée par un AF3 ou plus,
- c) Dès ses 16 ans, en faire la demande au Directeur des Titres, Tournois et Sanctions.

### Question 31

Le règlement d'une compétition de partie rapide peut décider que la partie sera perdue au troisième coup illégal :

- a) Faux
- b) Vrai

### Question 32

Une Direction Régionale de l'Arbitrage :

- a) Doit être composée uniquement d'arbitres,
- b) Peut imposer ses propres règles du jeu.
- c) Peut accueillir éventuellement des personnes autres qu'arbitres,

### Question 33

Que remplace une tour inversée sur l'échiquier ?

- a) Une Dame,
- b) Une Tour,
- c) Un joker qui peut remplacer n'importe quelle pièce sauf un Roi.

### Question 34

En partie rapide, non supervisée, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

- a) Faux,
- b) Vrai.

### Question 35

En NIV jeunes :

- a) La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A et avoir l'aval du Directeur Régional de l'Arbitrage,
- b) La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A et avoir l'aval du Président de la Ligue,
- c) La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire du titre d'AF3 et avoir l'aval du Directeur Régional de l'Arbitrage.

### Question 36

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.

### Question 37

La licence d'arbitre est :

- a) Approuvée et délivrée par le CD FFE,
- b) Valable pour la saison en cours,
- c) Approuvée par le Président Fédéral.

### Question 38

Déplacement du cavalier :

- a) Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée et la même colonne,
- b) Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale,
- c) Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais située sur la même rangée, même colonne ou même diagonale.

### Question 39

Un coup est dit illégal :

- a) Quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 des règles du jeu,
- b) Quand il respecte les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 des règles du jeu,
- c) Quand la position présente sur l'échiquier n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.
- d)

### Question 40

Prendre le roi de l'adversaire est un coup illégal :

- a) Faux,
- b) Ça dépend de la cadence de jeu,
- c) Vrai.

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

## DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Corrigé UVJ session de juin 2016

Durée : 2 heures

*N° Anonymat candidat :*

Pour les épreuves le Livre de la Fédération et le Livre de l'arbitre 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.

Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse (couleur de surbrillance/ trame de fond) en couleur BLEU pour ceux qui répondent en version informatique.

Le sujet compte 40 questions et 6 pages.

**Question 1 (100% de bonnes réponses) Article 7 du RI DNA**

Doit-on avoir une licence en cours de validité pour avoir celle d'arbitre ?

- a) Non,
- b) Oui, la licence A ou B,
- c) Oui, obligatoirement la licence A.

**Question 2 (75% de bonnes réponses) Article 6.11 Règles du jeu de compétition**

En partie longue dans une période de jeu autre que la dernière. Vous constatez que les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier. Que se passe-t-il ?

- a) Vous déclarez la partie nulle,
- b) La partie continue,
- c) Dans le doute vous déclarez les noirs gagnants.

**Question 03 (62,5% de bonnes réponses) Article 11.10 Règles du jeu de compétition**

A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même s'il a signé la feuille de partie.

- a) Faux,
- b) Vrai.

**Question 04 (87,5% de bonnes réponses) Article A4b Annexe A Règle du jeu**

En partie rapide 15 minutes ko, non supervisée, le conducteur des blancs fait un coup illégal et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?

- a) Vous déclarez immédiatement le gain pour les noirs,
- b) Vous ajoutez 2 min au temps de réflexion des noirs et la partie continue,
- c) Vous attendez que les noirs réclament le gain.

**Question 5 (87,5% de bonnes réponses) Article 12.4 Règles du jeu de compétition**

Peut-on désigner des assistants pour surveiller des parties ?

- a) Non absolument pas car seul l'arbitre peut officier dans son tournoi,
- b) Évidemment,
- c) Bien sûr à condition que les assistants soient eux-mêmes arbitres internationaux.

**Question 6 (87,5% de bonnes réponses)      Articles 6.8, A4d et B4 Règle du jeu**

L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau :

- a) En parties longues seulement,
- b) Dans toutes les cadences de jeu,
- c) Seulement en parties longues et rapides.

**Question 7 (87,5% de bonnes réponses)      Article A4.a Annexe A Règle du jeu**

Lors d'un open de parties rapides, vous êtes appelé à une table où après 5 coups joués de part et d'autre, les joueurs se rendent compte de la mauvaise position d'un cavalier et d'un fou. Que faites-vous ?

- a) Vous faites reprendre la partie depuis le début,
- b) Tant pis pour eux ils continuent ainsi car plus de 3 coups ont été joués,
- c) Vous mettez le cavalier et le fou sur leur bonne case et la partie continue.

