



B.A.F.

Sommaire

Le mot du DNA

La DNA vous informe

Rubrique du Directeur
des Titres, Tournois
et Sanctions

Sujets et corrigés des
examens de novembre
2013

Un arbitre français au
World Mind Games à
Pékin



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

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

n°136
Février 2014

SOMMAIRE DU BAF N°136

Le mot du directeur national de l'arbitrage	3
La DNA vous informe.....	4
Questions et réponses d'arbitrage.....	7
Rubrique du DTTS et joueurs suspendus	8

SUJETS ET CORRECTIONS EXAMENS DE NOVEMBRE 2013

UV 1, sujet	10
UV 1, corrigé	12
UV 1 bis, sujet.....	14
UV 1 bis, corrigé.....	15
UV 2, sujet	17
UV 2, corrigé	20
UV J, sujet.....	27
UV J, corrigé.....	29
Arbitrage au World Mind Games à Pékin.....	30

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 Emmanuel VARINIAC

Chers collègues,

57 stages de formation (16 FC, 4 S2, 9 S3 et 27 S4-SJ) ont été organisés en 2013. Ils ont permis à 559 stagiaires de découvrir l'arbitrage ou de progresser.

Bilan quantitatif des arbitres français (au 31 décembre) :

	2008	2009	2010	2011	2012	2013
AF1	58	62	66	71	74	72
AF2	75	68	68	75	73	82
AF3	432	317	331	357	384	373
AF4	808	696	736	784	821	875
AJ	18	33	50	66	72	69
Total	1391	1176	1251	1353	1424	1471

Félicitations à nos futurs collègues qui ont réussi avec succès les examens de novembre 2013 : 80 % ont obtenu l'UV 1, 71 % l'UV 1bis, 48 % l'UV 2 et 64 % l'UV J.

N'oubliez pas de télécharger les dernières versions du logiciel PAPI 3.2, de la base de données et du livre de l'arbitre. Il est très important de mettre à jour ces fichiers.

Les prochains championnats de France auront lieu à Nîmes du 17 au 28 août 2014. Si vous êtes intéressé pour faire partie de l'équipe d'arbitres, vous devez envoyer votre candidature par mél avant le 28 avril au Directeur National de l'Arbitrage en précisant votre cursus. Cette sélection est ouverte à tous les arbitres titrés agréés FIDE de AF3 à AF1.

Soyez prévoyant avant vos arbitrages : testez le logiciel PAPI 3.2 et les différents modèles de pendules électroniques. Bonne fin de saison à toutes et à tous !

Emmanuel VARINIAC
Arbitre International
emmanuel.variniac@laposte.net



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

Merci de noter dans vos agendas
les prochaines dates de session d'examens d'arbitrage :

samedi 22 mars 2014

samedi 28 juin 2014

Le guide des examens à l'intention des candidats est disponible dans la colonne de droite de la rubrique « arbitrage » du site de la FFE.

A lire absolument !

**La version 3.2 du logiciel PAPI est stable
et
elle peut être utilisée.**

Livre de l'Arbitre (version février 2014)

Le Livre de l'Arbitre (version février 2014) est disponible en téléchargement à cette adresse : **Livre de l'Arbitre**

La prochaine version de ce livre est prévue en juillet 2014 avec les nouvelles règles du jeu.

Inscriptions lors des stages de formation d'arbitre



Le CD de la FFE de février 2014 a validé les tarifs d'inscription pour tous les stages de formation d'arbitres :

- stage de formation continue : 15 euros
- stage SJ, S4, S3 ou S2 : 25 euros
- séminaire FIDE : 60 euros

L'organisateur d'un tel stage (en général une ligue ou un CDJE) peut éventuellement demander 10 euros supplémentaires au maximum.

Si vous êtes intéressé, [la liste des stages de formation d'arbitres est disponible ici](#).

Pour tout conseil sur ces formations, contactez votre [directeur régional de l'arbitrage](#).

Licence FIDE



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

Les demandes d'homologation pour les tournois FIDE ne seront pas prises en compte si l'arbitre n'a pas pris cette licence. Le logiciel en ligne rejettera toutes ces demandes. Dorénavant tous ceux d'entre vous souhaitant prendre cette licence sont priés de prendre contact avec [Stephen Boyd](#) membre de la DNA en charge de ce travail. Pour cela ils devront lui envoyer un chèque à l'ordre de la FFE du montant correspondant à leur catégorie accompagné d'une photo d'identité. Il faut être AF3 ou plus.

