



B.A.F.

Sommaire

Le mot du DNA

Blitz BNP-Paribas FFE

Le Chess 960

Sujets et corrigés
examens
novembre 2010

Du comportement de
l'arbitre dans une
compétition « jeunes »

Faut-il prendre l'initiative
d'intervenir ?

L'arbitre est « plus fort
que la vidéo »



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETTIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

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

BAF n° 127 – page 1

N°127
Février 2011

SOMMAIRE DU BAF N°127

Le mot du Directeur national de l'arbitrage	3
La DNA vous informe	4
Liste membres DNA	5
Superviseurs, Directions Régionales de l'Arbitrage, Stages annoncés	6
Questions réponses d'arbitrage et techniques, Blitz BNP-Paribas FFE	7
Le Chess 960	8
 <i>Examens de novembre 2010</i>	
<i>UV 1, sujet</i>	<i>13</i>
<i>UV 1, corrigé</i>	<i>15</i>
<i>UV 2, sujet</i>	<i>18</i>
<i>UV 2, corrigé</i>	<i>21</i>
<i>UV J, sujet</i>	<i>23</i>
<i>UV J, corrigé</i>	<i>25</i>
Du comportement de l'arbitre en tournoi rapide jeunes	27
Faut-il prendre l'initiative d'intervenir ?	29
L'arbitre est « plus fort que la vidéo »	30

**Le Bulletin des Arbitres Fédéraux est votre bulletin.
Vos expériences et vos questions nous intéressent.
Elles peuvent profiter au plus grand nombre.
Alors contactez la rédaction ou proposez des articles pour les
prochains numéros !**

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

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



LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

par Gérard HERNANDEZ

Chers collègues,

Permettez-moi tout d'abord de présenter à chacun d'entre vous, ainsi qu'à vos proches, mes meilleurs vœux et ceux des membres de la DNA, pour cette année 2011 qui commence. J'espère que vous conserverez longtemps la flamme et l'envie nécessaire à notre passion commune qui est le jeu et l'arbitrage.

Après une année écoulée, il est de tradition de tirer des bilans, des statistiques de toutes sortes, de lancer des chiffres significatifs. Je vais garder tout ça pour l'assemblée générale de la FFE qui aura lieu à Aix-les-Bains, lors des Championnats d'Europe individuels, le 26 mars 2011. Sachez quand même que ce sont plus de 160 arbitres supplémentaires qui sont venus grossir nos rangs en 2010. Mais comme une centaine ont été désactivés faute d'avoir suivi une formation continue les effectifs restent relativement stables.

Nous avons, avec le livre de l'arbitre, un outil formidable à la formation. Ce livre est également une aide précieuse lors de nos arbitrages concernant les règles du jeu. Malheureusement comme toute médaille il a son revers. En effet, pour certains textes il n'est plus à jour. C'est pourquoi j'invite tous ceux qui ont besoin de consulter certains textes, à se fier aux règlements en ligne dans la rubrique arbitrage du site fédéral.

Quasiment chaque week-end de compétition voit son lot de problèmes de pendules lors des rencontres interclubs. Je trouve inadmissible que certains de nos confrères ne sachent pas se dépatouiller avec une pendule. Lors de nos arbitrages un grand nombre de nos interventions sont souvent dues à ces matériels défaillants, mal réglés ou mal utilisés. C'est dire l'importance de bien connaître l'utilisation de ces appareils. Je peux comprendre un mauvais réglage de pendule au départ de la rencontre, mais pas qu'un arbitre ne sache pas refaire le réglage au cours de la partie.

Un collègue m'a répondu un jour qu'il ne connaissait pas les pendules avant la rencontre sous prétexte que son club venait de les acquérir. Et bien entendu un incident est arrivé... Que l'on ne prenne pas le temps de lire une notice et de manipuler une pendule avant une rencontre est un sacré manque de sérieux. Pour rappel, les modes d'emploi des pendules DGT XL, 2000 et Silver sont sur le site fédéral à la rubrique arbitrage.

Une des qualités que doit posséder un arbitre est, la curiosité. Comme je l'ai déjà écrit ne pas avoir la réponse n'est pas grave en soi, par contre ne pas être capable de la trouver me fait penser qu'il y a un manque flagrant de curiosité et surtout de la paresse. Quand un jeune arbitre me pose une question c'est avec plaisir que je lui réponds. Non seulement je lui réponds mais je lui cite mes sources qui peuvent être multiples (le Livre de l'arbitre, le site Fédéral ou Fide, etc...). Par contre quand j'ai affaire à un collègue déjà plus expérimenté j'ai l'impression de faire de l'assistantat. Pourquoi trouver par soi-même ce que l'on peut demander à un autre de chercher.

Félicitations à tous nos futurs collègues qui ont réussi avec succès les dernières épreuves d'examen de novembre dernier ; 59,6% ont obtenu l'UV1, 88,9% l'UV1bis, 75,9% l'UV2 et 100% UVJ.

Pour terminer, chers amis, n'hésitez pas à faire remonter via votre DRA ou directement vers moi, toutes les remarques constructives que vous souhaitez faire.

Bonne lecture à tous,

Gérard Hernandez
Arbitre Fide



LA D.N.A. VOUS INFORME...

Merci de noter dans vos agendas
les prochaines dates de sessions d'examens d'arbitrage :
samedi 26 mars 2011
samedi 18 juin 2011

Après Stephen Boyd (IA) nommé à « l'Arbiters' Commission (ARB) » au sein de la FIDE, c'est au tour de Laurent Freyd (IA) d'être nommé membre de la commission « Swiss Pairings Programs (SPP) ». Une fois de plus grâce au travail accompli par nos deux camarades lors d'événements internationaux à l'étranger auxquels ils ont collaboré, l'arbitrage Français est à l'honneur. Tous deux seront présents aux Championnats d'Europe 2011 à Aix les Bains avec des rôles essentiels au bon déroulement de la manifestation. Laurent sera l'Arbitre en Chef tandis que Stephen sera responsable des appariements.

Voici le lien vers un nouveau site consacré aux arbitres de la FIDE.

<http://arbiters.fide.com>



Rubrique du directeur des tournois, titres et sanctions

Liste des joueurs suspendus

CODE FFE	NOM	PRENOM	TYPE	DEBUT	FIN	POSITION
P10046	LEVESQUE	Thomas	SUSPENDU	21/01/2011	21/04/2011	SUSPENDU
A69475	MICOULEAU	Patrick	SUSPENDU	05/07/2008	05/07/2011	SUSPENDU
J00562	HOUSSEAU	Christophe	SUSPENDU	12/03/2009	12/03/2019	SUSPENDU
en attente						
H01048	BORDEAUX	Jacques	ATTENTE	01/02/1996	01/01/2026	CND

liste au 2 février 2011

La Direction des Sanctions rappelle que cette liste actualisée peut-être obtenue à tout moment à l'adresse suivante : <http://www.echecs.asso.fr/Discipline/Documents/Sanctions.pdf> auprès de la F.F.E. ou auprès du Directeur :

Dominique DERVIEUX, 9 rue de la Convention 93260 LES LILAS
e-mail : dttsdna@gmail.com



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Directeur National de l'Arbitrage

HERNANDEZ Gérard	06.87.13.62.24 hnz.gerard@wanadoo.fr	2 rue du Clair Matin 01500 ST DENIS EN BUGEY
-------------------------	--	---

Directeurs

BERNARD Vincent	Directeur de la formation	06.03.87.75.51 VNJABERNARD@aol.com	Le Baou Trouca 25 rue de la Centaurée 13800 ISTRES
DERVIEUX Dominique	Directeur des titres, tournois et sanctions	01.48.43.74.94 dttsdna@gmail.com	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS
DESMOULIERES Serge	Directeur des règlements	02.38.66.58.75 serge.desmoulieres@wanadoo.fr	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN
PERNOUD Claire	Directrice de publication du BAF	04.76.42.21.97/ 06.81.13.13.59 claire.pernoud@orange.fr	71, rue Saint-Laurent 38000 GRENOBLE
FREYD Laurent	Directeur des traductions	06.22.31.76.10 lfreyd@free.fr	27 Rue des Prés 95450 SAGY
BASSARD Édouard	Directeur des examens	06 03 99 39 10 (après 20h) edouard.bassard@gmail.com	41 Place Notre-Dame 57100 THIONVILLE

Conseillers techniques

BAUDSON Chantal	06 20 32 07 57 soshin@voila.fr	HLM Bellevue Bat O Quartier Val des Rougières 83400 HYERES
PARIS Thierry	04.37.69.09.36 thierry.paris@free.fr	18 rue Gabillot 69003 LYON

SUPERVISEURS

<http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=SRA>

DIRECTIONS RÉGIONALES DE L'ARBITRAGE

<http://echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRA>

*Aidez-nous à tenir à jour le fichier d'adresses des Directeurs Régionaux !
Veuillez communiquer à la DNA, dès que possible, toutes les modifications.*

Merci d'avance !

Signalez tout changement également à Erick Mouret pour une mise à jour du site FFE

Monsieur [Pierre Carteron](#) est le nouveau Directeur Régional de l'Arbitrage de la **Ligue de Provence**.

LES STAGES ANNONCÉS

En direct sur le site fédéral :

<http://www.echecs.asso.fr/ListeStages.aspx?Action=DNA>

La liste complète des formateurs se trouve dans la rubrique arbitrage du site de la FFE :

<http://www.echecs.asso.fr/ListeArbitres.aspx?Action=DNA&Level=X>



QUESTIONS / RÉPONSES D'ARBITRAGE

Si vous avez des questions concernant les règlements, que ce soit à propos des règles les plus élémentaires ou des cas les plus tordus, n'hésitez pas à les poser directement à Stéphane Escafre (Arbitre International et formateur) qui vous répondra sur le site internet de la FFE (rubrique : arbitrage "Un arbitre répond à vos questions").