**Question 8 (87,5% de bonnes réponses)      Article 4.2 Règlement compétitions scolaires**

Les participants aux Championnats académiques doivent obligatoirement :

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

**Question 9 (62,5% de bonnes réponses)      Article 4.2 Règles fondamentales**

Un joueur au trait peut-il arranger les pièces sur l'échiquier quand son adversaire est absent ?

- a) Oui bien sûr,
- b) Non il doit attendre le retour de son adversaire et dire « j'adoube » avant de toucher les pièces,
- c) Oui à condition de prévenir l'arbitre.

**Question 10 (62,5% de bonnes réponses)      Article B3, B2 Annexe B Règle du jeu**

Vous supervisez une seule partie de blitz et vous constatez un premier coup illégal des blancs :

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

**Question 11 (87,5% de bonnes réponses)      Article 4.6 Règles fondamentales**

Lors de la promotion :

- a) Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée,
- b) Le pion doit être placé sur la case d'arrivée pour bien montrer son intention de promotion,
- c) Le pion doit être placé sur la case d'arrivée en précisant bien en quelle pièce il va se promouvoir

**Question 12 (87,5% de bonnes réponses)      Article 9.1 Règles du jeu de compétition**

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

- a) Vrai,
- b) Faux.



**Question 13 (12,5% de bonnes réponses)      Commentaire Article 4.9 Règles fondamentales**

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

- a) Ne pas intervenir tant que 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.

**Question 14 (62,5% de bonnes réponses)      Article 6.8 Règles du jeu de compétition**

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 a dûment demandé à l'arbitre que ce fait soit constaté.

**Question 15 (75% de bonnes réponses)      Règlement Classement rapide Livre FFE**

Le classement Elo rapide paraît :

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

**Question 16 (62,5% de bonnes réponses)      Article 28 du RI DNA**

Un arbitre jeune peut être candidat à l'arbitrage du Championnat de France des Jeunes :

- 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.

**Question 17 (87,5% de bonnes réponses)      Règles générales Compétitions fédérales Livre FFE**

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

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

**Question 18 (100% de bonnes réponses)      Article 2.1 Règles fondamentales**

Pour qu'un échiquier soit bien positionné :

- a) De telle manière que la case d'angle la plus proche à droite des joueurs soit noire,
- b) De telle manière que la case d'angle la plus proche à droite des joueurs soit blanche,
- c) De telle manière que la case d'angle la plus proche à gauche des joueurs soit blanche.

**Question 19 (100% de bonnes réponses)      Article 3.7 Règles fondamentales**

La prise en passant :

- a) Elle n'est pas autorisée en blitz,
- b) Ne peut se faire qu'une seule fois dans la partie,
- c) Ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse sur la colonne adjacente à son propre pion.

**Question 20 (50% de bonnes réponses)      Article 3.8.1.a Règles fondamentales**

Le grand roque blanc est permis :

- a) Dès le troisième coup de la partie,
- b) N'importe quand,
- c) Seulement une fois dans la partie.

**Question 21(100% de bonnes réponses) Article 4.1 Règles fondamentales**

Les coups doivent être joués d'une seule main :

- a) Seulement en parties longues et rapides mais en blitz on peut jouer des deux mains ?
- b) Dans toutes les cadences de jeu,
- c) Seulement en parties longues.

**Question 22 (100% de bonnes réponses) Article 4.3.a Règles fondamentales**

Un joueur au trait touche une ou plusieurs de ses pièces doit :

- a) Déplacer la première pièce touchée,
- b) Jouer la dernière pièce touchée,
- c) Ne rien faire et dire « j'adoube ».

**Question 23 (50% de bonnes réponses) Article 7 du RI DNA**

Pour détenir le titre d'arbitre il faut entre autres :

- a) Réussir l'UV6,
- b) Détenir un Elo lent ou rapide,
- c) En faire la demande au DNA via le DRA.

**Question 24 (87,5% de bonnes réponses) Article 10 du RI DNA**

ASP veut dire signifie :

- a) Arbitre Sous Parrainage,
- b) Attestation de Stage Personnel,
- c) Attestation de Stage Pratique.

**Question 25 (100% de bonnes réponses) Article 7-12 du RI DNA**

L'âge minimum pour détenir le titre d'Arbitre Jeune est :

- a) 12 ans,
- b) 14 ans,
- c) 16 ans.