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

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

Montant à acquitter :

- Catégorie A – IA 300 €
- Catégorie B – IA 200 €
- Catégorie C – IA 160 €
- Catégorie C – FA 120 €
- Catégorie D – IA 100 €
- Catégorie D – FA 80 €
- Arbitres Nationaux 20 €

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

La Direction Nationale d'Arbitrage

<http://echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=1340>

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

Superviseurs

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

Les stages annoncés

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

La liste des formateurs

<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").

<http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=3>

**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 !



Le Directeur des Titres, Tournois et Sanctions (D.T.T.S)

La saison dernière ce sont près de 813 tournois qui ont été enregistrés. 231 de nos collègues qui ont eu leur premier titre d'arbitre ou qui ont évolué dans leur cursus.

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

De nos jours où tout est plus ou moins fait pour économiser les ressources de la planète, certains (peu nombreux heureusement) continuent à envoyer leurs rapports par courrier postal plutôt que d'utiliser le rapport dit « écologique », alors qu'ils possèdent une boîte mail. La seule explication logique que je vois, concernant ces quelques dinosaures, est qu'ils doivent détenir des actions de la Poste... La faute à la finance sans doute !

Autant, j'accuse réception à tous les rapports électroniques reçus, autant je ne réponds pas à ceux reçus par courrier papier.

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

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

Liste des joueurs suspendus

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

<http://echechs.asso.fr/Actus/2884/Sanctions22092013.pdf>

CODE FFE	NOM	PRENOM	TYPE	DEBUT	FIN (inclus)	POSITION
S04852	FELLER	Sébastien	SUSPENSION	01/08/2012	30/04/2015	Suspendu de toutes compétitions homologuées FIDE
B03148	HAUCHARD	Arnaud	SUSPENSION	01/08/2012	31/07/2015	Suspendu de toutes compétitions homologuées FIDE
J00562	HOUSSEAU	Christophe	SUSPENSION	12/03/2009	11/03/2019	SUSPENDU
en attente						
H01048	<i>BORDEAUX</i>	<i>Jacques</i>	<i>ATTENTE</i>	<i>01/02/1996</i>	<i>31/12/2025</i>	<i>CFD</i>

liste au 3 février 2014

UV1 session du 23 novembre 2013

Documents autorisés : livre de la fédération et livre de l'arbitre (version papier et numérique).
Ce sujet est imprimé recto/verso et comporte 20 questions. N'oubliez pas de justifier vos réponses.
Important : le numéro d'anonymat doit être très lisiblement inscrit sur chaque copie.

1) Blitz : vrai ou faux ?

- 1.1 En blitz, un joueur, même lorsqu'il n'est pas au trait, n'a pas le droit de quitter sa zone de jeu sans la permission de l'arbitre. Vrai ou faux ?
- 1.2 Une partie jouée à la cadence 15 minutes au KO est un blitz. Vrai ou faux ?
- 1.3 En blitz, si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle. Vrai ou faux ?
- 1.4 En blitz, on peut prendre un roi laissé en prise pour démontrer qu'on a gagné. Vrai ou faux ?
- 1.5 En blitz, on peut déplacer les pièces de la main gauche et appuyer sur la pendule de la main droite (ou réciproquement). Vrai ou faux ?

2) Cadence rapide.

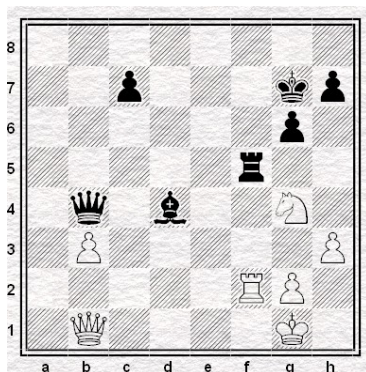
- 2.1 En cadence rapide, qu'appelle-t-on supervision appropriée ?
- 2.2 En cadence rapide, un joueur, lorsqu'il n'est pas au trait, peut-il quitter sa zone de jeu sans la permission de l'arbitre ?
- 2.3 En cadence rapide, les joueurs doivent-ils noter les coups ?
- 2.4 En cadence rapide, quelle est la conséquence d'un coup illégal ?
- 2.5 En cadence rapide, l'arbitre doit-il signaler la chute du drapeau ?