QUESTIONS / RÉPONSES TECHNIQUES

Si vous avez des questions techniques concernant les compétitions fédérales, n'hésitez pas à les poser directement à Sylvain Rivier sur le site internet de la FFE

<http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=4>

Challenge-blitz BNP-Paribas FFE – consignes

1° Remplir la zone "Nom du tournoi" avec l'immatriculation définitive (voir Règlement du Challenge, § TOURNOIS)

2° Choisir des Départages adaptés :

- Tournois toutes rondes : Sonnenborn-Berger / Koya / Nombre de Victoire / Performance
- Tournois au Système Suisse : Buchholz (l'un des 3 mais pas les 3 !) / Cumulatif / Performance etc. mais ni le Sonnenborn-Berger ni le Koya

3° Avant de transmettre le fichier

- s'assurer que tout le monde a un code FFE et une licence valide pour 2010-2011
- remplacer les départages utilisés par 1 seul départage 1 qui soit Performance (Fichier/Editer)

4° Ne transmettre que le fichier .papi (Icône en forme de boule rouge à damier)

LE CHESS 960

Par Francis DELBOE

Nous devons désormais être en mesure d'arbitrer des compétitions de chess 960. Cette forme de jeu a été mise au point et présentée au public par Bobby Fischer en 1996 en Argentine et a fait son entrée dans les règles officielles (appendice F) le 1er juillet 2009.

Le principe du jeu

Hormis la position initiale, rien ne change.

Appendice F, article 1 : « *avant une partie de chess 960, une position de départ est établie au hasard, sujette à certaines règles. Après cela, la partie est jouée de la même manière qu'une partie d'échecs standard. En particulier, les pièces et les pions se déplacent normalement et l'objectif de chaque joueur est de mater le roi adverse* ».

Notre rôle d'arbitre, tel qu'il est défini dans l'article 13 est inchangé. Mais l'expérience montre que nous sommes assez souvent appelés à l'aide lorsque l'un des joueurs souhaite roquer. S'y ajoute une mission supplémentaire : tirer au sort une position (960 possibilités).

Les pions blancs doivent occuper la seconde traverse, les pions noirs la septième. Seule la place des pièces (qui occuperont les traverses 1 et 8) est tirée au sort.

Quelques critères sont obligatoirement respectés. L'arbitre contrôle avec soin les points suivants :

- le roi est nécessairement placé entre les deux tours
- les fous sont nécessairement placés sur des cases de couleurs opposées
- les pièces noires sont placées en face des pièces blanches

Le tirage au sort

L'arbitre est le garant du bon déroulement d'un tirage au sort honnête. Ci-dessous, un exemple, à l'aide de cartes. Il s'agit ici de définir, devant témoins, une position initiale qui sera la même sur tous les échiquiers pour chaque ronde et que tous les joueurs devront découvrir en même temps. Il existe d'autres méthodes, notamment avec des dés. Chacun a l'embarras du choix. Cet exemple est exposé ici non pas pour « modéliser » mais simplement pour illustrer notre sujet.

Préparatifs.

- Au préalable, fabrication de huit cartes à placer dans un chapeau et qui portent chacune le nom d'une case : a, b, c, d, e, f, g et h.
- Dans la salle du tournoi, installation d'un échiquier mural, visible de tous les joueurs. N'y sont posés que les pions (traverse 2).

Voici donc à titre d'exemple comment s'est déroulé le tirage de la ronde N°1 d'un tournoi de chess 960 mis en œuvre à Lambersart, dans le Nord, en mars 2010. Ordre du tirage au sort : place des fous, puis du roi, puis des tours, puis de la dame, puis des cavaliers.

Acte 1 : une main innocente tire une première carte. C'est la carte « a ». Place du premier fou du conducteur des blancs : la case a1 (qui est noire).

Acte 2 : on retire alors du chapeau les trois cartes c, e et g (qui elles aussi sont noires). La main innocente nous sort la « b ». La case b1 est donc la place du second fou.

Acte 3 : vient ensuite la place du roi. Puisqu'il devra obligatoirement avoir une tour à sa gauche et une tour à sa droite, il faut protéger au moins une case de chaque côté. Donc, c'est cette fois un tirage sans les cartes c et h dans le chapeau (car c et h sont les deux cases libres les plus proches de la bande). La main innocente tire la carte « f ».

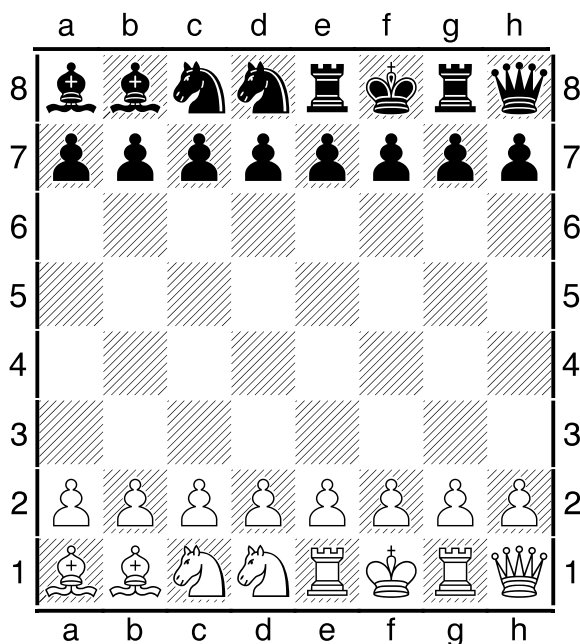
Acte 4 : on détermine maintenant la place de la tour de droite. Il ne faut donc laisser dans le chapeau que les cartes « g » et « h ». La main innocente tire la « g » du chapeau.

Acte 5 : reste à trouver la place de la seconde tour. Dans le chapeau, on place les cartes restantes sauf la « h ». La main innocente tire la carte « é ».

Acte 6 : dans le chapeau se trouvent maintenant les trois dernières cartes. La main innocente tire la « h ». C'est la place de la dame. Quant aux cavaliers, ils occupent les deux dernières cases.

La position initiale de la ronde 1 est la suivante :

DIAGRAMME 1



Au fur et à mesure, les pièces blanches sont placées une à une sur l'échiquier mural. Les pièces noires se placent symétriquement sur la traverse N°8. Les pions occupent les rangées 2 et 7. Les joueurs reproduisent la position sur leurs échiquiers respectifs. Après avoir bénéficié de quelques minutes pour « s'imprégner », les joueurs sont prêts. Tout le monde commence la ronde en même temps, au signal.

Il suffit de renouveler cette petite cérémonie de tirage au sort pour chaque ronde. Hormis cette particularité, on pilote le tournoi comme à l'accoutumée.

La petite pendule DGT 960 permet de générer instantanément l'une des 960 positions possibles de façon aléatoire. La main innocente se contente d'appuyer (une seule fois !) sur le bouton (et ne touche plus à rien !) et l'arbitre place les pièces sur l'échiquier. Le gain de temps est appréciable. Un bon achat, vraiment.

Les malentendus potentiels

Curieusement, en découvrant cette forme de jeu, un certain nombre de joueurs pourtant chevronnés ont parfois tendance à ne plus vraiment respecter l'article 4 et l'article 12 des règles du jeu. L'immuable article 4 (le déplacement des pièces) n'est pourtant pas négociable. On ne touche pas le matériel (sauf si on a dit « j'adoube ») même en chess 960 !

Certes la position initiale est différente mais la conduite des joueurs, telle qu'elle est définie dans l'article 12, doit se conformer aux usages. On ne dérange pas l'adversaire, on ne raisonne pas à haute voix...même si on est amusé ou désarçonné par une position initiale étonnante.

Lorsque les joueurs reproduisent la position qu'ils voient sur l'échiquier mural, il est prudent de vérifier et/ou de faire vérifier les échiquier. Comme dans les échecs orthodoxes, en fonction de la cadence choisie, une position initiale erronée signalée pendant que la partie est en cours pourra avoir de fâcheuses conséquences. S'il s'agit de jeu rapide, aucune réclamation ne pourra être examinée à l'issue du troisième coup. Mais s'il s'agit d'une cadence lente, quel que soit le temps écoulé, il faudra faire rejouer cette partie sur cet échiquier.

Les malentendus les plus fréquents se produisent lors du roque.

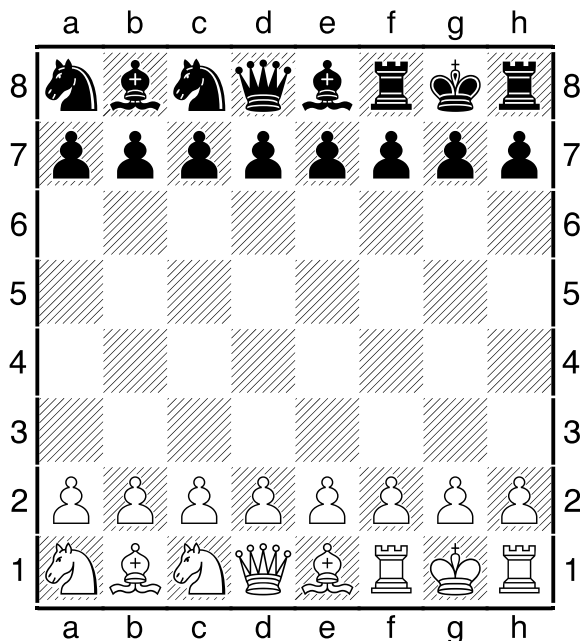
Principe de base à retenir : après le roque, la position finale de la tour roquante et du roi est exactement la même que dans les échecs orthodoxes, quelle que soit la position initiale.