**Question 26 (25% de bonnes réponses) Article 3.2.2 règlement Championnat de France Jeunes**

Pour la catégorie poussins, lors du Championnat de France des jeunes, phase Ligue, la cadence doit être :

- a) Comprise entre 20min et 30min + 30s par coup,
- b) De 50min + 10s par coup,
- c) Comprise entre 30min + 10 s par coup et 50min + 10s par coup.

**Question 27 (62,5% de bonnes réponses) Article 5.3, 4.2 Règlement compétitions scolaires**

Dans le Championnat de France des scolaires, phase Nationale chaque équipe des collèges doit être :

- a) Composées de 12 joueurs ou joueuses issus du même établissement,
- b) Composée de 6 joueurs dont 2 féminines,
- c) Composée de 8 à 10 élèves de l'établissement, dont au moins 2 filles et 2 garçons, licenciés à la FFE.

**Question 28 (75% de bonnes réponses) Introduction Règles du Jeu**

Seule la version anglaise des Règles du jeu est officielle ?

- a) Vrai,
- b) Non, les traductions dans la langue des pays adhérents à la FIDE sont également officielles.

**Question 29 (75% de bonnes réponses) Article B4, A4.b Annexe B et A Règle du jeu**

En blitz 3 min + 2s, non supervisé, le conducteur des noirs fait un faux coup et appuie sur la pendule. Que faites-vous ?

- a) Vous déclarez immédiatement gain pour les blancs,
- b) Vous ajoutez 2 min au temps de réflexion des blancs et la partie continue,
- c) Vous attendez que les blancs réclament le gain.

**Question 30 (87,5% de bonnes réponses) Article 13 du RI DNA**

Pour obtenir le titre d'AF4, un AFJ doit :

- a) Avoir 16 ans, passer et obtenir l'UV1bis et obtenir une ASP délivrée par un AF3 ou plus,
- b) Avoir 16 ans, avoir suivi un S4, passer les UV1 et 1bis et obtenir une ASP délivrée par un AF3 ou plus,
- c) Dès ses 16 ans, en faire la demande au Directeur des Titres, Tournois et Sanctions.

**Question 31 (62,5% de bonnes réponses) Article 2.2.2 Règlement Compétitions homologuées**

Le règlement d'une compétition de partie rapide peut décider que la partie sera perdue au troisième coup illégal :

- a) Faux
- b) Vrai

**Question 32 (75% de bonnes réponses) Article 5.3 du RI DNA**

Une Direction Régionale de l'Arbitrage :

- a) Doit être composée uniquement d'arbitres,
- b) Peut imposer ses propres règles du jeu.
- c) Peut accueillir éventuellement des personnes autres qu'arbitres,

**Question 33 (75% de bonnes réponses) Article 3.7.e Règles fondamentales**

Que remplace une tour inversée sur l'échiquier ?

- a) Une Dame,
- b) Une Tour,
- c) Un joker qui peut remplacer n'importe quelle pièce sauf un Roi.

**Question 34 (75% de bonnes réponses) Article A4.d Annexe A Règle du jeu**

En partie rapide, non supervisée, si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

- a) Faux,
- b) Vrai,

**Question 35 (37,5% de bonnes réponses) Article 2.5 règlement interclubs jeunes**

En NIV jeunes :

- a) La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A et avoir l'aval du Directeur Régional de l'Arbitrage,
- b) La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A et avoir l'aval du Président de la Ligue,
- c) La personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire du titre d'AF3 et avoir l'aval du Directeur Régional de l'Arbitrage.

**Question 36(50% de bonnes réponses)****Article A4.d Annexe A Règle du jeu**

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.

**Question 37 (37,5% de bonnes réponses)****Article 8 du RI DNA**

La licence d'arbitre est :

- a) Approuvée et délivrée par le CD FFE,
- b) Valable pour la saison en cours,
- c) Approuvée par le Président Fédéral.

**Question 38 (87,5% de bonnes réponses)****Article 3.6 Règles fondamentales**

Déplacement du cavalier :

- a) Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée et la même colonne,
- b) Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale,
- c) Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais située sur la même rangée, même colonne ou même diagonale.

**Question 39 (75% de bonnes réponses)****Article 3.10.b Règles fondamentales**

Un coup est dit illégal :

- a) Quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 des règles du jeu,
- b) Quand il respecte les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 des règles du jeu,
- c) Quand la position présente sur l'échiquier n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

**Question 40 (100% de bonnes réponses)****Article 1.2 Règles fondamentales**

Prendre le roi de l'adversaire est un coup illégal :

- a) Faux,
- b) Ça dépend de la cadence de jeu,
- c) Vrai.