3) Tournoi au système suisse. Cadence 2 heures au KO, sans incrément.

- 3.1 Vous constatez qu'un joueur a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir exécuté son coup. Que faut-il faire ?
- 3.2 On vous appelle à une table : le conducteur des noirs, au trait, alors qu'il doit jouer son 20^{ème} coup, est persuadé qu'un coup illégal a été joué par le conducteur des blancs au 15^{ème} coup. Il est très agité et fait appel à vous pour réclamer le gain de la partie en raison de cette «supercherie ». Que faut-il faire ?
- 3.3 Un joueur joue son coup, arrête les pendules et sollicite votre assistance pour que vous décrétiez la nullité. Il vous explique que ce qu'il vient de jouer génère, pour la troisième fois, la même position. Son adversaire n'est pas du tout d'accord car ce n'est pas consécutivement que ces trois positions sont apparues. Que faut-il faire ?
- 3.4 Une partie vient de se terminer : le drapeau de l'un des joueurs est tombé mais son adversaire ne dispose plus que de son roi dépouillé. Quel est le score de la partie ?
- 3.5 Le lendemain de la ronde, deux joueurs viennent vous démontrer que la partie qu'ils ont jouée a commencé avec la dame blanche posée initialement en é1. Que faut-il faire ?

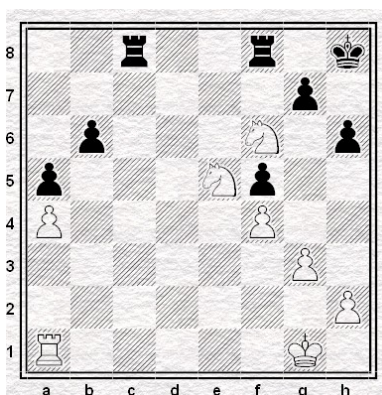
**4) Situations inspirées de cas réels. Vous êtes l'arbitre. Comment gérez-vous ces cinq situations ?
Quelles sont les décisions à prendre ?**

4.1 En cadence « 25 minutes + 10 secondes par coup », alors que les deux joueurs sont en très grave crise de temps, le conducteur des noirs déplace son Ff6 en d4 (position du diagramme ci-dessous) et appuie sur la pendule. Le conducteur des blancs joue à tempo TxTf5 et appuie sur la pendule. Le conducteur des noirs arrête les pendules et vous appelle à l'aide. Il vous dit que c'est un coup illégal. Que faut-il faire ?



4.2 Le téléphone mobile d'un joueur sonne alors qu'il est au trait. Quelle est la conséquence ?

4.3 Dans cette position (voir diagramme ci-dessous), en cadence « 20 minutes sans incrément », à l'occasion d'un effroyable zeitnot, en une fraction de seconde, le conducteur des blancs joue Cg6 et dit « je te propose la nulle » puis appuie sur la pendule au moment où son drapeau tombe, alors que l'adversaire répond instantanément « d'accord pour la nulle ». Les deux adversaires vous appellent pour vous demander quel est le score de la partie.



4.4 Un joueur s'obstine à noter ses coups avant de les jouer. Que faut-il faire ?

4.5 En jouant son propre coup, un joueur renverse plusieurs pièces du camp adverse, dit « excusez-moi » et appuie sur la pendule. L'adversaire arrête les pendules et vous appelle parce qu'il refuse de remettre lui-même les pièces en place sur son temps. Que faut-il faire ?

Corrigé de l'UV1 de la session de novembre 2013

1) Blitz : vrai ou faux

1.1 Faux. Quelle que soit la cadence, le joueur lorsqu'il n'est pas au trait est autorisé à quitter sa zone de jeu. En revanche, sans autorisation de l'arbitre, il n'est pas autorisé à quitter la salle de jeu (qui inclut sa zone de jeu, mais aussi les toilettes, la buvette, etc). Article 12.2.