Comme en jeu orthodoxe, les cases situées entre la tour roquante et le roi doivent être vacantes. Ni le roi ni la tour roquante ne doivent avoir bougé. Enfin, on ne roque pas pour se substituer à un échec. Parfois, en toute bonne foi, des joueurs en viennent curieusement à penser que ces règles basiques et sacro-saintes peuvent être mises aux oubliettes. C'est une erreur et il faut faire preuve de pédagogie et de tact.

Lorsqu'ils sont en proie au doute, les joueurs doivent solliciter l'assistance de l'arbitre. On assiste parfois à des gags surprenants : il est arrivé à un très fort joueur déboussolé d'appeler l'arbitre à l'aide pour demander où sera la case d'arrivée de son roi !

Autre gag : non sans humour, dans une position initiale présentant un roi en g1, une tour en f1 et une tour en h1 (voir diagramme 2) un joueur un peu fantaisiste, dès que la ronde d'un blitz chess 960 fut lancée, en guise de premier coup blanc, a appuyé sur la pendule après avoir interverti ses tours f et h, tout en prononçant « petit roque ». Score = 0-1, pouvait-on lui rétorquer dans le même registre farfelu ! C'est un coup illégal. La case « f » qui sera occupée par la tour roquante « h » devait être libre.

DIAGRAMME 2



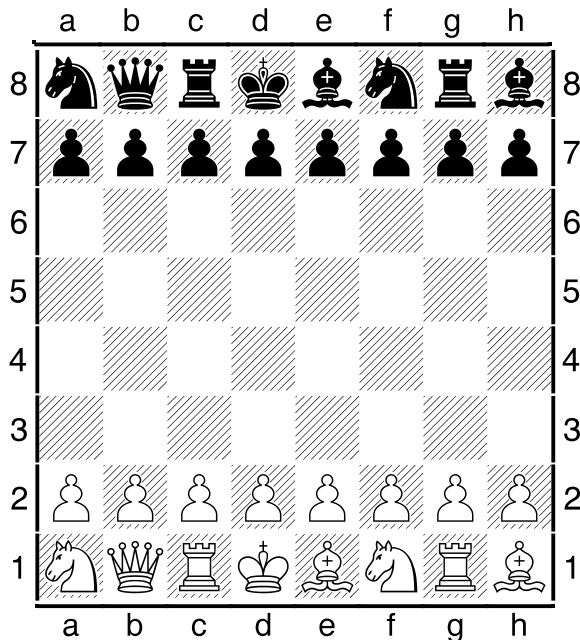
En blitz chess 960, un coup illégal exécuté et achevé a une conséquence désastreuse : perte de la partie pour peu que l'adversaire réclame le gain.

En « chess 960 rapide » ou en partie de « chess 960 cadencée », c'est un bonus de deux minutes pour la victime (comme en jeu orthodoxe). Ceci est appliqué deux fois. La troisième fois est fatale.

Évidemment, dans certaines positions initiales, le roi ou la tour ne bouge pas pendant le roque, mais jamais les deux.

Le joueur peut dire à voix haute « je vais roquer » afin d'éviter tout malentendu. L'appendice F donne cette autorisation.

Observons maintenant la position initiale présentée dans le DIAGRAMME 3 :



Le « grand roque » (côté gauche) s'effectue ici en échangeant la place du roi et de la tour (« transposition castling », article F3b2) : le roi d1 ira au bord de l'échiquier face à c1 puis la tour c1 prendra sa place en d1, et enfin le roi ira en c1. En général, un roque de transposition ne génère aucun litige.

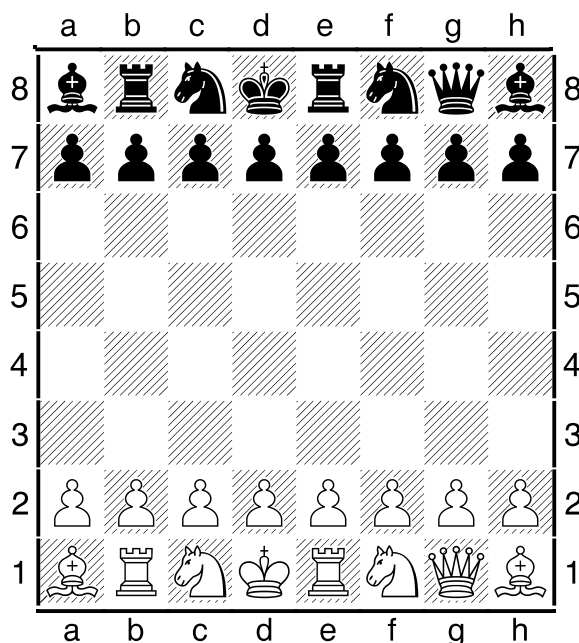
Pour le petit roque (côté droit), ce sera peut-être un peu plus perturbant car nous allons être en présence d'un très athlétique « double move castling » (article F3b1). Dès que le fou et le cavalier auront libéré les cases e1 et f1, ce roque pourra s'effectuer grâce à un double mouvement, ce qui risque de faire perdre son latin à l'adversaire si c'est un néophyte.

Modus operandi : prudemment, le joueur commence par dire « je vais roquer » (I am about to castle) et place le roi hors de la surface de l'échiquier, devant la case g1. Puis il amène la tour g1 en f1. Le roi peut alors être placé en g1 puisque cette case n'est plus occupée par la tour roquante. Ouf ! Opération « double move » réussie !

N'oublions pas que le roque est un coup de roi (article 3.8a des règles générales). En cas d'illégalité, le joueur fautif devra (si c'est possible) bouger la pièce touchée, c'est à dire le roi, et non la tour (article 4.3a des règles générales).

Toujours à propos du roque, voici une question qui m'a été transmise par un collègue. Soit une position initiale avec une tour en b1, un roi en d1 et l'autre tour en e1.

DIAGRAMME 4 :



Dès que les cases c1, é1, f1 et g1 seront vacantes, le joueur pourra-t-il effectuer le petit roque en faisant glisser la tour b1 en f1 et le roi en g1 ? Non. La tour de gauche « b1 » pourra être utilisée pour (et seulement pour) le grand roque et la tour de droite « é1 » pourra être utilisée pour (et seulement pour) le petit roque. En somme, les règles du jeu orthodoxe font autorité et s'appliquent. Si la tour b1 est utilisée pour roquer, ce sera du côté gauche (appelé « grand roque » aux échecs orthodoxes), sa case d'arrivée sera forcément d1. Si la tour é1 est utilisée pour roquer du côté droit (appelé « petit roque » aux échecs orthodoxes) sa place après le roque sera forcément f1.

L'appendice F, tel qu'il est actuellement rédigé, peut éventuellement provoquer de petits malentendus et peut laisser les joueurs perplexes. Rien de grave, tout ceci démontre que l'arbitre peut parfois être un personnage utile :-)

Conclusion

L'appendice F (enseigné dès le stage AF4) fait désormais partie du bagage technique de tout arbitre. Grâce au Congrès de Dresden 2008, qui lui donne un nouvel élan, l'invention de Bobby Fischer a sans doute un bel avenir.

Débussoyés un bref instant par une position initiale insolite, de solides joueurs peuvent jouer leur première partie de chess 960 maladroitement, commettre une gaffe ou perdre un temps considérable, ce qui peut permettre à un joueur plus faible de prendre un avantage décisif dès le début. Mais généralement, une fois l'effet de surprise estompé, le talent reprend vite le dessus. Dans un premier temps, la magnifique invention de Bobby Fischer désarçonne un peu les joueurs puis dans un second temps génère rapidement de l'engouement et de la passion !

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
UV1 session du 27 novembre 2010

Durée : 2 heures

Documents autorisés : livre de l'arbitre et livre de la fédération
Toutes vos réponses doivent être justifiées.

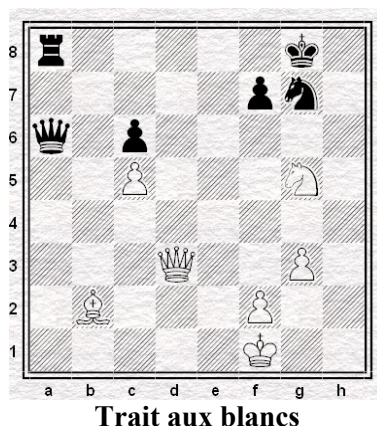
1 Challenge National Blitz BNP Paribas FFE

Cadence : 5 minutes par joueur.

1.1 Deux adversaires appellent l'arbitre. Ils viennent de s'apercevoir que la position initiale des pièces était mauvaise, le cavalier et le fou des noirs occupant respectivement les cases c8 et b8. Cinq coups ont déjà été joués. Que doit faire l'arbitre ?

1.2 Sous les yeux de l'arbitre, un joueur accomplit un coup illégal qui va modifier considérablement la poursuite de la partie en sa faveur. Que doit faire l'arbitre ?

1.3 Dans cette position (voir diagramme), les deux joueurs ne disposent plus que de quelques secondes. Le conducteur des blancs, au trait, joue Dh7+ et appuie sur la pendule. A tempo, le conducteur des noirs prend aussitôt le roi blanc avec sa dame (afin de prouver que son adversaire vient de jouer un coup illégal) et appuie sur la pendule pour éviter que son drapeau ne tombe. Les deux adversaires réclament le gain. Que doit faire l'arbitre ?



1.4 Le téléphone d'un joueur au trait sonne alors que la ronde vient tout juste de commencer. Très fair-play, son adversaire souhaite que la partie continue. Il signale d'ailleurs à l'arbitre que cette sonnerie de portable en début de partie ne l'a pas du tout dérangé. Que doit faire l'arbitre ?

1.5 Les deux drapeaux sont tombés. Des témoins fiables témoignent spontanément : ce sont les noirs qui sont tombés en premier. L'arbitre peut-il tenir compte de ces témoignages et enregistrer le score 1-0 ou doit-il déclarer que la partie est nulle ?

2 Généralités

2.1 Qu'est ce qu'une cadence rapide ?

2.2 En cadence 61 minutes, l'arbitre doit-il signaler la chute d'un drapeau ?

2.3 Que doit faire l'arbitre lorsque deux joueurs l'informent qu'ils sont en train de jouer sur un échiquier mal orienté, case d'angle à droite de couleur noire ?

2.4 Un joueur exécute systématiquement tous ses coups sur l'échiquier d'une main et appuie sur la pendule de l'autre main. Est-ce autorisé ?

2.5 Muni de son matériel spécifique, un aveugle participe à un open. Avant le début d'une ronde, un joueur désœuvré (parce qu'il est exempt) propose de faire fonction d'assistant. En quoi son rôle va-t-il consister ?

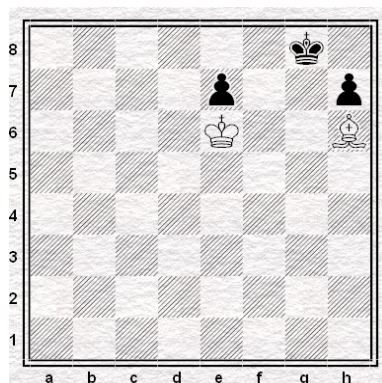
3 Tournoi en cadence 40 coups en 2 heures puis 1 heure au K.O.

3.1 Un joueur exécute un coup sur l'échiquier, le note, arrête la pendule et appelle l'arbitre. Il explique que grâce à ce coup, la position vient d'apparaître pour la troisième fois sur l'échiquier. Que doit faire l'arbitre ?

3.2 Au moment où un joueur exécute le coup qui mate son adversaire, son drapeau tombe. Il s'agit de son 39ème coup. Les deux joueurs réclament le gain. Que doit faire l'arbitre ?

3.3 En grand zeitnot, un joueur dont la position est clairement gagnante joue son 40ème coup et appuie sur le bouton de la pendule mécanique, ce qui fait tomber le drapeau. Son adversaire prétend qu'il a gagné au temps et refuse de continuer à jouer : il arrête les pendules et appelle l'arbitre. Que doit faire celui-ci ?

3.4 Dans cette position (voir diagramme ci-dessous), en fin de phase KO, il reste moins de deux minutes aux deux adversaires. Les blancs viennent de jouer Rê6. Le conducteur des noirs, au trait, drapeau encore levé, arrête les pendules pour appeler l'arbitre et solliciter la nullité en vertu de l'article 10.2. « Avec seulement roi et fou, il est impossible de gagner » explique-t-il. Que doit faire l'arbitre ?



Trait aux noirs

3.5 Un arbitre vient d'accorder une nulle à un joueur qui a demandé l'application de l'article 10.2. L'adversaire demande comment il doit s'y prendre pour faire appel de cette décision. Que lui répondre ?

4 Notation

4.1 À qui appartient la feuille de partie ?

4.2 Comment se note une proposition de nullité ?

4.3 Est-il obligatoire de noter l'échec sur la feuille de partie ?

4.4 Lors d'un tournoi joué en cadence 1h30 par joueur + 30 secondes par coup, un joueur dont la pendule indique 5.12 (cinq minutes et douze secondes) demande à partir de quand il sera dispensé de noter les coups. Que répond l'arbitre ?

4.5 Un joueur refuse obstinément de laisser sa feuille de partie visible par l'arbitre. Que faire ?

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Corrigé de l'UV1 session du 27 novembre 2010

Référence des articles concernés : plusieurs candidats ont parfois utilisé dans leurs copies une numérotation erronée des appendices. Cela n'a eu évidemment aucune conséquence. En raison d'une petite erreur survenue dans la version en langue française imprimée dans l'édition de septembre 2009 du Livre de l'arbitre, les appendices A (le jeu rapide), B (le blitz), C (la notation algébrique), D (la fin au K.O sans arbitre), E (règles portant sur le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels), F (chess 960), G (la partie en 61 minutes) ont été à tort renumérotés « articles 15, 16, 17, 18, 19, 20 et 21 », (voir les pages 46 à la page 52 du livre de l'Arbitre, édition septembre 2009). Cela n'a bien entendu pas grande importance, dans la mesure où cela n'empêche naturellement pas de trouver la bonne réponse. Il est toutefois vivement recommandé de corriger votre exemplaire (il vous suffit de remplacer 15 par A, 16 par B, 17 par C, 18 par D, 19 par E, 20 par F, 21 par G). La version officielle en langue anglaise est correctement numérotée (de la page 55 à la page 76).

1 Challenge National Blitz BNP Paribas FFE. Cadence 5 minutes par joueur.

Il s'agit d'un open du challenge National Blitz BNP Paribas FFE, il ne s'agit donc pas à priori d'une supervision appropriée, dans la mesure où, en blitz, supervision appropriée signifie un arbitre par échiquier.

- 1.1 Cinq coups ont déjà été joués, l'arbitre doit donc laisser la partie se dérouler sans corriger l'erreur initiale. En blitz (voir article B3a) et en jeu rapide, on applique l'article A4a : « *une fois que chaque joueur a achevé 3 coups, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement incorrect des pièces* ».
- 1.2 L'arbitre n'intervient pas de son propre chef. En effet, conformément à l'article A4b et B3a, à moins qu'il ne s'agisse d'une compétition de blitz où l'organisateur a prévu un arbitre par échiquier (ce qui n'est pas dans les usages en challenge national blitz BNP Paribas FFE), « *l'arbitre ne doit intervenir à propos du déplacement des pièces seulement si l'un ou les deux joueurs le demandent* »
- 1.3 La prise du roi adverse est une faute de la part des noirs. Un premier coup illégal venait pourtant d'être joué par l'adversaire. En effet, en déplaçant leur dame en h7 puis en appuyant sur la pendule, les blancs exposent leur roi à un échec, c'est un coup illégal. Les noirs peuvent aussitôt réclamer le gain. Article B3c : « *un coup illégal est achevé lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est autorisé à demander le gain avant d'effectuer son propre coup* ». Mais plutôt que de réclamer le gain, les noirs choisissent de jouer eux aussi un malencontreux coup illégal : prendre le roi de l'adversaire. Or, en vertu de l'article 1.2 : « *prendre le roi adverse n'est pas autorisé* ». Les noirs achèvent ce coup en appuyant sur la pendule, ce qui permet aux blancs de réclamer et d'obtenir le gain. En vertu de l'article B3c, l'arbitre doit donner le gain aux blancs.
- 1.4 Le téléphone de ce joueur a sonné. Son téléphone devait être éteint, il a donc perdu la partie. Article 12.3b : « *sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile ou autre moyen de communication dans la salle de jeu, à moins qu'ils ne soient totalement éteints. Si un tel appareil produit un son, le joueur perdra la partie* ». La règle du jeu doit être appliquée, la démarche sympathique de l'adversaire ne change rien.
- 1.5 Partie nulle. Les témoignages, quels qu'ils soient, ne permettent pas de transgresser l'article A4d alinéa 3 : « *si les deux drapeaux sont tombés comme décrits en 1 et 2, l'arbitre déclarera la partie nulle* ».

2 Généralités

- 2.1 La définition de la cadence rapide se trouve dans l'article B1 : « *une partie de jeu rapide est une partie où soit tous les coups doivent être joués dans un temps limite d'au moins 15 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur, soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est d'au moins 15 minutes, mais moins de 60 minutes pour chaque joueur* ».
- 2.2 Oui. Article G2 : « *la partie doit se dérouler conformément aux règles du jeu de la FIDE, notamment la notation est obligatoire, l'arbitre indique la chute du drapeau* ».
- 2.3 La case à droite de chaque joueur n'est pas blanche : il faut appliquer l'article 7.11b « *si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continue mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé* ». En blitz (sauf s'il y a un arbitre par échiquier) ou en rapide (sauf s'il y a un arbitre pour trois échiquiers au plus), la demande n'est pas examinable si 3 coups ont été joués.
- 2.4 Ce n'est pas autorisé. Article 4.1 : « *chaque coup doit être exécuté d'une seule main* » et article 6.7b « *un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué son coup* ».
- 2.5 le rôle de l'assistant est défini dans l'article E2 alinéa 9 :

- *le joueur handicapé visuel aura le droit d'employer un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes*
- *jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire*
- *annoncer les coups des deux joueurs*
- *noter les coups du joueur handicapé visuel et déclencher la pendule de son adversaire en tenant compte de la règle de l'alinéa 3c*
- *informer le joueur handicapé visuel uniquement à sa demande concernant le nombre de coups achevés et le temps utilisé par les deux joueurs*
- *réclamer la fin de partie lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces*
- *exécuter les formalités nécessaires au cas où une partie est ajournée.*