1.2 Faux. A partir de 15 minutes par joueur, ce n'est plus du blitz. Article B1.

1.3 Vrai. Les deux drapeaux sont tombés : la partie est nulle. Application de l'article A4d3 (renvoi B3). Mais en supervision appropriée, le cas ne doit pas se produire car l'arbitre (un par échiquier) veille : application de l'article B2, qui implique l'application de l'article 6.8 des règles de compétition.

1.4. Faux. Article 1.2 : prendre le roi adverse n'est pas autorisé. Aucun article de l'appendice B ne permet de transgresser cette règle fondamentale.

1.5. Faux. Article 6.7b : un joueur doit arrêter la pendule avec la main qui a exécuté le coup.

2) Cadence rapide

2.1 Un arbitre pour au plus trois échiquiers. Article A3.

2.2 Ce joueur qui n'est pas au trait peut quitter sa zone de jeu (voir réponse donnée à la question 1.1)

2.3 La notation n'est pas obligatoire. Article A2.

2.4 Application de l'article 7.4a. Deux minutes de temps supplémentaire pour l'adversaire. S'il s'agit de la troisième fois, ce fautif a perdu la partie.

2.5 Si la supervision est appropriée, l'arbitre signale la chute du drapeau (article A4, qui implique l'application de l'article 6.8). Si la supervision n'est pas appropriée, l'arbitre ne signale pas la chute du drapeau (article A4d1).

3) Tournoi au système suisse. Cadence 2 heures au KO, sans incrément.

3.1 Il ne faut pas intervenir. L'arbitre n'a pas le droit de signaler cet oubli au joueur. Article 13.6

3.2 Le jugement de l'arbitre ne doit pas être parasité par le mot « supercherie » employé par ce joueur agité. Il ne s'agit probablement que d'une erreur que l'on peut facilement gérer en appliquant l'article 7.4. Il faut vérifier si c'est vrai. Il ne faut accorder le gain que s'il s'agit du troisième coup irrégulier de ce fautif. Ce qu'il faut faire : corriger le temps écoulé et le compteur de coups, et faire reprendre la partie au 15^e coup, trait aux blancs. Pour définir les temps à afficher aux pendules, c'est simple dans la mesure où il n'y a pas d'incrément. On divise le temps dépensé par 20 (pour les blancs) et par 19 (pour les noirs). On obtient le temps moyen dépensé par coup. Pour obtenir le temps à afficher alors que les blancs au trait doivent jouer leur 15^e coup, il suffit de multiplier cela par 14 (puisque les blancs doivent jouer leur 15^e coup)...et ne pas oublier d'accorder deux minutes de bonus à la victime.

3.3 Cette demande ne peut pas être examinée par l'arbitre car ce joueur n'est plus au trait. Il fallait écrire le coup et ne pas le jouer. Article 9.2a.

3.4 Partie nulle. Article 6.9.

3.5 Cas peu probable dans le cadre d'un tournoi joué en cadence lente, mais quoi qu'il en soit, c'est trop tard. L'article 7.1 a précise « pendant une partie ».

4) Situations inspirées de cas réels.

4.1 Le coup des blancs est un coup irrégulier. La tour blanche, clouée, doit rester sur la case f2. Mais puisque le fautif a touché la tour noire placée en f5, il faut vérifier si cette pièce noire touchée par le conducteur des blancs peut être prise par une pièce blanche. C'est le cas : la dame blanche b1 doit prendre la tour noire f5. L'arbitre est tenu de faire appliquer l'article 4.3c : le coup DxF5 s'impose. Les petits malheurs s'ajoutant parfois aux grands, l'arbitre appliquera également l'article 7.4b : bonus de deux minutes pour les noirs.

4.2 La partie est perdue. Article 12.3 b.

4.3 Il faut observer la situation sur l'échiquier. La position est limpide : le coup Cg6 est un coup qui mate. Score : 1.0. Tout ce qui se passe après ce coup n'a aucune importance, la partie est gagnée par les blancs, cette partie est terminée. Article 5.1a : la partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie. Un joueur ne peut pas proposer la nullité, ni perdre ou gagner au temps alors que sa partie est finie.