3 Le tournoi cadencé 40 coups en 2 heures puis 20 coups en 1 heure

- 3.1 L'arbitre n'a pas le droit d'examiner cette demande car ce joueur n'est plus au trait. Le demandeur devait respecter l'article 9.2 : « *la partie est nulle sur une demande correcte d'un joueur ayant le trait lorsque la même position pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) - va apparaître s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, - vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait* »
- 3.2 Au moment où ce joueur joue ce coup qui mate l'adversaire, son drapeau tombe. Il a gagné. Article 5.1a : « *la partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup produisant le coup d'échec et mat soit légal* ».
- 3.3 Ce joueur a exécuté son 40ème coup sur l'échiquier mais n'a pas eu le temps de l'achever. Il a perdu. Article 6.9 : « *en dehors de l'application de l'article 5.1a, 5.1b, 5.2a, 5.2b ou 5.2c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par le joueur* » et article 6.7a : « *le temps compris*

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

- 3.4 La demande est examinable dans le cadre de l'article 10.2 : le demandeur est au trait, et il dispose de moins de 2 minutes en fin de phase K.O. Il convient d'être prudent et ne pas prendre hâtivement une décision malheureuse. Certes, roi + fou contre roi ne mate pas. Mais en raison de la présence de pions ennemis (potentiellement en mesure de fournir bien malgré eux de l'aide aux blancs), il serait faux de penser que les blancs ne disposent pas du matériel nécessaire pour gagner. Voyons par exemple cette variante : les noirs, au trait, jouent Rh8 (forcé). Si les blancs répondent Rf7, ils pourront ensuite mater par Fg7. Il n'y a bien entendu pas de pat (le roi ayant bougé, le pion é peut avancer). Puisqu'un mat est possible, il ne faut ni décréter la nullité, ni accorder le moindre crédit aux affirmations péremptoires du conducteur des noirs. Article 10.2b : l'arbitre peut ou bien rejeter la demande (et accorder un bonus de 2 minutes aux blancs) ou bien remettre la décision à plus tard (et accorder facultativement un bonus de 2 minutes aux blancs), la partie continuant alors sous ses yeux.
- 3.5 Cette demande n'est pas examinable. Il faut répondre à ce joueur qu'on ne peut pas interjeter appel dans le cadre de l'application de l'article 10.2. Voir l'alinéa 10.2d : « *la décision sera définitive concernant a, b et c* ».

4 Notation

- 4.1 Article 8.3 : « *les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la manifestation* ».
- 4.2 Article C13 « *une offre de nullité sera notée ainsi : (=)* »
- 4.3 Article C13 : « *il n'est pas obligatoire de noter l'échec, l'échec et mat et le signe de prise sur la feuille de partie* ».
- 4.4 Puisqu'il bénéficie d'un incrément de 30 secondes par coup, ce joueur ne sera jamais dispensé de noter. Article 8.4.
- 4.5 Les joueurs doivent respecter l'article 8.2 qui indique que « *la feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie* ». Après avoir utilisé l'avertissement ou une autre sanction prévue dans l'arsenal coercitif décrit dans l'article 13.4, et si cela ne produit aucun effet, l'arbitre sera alors hélas dans l'obligation d'appliquer l'article 12.8 : « *la partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les règles du jeu* »

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Division des Examens

Session de Novembre 2010

UV 2

Durée : 2 heures

Documents autorisés :

LIVRE DE L'ARBITRE

LIVRE DE LA FÉDÉRATION

Toutes vos réponses doivent être justifiées.

I – RÈGLEMENT INTÉRIEUR

A la lecture du règlement intérieur joint, indiquer les éléments à changer (expliquer vos modifications).

II - LES DÉPARTAGES

Avec la grille américaine jointe :

Expliquer le choix des départages.

Calculer les deux départages des joueurs du podium.

III - LES PRIX

On vous donne la liste des prix dans le règlement intérieur.

Choisissez votre méthode de répartition des prix, expliquer votre choix.

Avec la grille américaine, calculer les prix du tournoi.

IV - ADMINISTRATION

Quand et à qui doit être fait la demande d'homologation de ce tournoi, quel formulaire utiliserez-vous ?

Un joueur du tournoi se plaint de son classement fide erroné, indiquez lui vers qui faire réclamation.

Qu'est-ce qu'une ASP ? A qui doit-elle être envoyée ?

V – ORGANISATION

Vous êtes sollicité pour l'organisation de la finale des Comités d'Entreprise de votre région.

Cinq équipes vont se présenter. Vous disposerez d'une salle de 13h à 17h. Comment allez-vous organiser le tournoi ? (Horaires, nombre de rondes, cadence, type d'appariement, matériel ...)

VI - LA COUPE

Le Directeur des compétitions scolaires de la ligue organise une Coupe. Le nombre de participants s'élève à 56. Les finalistes de l'édition précédente n'entreront qu'en 1/8^e de finale et les deux meilleures féminines rentreront au second tour.

Établissez le plan détaillé de cette coupe (avec un minimum d'explication).

Festival International d'Échecs de Villeneuve la Veille **RÈGLEMENT INTÉRIEUR**

Article 1 :

L'association « Villeneuve la Veille échecs » organise le Festival International d'Échecs le 21, 22 et 23 novembre, au Salon d'honneur de la Mairie.

Article 2 : Appariements

Suisse classique - règles C.06 F.I.D.E. - Handbook 95.

Au début du tournoi, les joueurs n'ayant aucun classement recevront un Elo estimé (non classé) en fonction de leur catégorie d'âge :

1499 pour les seniors;

1299 pour les juniors et les cadets;

1199 pour les minimes et les benjamins;

1099 pour les pupilles, les poussins et les petits poussins.

Article 3 : Forfaits

Tout joueur faisant forfait sans prévenir ne sera pas apparié à la ronde suivante. Deux forfaits consécutifs ou non, entraînent l'exclusion du tournoi. Tout forfait et tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé à la commission nationale de discipline.

Article 4 : Classement

Il s'effectue en fonction du nombre de point(s) de partie (gain =1, nulle = ½, perte = 0).

Le départage entre les ex æquo est obtenu par les départages suivants : Buchholz tronqué 1, Cumulatif et Performance.

Article 5 : Cadence

Fischer 1h30 +30s par coup

Article 6 : Horaires de Jeu

21 novembre

12h Cérémonie d'ouverture

15h-18h Ronde 1

22 novembre

9h-12h Ronde 2

12h-15h Ronde 3

15h-18h Ronde 4

18h-21h Ronde 5

23 novembre

9h-12h Ronde 6

12h-15h Ronde 7

Remise des prix à 15h.

Article 7 : Droits d'inscriptions

Adultes : 20€ Jeunes : 15 € (40 €/ 30 € sur place)

Article 8 : Liste des prix

1^{er} prix 2500€ - 2^e prix 600 € - 3^e prix 400 € - 4^e prix 200€

Les prix seront répartis par ... ?....

Article 9 : Arbitre

Guillaume DOMINIQUE (Arbitre Fédéral 4)

Article 10 :

Tous les participants s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'arbitre

L'organisateur

Festival International d'Échecs de Villeneuve la Veille
Grille américaine

PI	Nom	Elo	Rd1	Rd2	Rd3	Rd4	Rd5	Pts	Dep1	Dep2
1	SALLERNO Bernard	1963	+8N	+3B	+5N	=4B	=2N	4		
2	SANCHEZ Henry	1455	EXE	=6N	+7B	+11N	=1B	4		
3	LUCIEN Philippe	1874	+14B	-1N	+6B	+10N	+4N	4		
4	MACHIN Ludovic	1904	+12B	+11N	+10B	=1N	-3B	3,5		
5	MACHIN Mathilde	1802	+13B	+7N	-1B	=9N	=6B	3		
6	ROUFFE Cyril	1854	+9N	=2B	-3N	+12B	=5N	3		
7	BARTE Arnaud	1490	+15N	-5B	-2N	+13B	+10N	3		
8	TARFEL Pierre	1710	-1B	-13N	+14B	+17N	+11B	3		
9	MONTRE Éric	1670	-6B	=12N	+17B	=5B	=15N	2,5		
10	DRAGANIC Miso	1762	+17B	+18N	-4N	-3B	-7B	2		
11	LEWIS Aurélie	1499	+16N	-4B	+13N	-2B	-8N	2		
12	HAWA Xavier	1697	-4N	=9B	+16N	-6N	=14B	2		
13	GUORGUES Xavier	1630	-5N	+8B	-11B	-7N	+18B	2		
14	GOSSET François	1670	-3N	=16B	-8N	+15B	=12N	2		
15	BERNARDIN Jean	1690	-7B	-17N	+18B	-14N	=9B	1,5		
16	PALUMBO César	1469	-11B	=14N	-12B	-18N	+17B	1,5		
17	DIMANN Hélène	1500	-10N	+15B	-9N	-8B	-16N	1		
18	ANDRE Jean	1710		-10B	-15N	+16B	-13N	1		

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Session de novembre 2010 UV 2 Correction

I – RÈGLEMENT INTÉRIEUR

- Le classement des juniors n'est pas correct, leur classement devrait être 1399, de même pour les poussins et petits-poussins leurs classements devraient être 1009 (Livre de la FFE – Compétitions Fédérales – 5 Estimations Elo).
- Ce tournoi étant homologué Fide, il faut revoir la répartition des rondes pour éviter un rythme trop intensif. Il ne peut y avoir plus de trois rondes par jour et une durée totale ne dépassant pas 12 heures.
(Livre de l'Arbitre / 4.1 Système de classement de la Fide – 3.0 et 3.1).
- Les droits d'inscription sont trop élevés pour les jeunes (moins de 20 ans), ils ne doivent payer que 50% des droits d'inscriptions (Livre de la FFE – Compétitions Homologuées – 2.3).
- Il faut au moins un arbitre AF3 pour arbitrer ce tournoi (Livre de la FFE – RI – DNA - 28)
- Il faut compléter le système de répartition des prix (Vu l'écart des prix, le système Hort est le plus adapté dans ce cas pour la répartition des prix) et préciser que les prix seront arrondis à la dizaine supérieure par exemple.

II - LES DÉPARTAGES

- Le buchholz tronqué 1 utilise les résultats des adversaires du joueur, il se calcule en faisant la somme des scores ajustés des adversaires à laquelle on soustrait le moins bon score.
- Le cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi, évitant les « sous-marins », il se calcule en faisant la somme des points du joueur après chaque ronde.

	Nom	Points	Buccholz tronqué	Cumulatif
1	SALLERNO Bernard	4	14	13.5
2	SANCHEZ Henry *	4	12.5	12.5
3	LUCIEN Philippe	4	12.5	11

- *Pour Sanchez Henry, pour calculer son buchholz tronqué 1 il ne faut pas oublier que lorsqu'un joueur est exempt, il reçoit un score ajusté égal à la moyenne du tournoi (5 rondes → 2,5 points)*

III - LES PRIX

Liste des prix : 1^{er} prix 2500€ - 2^e prix 600 € - 3^e prix 400 € - 4^e prix 200€

Vu l'écart des prix, le système Hort est le plus adapté dans ce cas pour la répartition des prix.

	Nom	Prix à la place	Prix Partage	Hort
1	SALLERNO Bernard	2500 €	1167 €	1833 €
2	SANCHEZ Henry *	600 €	1167 €	883 €
3	LUCIEN Philippe	400 €	1167 €	783 €
4	MACHIN Ludovic	200 €		

Il est conseillé d'arrondir les prix calculés au système Hort (penser à le préciser dans le Règlement Intérieur).

IV – ADMINISTRATION

- La demande d'homologation doit être faite par l'organisateur (Livre FFE / Compétitions homologuées 2.4) un mois avant le début du tournoi à la direction technique nationale : Joëlle Mourgues (Livre FFE / Compétitions homologués 2.7). Il faut utiliser le formulaire « H1 bis / DNA » pour la demande d'homologation de tournois au système suisse (cadences lentes).
- La réclamation pour un classement fide erroné doit se faire auprès de Jordi Lopez.
- Une ASP est une attestation de stage pratique pour devenir Arbitre Jeune, AF4 ou AF3. Il faut l'envoyer joint à votre rapport technique au directeur des titres : Dominique Dervieux.

V – ORGANISATION

Livre de l'Arbitre / 2.2 Tournois au système Molter

4 rondes (cf tableau 8), cadence : 15min + 3s par coup (équivalent à 20min KO).

Livre de l'Arbitre / 0.1 Mission de l'arbitre – 2.Préparation

Il faut mettre en place les jeux et pendules, une quinzaine de chaque, les numéros de table.

Exemple d'horaires pour ce tournoi :

13h Accueil des participants et mise en place de la salle

13h30 Ronde 1

14h15 Ronde 2

15h00 Ronde 3

15h45 Ronde 4

16h30 Fin du tournoi, rangement de la salle

16h45 Remise des prix

VI - LA COUPE

1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	Finale
52 joueurs + 4 places pour les féminines + 8 places pour les finalistes Soit 64	26 joueurs + 2 meilleures féminines + 4 places pour les finalistes Soit 32	14 joueurs qualifiés +2 finalistes de l'an passé Soit 16	8 joueurs	4 joueurs	2 joueurs

Aucun joueur fictif à prévoir pour cette coupe, entrée des féminines en 1/16^e de finale et entrée des finalistes de l'an passé en 1/8^e de finale.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Division des Examens

Session de novembre 2010

UV J

Durée : 2 heures

Documents autorisés :

- **LIVRE DE L'ARBITRE (L.A)**
- **LIVRE DE LA FÉDÉRATION (L.F)**

Toutes vos réponses doivent être justifiées.

I – QUESTIONS DIVERSES (10pts)

- 1) Une pendule doit systématiquement être placée à la droite des noirs, l'arbitre n'a pas autorité pour décider d'un autre emplacement. Vrai ou faux ? (1pt)

- 2) Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre doit lui déduire une partie du temps alloué. Vrai ou faux ? (1pt)

- 3) Finale : Roi + Tour pour les Blancs contre Roi pour les Noirs. Le drapeau du joueur des Blancs tombe. Quel est le score ? (1pt)

- 4) Lorsqu'un échiquier est bien orienté, la case d'angle à droite est blanche Vrai ou faux ? (1pt)

- 5) En partie de cadence lente, un joueur exécute un coup irrégulier qui met son Roi en prise, puis il achève son coup. L'arbitre doit-il intervenir ? (1pt)

- 6) Le téléphone d'Arthur est sur vibreur. Il le sort de sa poche, regarde l'écran et éteint son portable sans avoir répondu. Décrivez votre intervention. (1pt)

- 7) En partie lente, l'annonce de l'échec est obligatoire? Vrai ou faux. (1pt)

- 8) En cadence rapide, lorsque les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible de déterminer lequel est tombé le premier quelle décision l'arbitre doit prendre. (1pt)

- 9) En cadence rapide aucune réclamation ne peut être déposée à propos du réglage de la pendule si au moins trois coups ont été joués. Vrai ou faux ? (1 pt)

- 10) Dans l'exercice de ses fonctions , un arbitre est-il autorisé à expulser un joueur ? (1 pt)

II – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES, COLLÈGES ET LYCÉES (5 pts)

2.1 Quelles sont les 3 phases de ce championnat ? (3 pts)

1.

2.

3.

2.2 Détaillez le déroulement des tournois de la phase nationale (2 pts)

III – PÉNALITÉS ET SANCTIONS (5pts)

3.1. Donner deux exemples d'action qui mérite la perte de la parie. (1 pt)

-

-

3.2. Donner deux exemples d'action qui mérite un avertissement oral. (1 pt)

-

-

3.3. Donner deux exemples d'action qui mérite 15 minutes de pénalité. (1 pt)

-

-

3.4. Donner deux exemples d'action qui mérite deux minutes de pénalité. (1 pt)

-

-

3.5. Donner deux exemples d'action qui mérite 15 minutes de pénalité. (1 pt)

-

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Division des Examens

Session de novembre 2010

UV J

Durée : 2 heures

Documents autorisés : - **LIVRE DE L'ARBITRE (L.A)**
- **LIVRE DE LA FÉDÉRATION (L.F)**

I – QUESTIONS DIVERSES (10pts)

1) Une pendule doit systématiquement être placée à la droite des noirs, l'arbitre n'a pas autorité pour décider d'un autre emplacement. ~~Vrai~~ ou faux ? (1pt)

Faux, article 6.4 du LA : Avant le début de la partie l'arbitre décide où la pendule d'échecs est placée

2) Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre doit lui déduire une partie du temps alloué. Vrai ou ~~faux~~? (1pt)

Vrai, article 8.1 du LA : si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. **Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable.**

3) Finale : Roi + Tour pour les Blancs contre Roi pour les Noirs. Le drapeau du joueur des Blancs tombe.

1/2-1/2 article 5.2 b : la partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine « position morte ».

4) Lorsqu'un échiquier est bien orienté, la case d'angle à droite est blanche Vrai ou ~~faux~~? (1pt)

Vrai, article 2.1 du LA : l'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à la droite de chaque joueur soit blanche.

5) En partie de cadence lente, un joueur exécute un coup irrégulier qui met son Roi en prise, puis il achève son coup. L'arbitre doit-il intervenir ? (1pt)

Oui, article 7.4 a : si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été achevé... L position immédiatement avant l'irrégularité sera rétablie... Les pendules seront réajustées en accord avec l'arbitre.

6) Le téléphone d'Arthur est sur vibreur. Il le sort de sa poche, regarde l'écran et éteint son portable sans avoir répondu. Décrivez votre intervention. (1pt)

Article 12.3 du LA : sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone... Si un tel appareil produit un son, **le joueur perdra la partie.**

7) En partie lente, l'annonce de l'échec est obligatoire? ~~Vrai~~ ou faux. (1pt)

Faux, aucun article du LA oblige un joueur d'annoncer « échecs ».

8) En cadence rapide, lorsque les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible de déterminer lequel est tombé le premier quelle décision l'arbitre doit prendre. (1pt)

Article 15.4 iii) Annexe du LA : si les deux drapeaux sont tombés, l'arbitre déclarera la partie nulle.

9) En cadence rapide, aucune réclamation ne peut être déposée à propos du réglage de la pendule si au moins trois coups ont été joués. Vrai ou ~~faux~~? (1 pt)

Article 15.4 a) Annexe du LA : une fois que chaque joueur a achevé trois coups, aucune réclamation ne peut être faite...

10) Dans l'exercice de ses fonctions, un arbitre est-il autorisé à expulser un joueur ? (1 pt)

Oui, article 13.4 g) du LA : l'arbitre peut expulser un joueur de la manifestation.

II – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES, COLLÈGES ET LYCÉES (5pts)

2.1 Quelles sont les 3 phases de ce championnat ? (3 pts)

Phase individuelle et départementale

Phase par équipe et académique

Phase par équipe et nationale

2.2 Détaillez le déroulement des tournois de la phase nationale (2 pts)

Ils se déroulent au système suisse en 9 rondes. La cadence est de 15 min + 10 sec par coup en école primaire. De 25 min + 10 sec par coup pour les collèges et lycées.

Les équipes sont numérotées en fonction de la moyenne des classements (Elo rapide) de tous les joueurs figurant sur la feuille de composition. Les joueurs non classés reçoivent le classement 1000 à cette fin.

III – PÉNALITÉS ET SANCTIONS (5pts)

3.1. Donner deux exemples d'action qui mérite la perte de la partie. (1 pt)

Faute assez grave ou à répétition

- a) Un troisième coup irrégulier article 7.4 b) du LA
- b) La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de suivre les règles du jeu article 12.8 du LA.

3.2. Donner deux exemples d'action qui mérite un avertissement oral. (1 pt)

Faute légère, non répétées ou non intentionnelles

- a) Adouber sur le temps de l'adversaire article 4.2 du LA
- b) Oublier de noter un coup ou ne pas écrire lisiblement article 8.1 du LA

3.3. Donner deux exemples d'action qui mérite 15 minutes de pénalité. (1 pt)

Faute assez grave. Peut faire suite à des petites infractions...

- a) Appuyer sur la pendule sans jouer article 6.12 du LA
- b) Ne pas vouloir jouer une pièce touchée article 4.3 du LA

3.4. Donner deux exemples d'action qui mérite deux minutes de pénalité. (1 pt)

- a) Peut être le degré supplémentaire et faire suite à un refus de respecter les règles. Cet avertissement peut aller de pair avec la partie perdue.
- b) Déranger son adversaire article 12.6 du LA
- c) Faire exprès de perdre Charte de l'arbitre : respect de l'adversaire et de l'organisateur « Éthique du jeu d'échecs ».

3.5. Donner deux exemples d'action qui mérite 15 minutes de pénalité. (1 pt)

Petite faute, sanction automatique.

- a) Demande de nulle injustifiée article 9.5 du LA
- b) Coup irrégulier article 7.4 du LA

Du comportement de l'arbitre en tournoi rapide jeunes (mais pas seulement)

par Pierre Becker, Arbitre FIDE

(dans le cas d'une supervision inappropriée, plus de trois parties par arbitre)

La multiplication des épiphénomènes d'arbitrage lors de tournois jeunes en cadence rapide KO explique la rédaction de cet article, qui se veut avant tout pédagogique et ne vise ni ne cite aucun tournoi ni arbitre en particulier, même si les exemples rapportés sont authentiques. S'il peut aider un arbitre à prendre la bonne décision et éviter qu'un jeune ne soit floué, ce sera déjà bien.

Les tournois jeunes, du point de vue de l'arbitrage, sont parfois le parent pauvre de la discipline, les arbitres les plus chevronnés préférant le plus souvent s'occuper des tournois A Senior où les joueurs sont plus prestigieux, les enjeux plus conséquents et où les prix sont souvent en espèces sonnantes et trébuchantes.

Toutefois, la présence d'un arbitre adjoint ou d'un arbitre stagiaire n'est pas forcément un désavantage. Tant qu'il a pris soin de lire et comprendre les règles du jeu et qu'il a la volonté de les appliquer telles qu'elles existent.

Rappelons-le, asseoir son autorité uniquement sur un titre, quel qu'il soit est sans doute la pire des choses et la prestation d'un arbitre qui mettrait en avant ses connaissances parfaites des règlements en vigueur et réussirait de manière convaincante à les étayer sera toujours préférable.

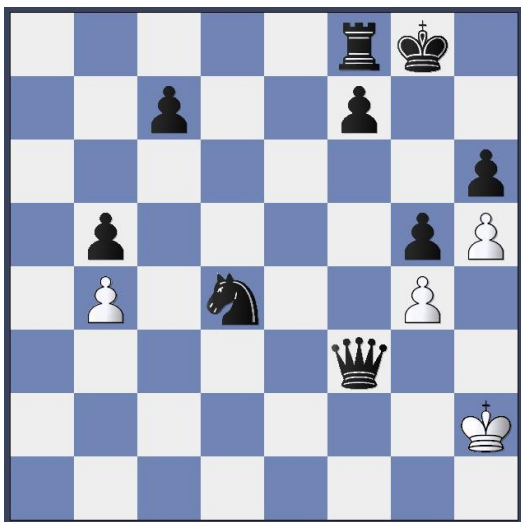
Force est de constater que beaucoup d'arbitres de tournois jeunes prennent des distances avec les règles du jeu en souhaitant favoriser par exemple l'apprentissage et le fair-play. Même si certaines d'entre elles sont compréhensibles, répandues et admissibles, il est des jalons infranchissables qui dénaturent par trop le jeu lui-même. D'autre part, la compétition n'est pas le lieu de prédilection pour l'apprentissage des règles. Il est en revanche celui de la pratique des échecs par excellence. Aussi, l'arbitre doit-il répondre à un enfant qui le lui demande, « puis-je roquer maintenant ? » ou « Ai-je le droit de prendre en passant ? » ? Très probablement non. Du moins pendant que la partie se déroule.

Prenons trois exemples pour illustrer des accommodements dommageables aux échecs.

Le premier est l'application de l'article 7.4 qui octroie deux minutes supplémentaires à l'adversaire en cas de coup illégal pour les deux premiers, puis la perte de la partie au troisième coup illégal. L'observation du simple spectateur a permis de voir plusieurs arbitres refuser de donner ce temps supplémentaire ou la perte de la partie, arguant par exemple « Non, je ne te les donnerai pas, tu dois essayer de gagner ta partie en jouant ! ». Et ce même lorsque l'enfant connaît parfaitement ses droits et demande explicitement leur application. Être fair-play ne va pas jusqu'à renoncer aux compensations que les règles accordent (peut-être tout simplement parce que jouer un coup illégal n'est pas non plus très correct). Il existe aussi des arbitres qui fixent la compensation à « une minute par coup illégal » ou pire, qui font semblant d'ajouter les deux minutes en manipulant la pendule mais ne le font pas en réalité (soit par conviction personnelle, pour respecter un timing serré ou par méconnaissance du réglage des pendules pendant la partie). Il est probablement des cas où l'interprétation des règles du jeu est nécessaire, celles-ci ne pouvant tout prévoir ; mais dans ce cas il n'existe pas de légitimité pour que l'arbitre change les règles existantes. Le règlement intérieur complète quant à lui les règles du jeu pour la logistique du tournoi. Il ne peut les modifier ou les abroger. Pourtant l'arbitre, à qui l'on a conféré le pouvoir exécutif, s'improvise soudainement législateur. Un drôle de conflit d'intérêts.

Le second et le troisième exemple sont malheureusement plus sérieux et mettent en péril le résultat final. Ils concernent la confusion ou l'amalgame de l'article A4b de l'annexe A (application de l'article 4 « Déplacements des pièces » sur demande d'un des joueurs en cadence rapide), avec l'article 5 « Fin de partie ».

Prenons l'exemple du diagramme 1 ci-après où les noirs jouent Cd4-e2 qui provoque pat. Le conductrice des noirs, une benjamine, tend la main à son adversaire en lui disant « échec et mat, tu es d'accord ? ». La poussinette qui conduit les blancs, intimidée par l'âge, le ton de son adversaire et la position sur l'échiquier esquisse un tout petit « oui ». La ligne directrice de certains arbitres consiste à penser « laissons les enfants se débrouiller et quand ils se seront mis d'accord, nous entérinerons le résultat ». Dans ce cas, quelle est la différence entre la présence d'un arbitre et son absence ?



Il devrait y avoir au contraire une différence importante entre un tournoi se déroulant en la présence d'un arbitre et celui où aucun arbitre n'est présent ou disponible pour les plus jeunes. Mais il faut le reconnaître, parfois cela se résume à l'intervention de celui-ci lorsqu'il est longuement sollicité par les joueurs et à la collecte des résultats.

Hors, l'arbitre est là pour veiller au respect des règles et que nous jouons bien aux échecs. Il est aussi là pour s'assurer que ce n'est pas la loi du plus fort (physiquement) qui s'applique, ni celle du plus roublard. Revenons à notre exemple, certains argumenteront : « Oui, mais la conductrice des blancs a abandonné en disant oui ». Il convient de contrer cet argument fragile à la lecture de l'article 5.2a : « Le Pat met immédiatement fin à la partie ». Dans ce cas l'abandon qu'interprète

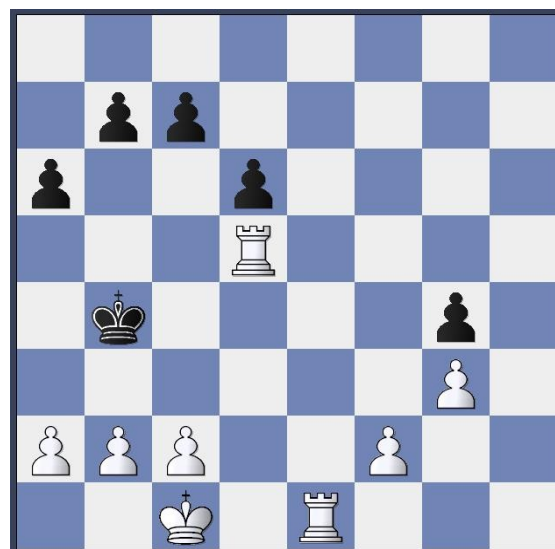
l'arbitre est évidemment postérieur à la fin de la partie et n'a donc aucune importance. S'il a connaissance de la position finale, l'arbitre devrait déclarer la partie nulle car c'est ce qu'il s'est produit.

Prenons un autre exemple, celui de la partie illustrée au diagramme 2. Les blancs au trait, exécutent Te1-e4#, sans s'apercevoir que les noirs ne peuvent accéder à la 3^e rangée. Sous les yeux de l'arbitre adjoint qui comprend que c'est mat mais ne pipe pas mot, la partie continue et les noirs jouent Rb4-c3, puis les blancs se mettent à réfléchir comment poursuivre, ne décelant pas le coup illégal. En les laissant continuer, le résultat pourrait dramatiquement s'inverser : les blancs pourraient tomber au temps, ou provoquer pat, alors que cette partie est terminée depuis longtemps.

Les articles A4b (détaillé ci-avant) et A4d (l'arbitre s'abstient de signaler la chute du drapeau en cadence rapide) n'interdisent pas à l'arbitre d'appliquer les règles dans tous les autres cas : n'en citons que quelques uns : Article 12 « Conduite des joueurs » si l'un se met à téléphoner ou à déranger ostensiblement son adversaire d'une manière ou d'une autre. Article 6 « Pendule » si l'un des joueurs laisse son doigt appuyé ou le laisse planer au dessus de la pendule. Et donc l'article 5 par pat, mat ou position morte. Etc. Dans tous ces cas, l'arbitre ne doit pas attendre pour intervenir que l'adversaire se plaigne, s'il le voit par lui-même ou si un spectateur l'en alerte.

Retenons donc que les parties rapides jeunes, même si elles sont plus souvent remplies d'irrégularités que celles des adultes, méritent d'autant plus l'attention de la part de ceux qui dirigent ces tournois et la stricte observation des règles du jeu.

Et que la cadence rapide n'interdit à l'arbitre principalement que deux choses : l'indication de la chute d'un drapeau et celle des coups illégaux.



Faut-il prendre l'initiative d'intervenir ?

par Francis Delboë

Coup illégal ? Chute d'un drapeau ? L'arbitre doit-il prendre l'initiative d'intervenir alors qu'aucun des deux joueurs ne demande quoi que ce soit ? En fonction de la cadence, la réponse diffère. Faisons le point.

En partie dite « lente », l'arbitre intervient de son propre chef dès lors que sous ses yeux se joue un coup illégal, ne serait-ce que qu'en raison de l'existence de l'immuable article 13.1 « *L'arbitre s'assurera de la stricte observation des règles du jeu* ». Et c'est sans être tenu d'attendre d'être sollicité par un joueur que l'arbitre signale la chute d'un drapeau. Article 6.8 : « *on considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs ait dûment demandé que ce fait soit constaté* ».

En blitz et en jeu rapide, c'est différent. L'arbitre doit nécessairement être non-interventionniste. Mais cette règle vient d'être partiellement modifiée lors du Congrès de la FIDE qui s'est tenu en 2008 à Dresde. La notion de supervision appropriée a fait une entrée révolutionnaire dans l'appendice A (jeu rapide) ainsi que dans l'appendice B (blitz). Comme chacun sait, les règles de Dresde s'appliquent depuis le 1er juillet 2009.

En jeu rapide, s'il assiste à un coup illégal, l'arbitre doit s'abstenir d'intervenir (sauf, si possible, pour un cas exceptionnel et farfelu : les 2 rois en prise, la promotion inachevée). Il attend que le joueur le sollicite. Appendice A, article 4c : « *L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal .../...l'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation* ».

Et dans cette forme de jeu, l'arbitre ne doit pas non plus signaler la chute d'un drapeau. Appendice A, article 4d : « *l'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau* ».

Mais en jeu rapide, ces deux spécificités ne sont plus appliquées si la supervision du jeu est appropriée, c'est à dire s'il y a un arbitre pour un, deux ou trois échiquiers.

Appendice A, article 3 : « *lorsque la supervision du jeu est appropriée (par exemple un arbitre pour au plus 3 parties) les règles de compétition s'appliqueront* ». La nuance est alors de taille : coup illégal et chute d'un drapeau, il faut intervenir ! En pareil cas, les joueurs sont prévenus : sur ces points, l'arbitre fait partie du jeu ! C'est le cas par exemple lors des matchs de départage : à la fin d'un tournoi, quelques joueurs, en tout petit nombre, doivent à nouveau se rencontrer (motif : titre ou prix). L'organisateur opte alors assez souvent pour une cadence rapide avec supervision appropriée.

En blitz, c'est la même loi : l'arbitre n'intervient pas de son propre chef, ni pour signaler la chute d'un drapeau, ni pour sanctionner un coup illégal...sauf s'il s'agit d'une supervision appropriée, avec un arbitre par échiquier. Appendice B, article 3a : « *lorsque la supervision est inappropriée, la partie doit se dérouler conformément aux règles du jeu rapide décrites en appendice A* ».

TABLEAU RÉCAPITULATIF

	L'arbitre doit-il signaler la chute d'un drapeau ?	L'arbitre doit-il prendre l'initiative d'intervenir lorsqu'il voit un coup illégal ?
En cadence « lente »	Oui	Oui
En jeu rapide	Non	Non
En jeu rapide avec supervision appropriée un arbitre pour 1, 2 ou 3 échiquiers	Oui	Oui
En blitz	Non	Non
En blitz avec supervision appropriée un arbitre pour 1 échiquier	Oui	Oui

ECHECS STAGE DE FORMATION D'ARBITRES À SAINT-PIERRE

L'arbitre est « plus fort que la vidéo »

Alors que la discipline connaît un boom du nombre de ses licenciés, les arbitres font cruellement défaut dans l'île. La ligue d'échecs a décidé de remettre les pendules à l'heure en organisant un stage de formation à Saint-Pierre.

La LRE organisait ce week-end au stade Michel-Volnay de Saint-Pierre, dans les locaux de la Tour saint-pierroise, un stage de formation d'arbitres.

Ce stage était « une nécessité », explique Emmanuel Besnus, directeur régional de l'arbitrage (DRA). « La ligue ne compte actuellement que huit arbitres dans ses rangs. Il était donc urgent d'organiser une formation. Avec les participants à ce stage, le chiffre devrait doubler. »

On notera la forte mobilisation du club local autour de Bertrand Nassau, son président.

Dirigé sur deux jours par Stéphane Escafre, ce stage s'adressait essentiellement aux arbitres jeunes et de niveau AF4, c'est-à-dire « le niveau de base », auxquels s'était joint l'expérimenté Jean-Marie Barré, dans le cadre de la formation continue.

Six des sept niveaux d'arbitrage sont actuellement représentés dans l'île : Jeunes (Yohan Lebon), AF4-local (Gaétan Averty et Arnaud Romain), AF3-régional (Emmanuel Besnus et Jean Olivier), AF2-national (Charles Ro-

blet et Jean-Marie Barré), AF1-1^{er} niveau international (non représenté) et enfin Fide-international (Stéphane Escafre).

« Plus vous arbitrez des débutants et plus vous aurez une fonction pédagogique. Plus les joueurs sont forts, et plus vous vous transformez en diplomate » commente Stéphane Escafre, le formateur du stage, ancien directeur national de l'arbitrage (DNA) de la fédération française, désormais installé dans l'île.

Il a notamment arbitré les championnats du monde par équipes (Olympiades), et dirigé des matches avec les meilleurs joueurs de la planète. Il a d'ailleurs reçu en 2009 au siège du comité national olympique et sportif français (CNOSF) à Paris-Charléty le trophée du meilleur arbitre, catégorie « élite ». Il a également supervisé les championnats de France, des tournois scolaires (avec 3 000 enfants en Corse), et depuis son arrivée, les principaux tournois locaux, dont l'Open international.

L'arbitre a, aux échecs comme dans beaucoup d'autres disciplines sportives, un rôle très im-



Stéphane Escafre encadrait la formation d'arbitres.

portant à assumer dans la direction du jeu, même si on ne le remarque que rarement.

Ses interventions concernent souvent une méconnaissance des règles, et rarement une vraie tricherie. Par exemple, quand un débutant annonce « échec et mat », l'arbitre vérifiera que le Roi est attaqué et qu'il ne peut pas se sauver.

L'arbitre a un rôle élargi

L'avantage, c'est qu'aux échecs on peut arbitrer une centaine de joueurs en même temps. Comment ? Charles Roblet, président de ligue et arbitre, l'explique : « Aux échecs, l'action et le temps peuvent se figer. Quand un problème survient sur un échiquier, on ne touche plus aux pièces et on arrête la pendule. Chacun explique son point de vue, et l'arbitre a tout le temps de trancher. C'est plus fort que la vidéo ! »

Mais le rôle de l'arbitre va bien au-delà de l'intervention dans le jeu. Il veille au respect du silence, à la discipline, à la tech-

nique, et assure l'administration. Il conseille ainsi l'organisateur, sur l'espace entre les tables, l'éclairage, etc. Ensuite, il va calculer l'appariement.

Enfin, il établit le classement final, calcule les départages entre les ex aequo, vérifie que le tournoi a bien été homologué, que tous les participants sont bien licenciés, et il transmet les résultats à la fédération et à la presse.

PYV.

Les stagiaires : Myriam Belazzoug, Philippe Dalleau, Martial Deurvillier, Fabrice Doulouma, Béatrice Firoaguer, Yohan Lebon, Jean Bertrand Nassau et Donald Sémanélé (AF4); Pierre Alexandre Nassau (jeunes); Jean-Marie Barré (formation continue).

GROS PLAN

FINALE À BELLEPIERRE. Samedi et dimanche à Bellepierre a lieu la phase finale à 8 (par élimination directe) du championnat de Ligue et un tournoi Rapide a lieu en parallèle.



Les stagiaires réunis ce week-end à Saint-Pierre.