4.4 Un joueur ne doit pas noter ses coups de cette façon. Article 8.1. Si ce joueur s'obstine à ne pas respecter cette règle du jeu, l'arbitre doit déclarer qu'il a perdu la partie. Article 12.8.

4.5 Ce joueur a raison d'appeler l'arbitre. Sur son propre temps, le fautif doit replacer lui-même les pièces qu'il a renversées. Article 7.3. L'arbitre pourra lui infliger une pénalité : article 13.4. S'il ne s'agit pas d'un récidiviste, un simple avertissement oral devrait suffire.

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Session de novembre 2013

UV 1bis

Durée : 2 heures

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

Vous devez expliquer vos réponses en citant le livre et l'article utilisés dans chaque cas.
Vous devez indiquer votre numéro d'anonymat sur chaque copie.

I – NATIONALE 3

Vous arbitrez et organisez deux matchs de Nationale 3 dans le local de votre club.

- 1) Quelle est la cadence de jeu ?
- 2) Détaillez tout le matériel que vous devez préparer avant le match ?
- 3) Avez-vous le droit de jouer ?
- 4) Avez-vous le droit d'être capitaine non joueur pour votre club ?
- 5) Un joueur arrive avec 1h10 de retard. Que faites-vous ?
- 6) Le téléphone d'un capitaine-joueur sonne 20 min. après le début des parties. Que faites-vous ?
- 7) Que devez-vous faire après toutes les parties ?

II – QUESTIONS DIVERSES

- 1) Quel est le classement Elo FFE estimatif automatiquement accordé à un vétéran débutant ?
- 2) Quel est le classement Elo rapide donné à un vétéran qui participe à son premier tournoi ?
- 3) Donnez toutes les catégories d'âge chez les jeunes.
- 4) Qui est le Directeur National de l'Arbitrage ?
- 5) Qui est le Directeur des Titres, des Tournois et des Sanctions ?
- 6) Quelles sont toutes les conditions à remplir pour devenir Arbitre Fédéral 4 ?

III – APPARIEMENTS ET DÉPARTAGES

- 1) Donnez tous les appariements d'un tournoi toutes rondes avec 6 pupilles.
- 2) Proposez 4 départages pour ce tournoi jeune.
- 3) Expliquez les principes de calcul de ces 4 départages (sans faire de calcul).

IV – LA COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale, qui comporte 20 équipes.

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

Corrigé de l'U.V. 1 bis, session de novembre 2013

Documents autorisés : les livres de la Fédération et de l'arbitre (version papier ou numérique)

I – NATIONALE 3

Vous arbitrez et organisez deux matchs de Nationale 3 dans le local de votre club.

La justification des réponses se trouvent dans le livre de la fédération : règlement du championnat de France des clubs (pages 211 à 218) et règles générales (pages 201 à 206).

- 1) La cadence de jeu en Nationale 3 est : 1h30 plus 30 secondes par coup pour les 40 premiers coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup jusque la fin de la partie (art. 3.3).
- 2) Le club organisateur de la rencontre doit fournir la totalité du matériel : les jeux, les pendules électroniques, les piles et les feuilles de parties. L'arbitre doit prévoir des jeux et des pendules supplémentaires, les feuilles de match, des stylos, une montre... (art. 2.6).
- 3) L'arbitre ne peut pas jouer car il y a 2 matchs (art. 2.5).
- 4) L'arbitre n'a pas le droit d'être capitaine pour son club (art. 8 page 204).
- 5) Un joueur qui arrive avec 1h10 de retard a perdu sa partie par forfait sportif (art. 3.11 page 202).
- 6) Le téléphone d'un capitaine-joueur sonne 20 minutes après le début des parties. Il a perdu sa partie. (Règles du jeu, art. 12.3)
- 7) Après les parties, l'arbitre remplit la feuille de match, la signe et la fait signer par les 2 capitaines. Il transmet les résultats au directeur du groupe de N3 ou il saisit le PV sur le site internet de la FFE.

II – QUESTIONS DIVERSES

- 1) Le classement Elo FFE estimatif automatiquement accordé à un vétéran est 1499 (Livre de la Fédération, art. 5 p 204).
- 2) Le classement Elo rapide donné à un vétéran est 1399.
- 3) Les catégories d'âge chez les jeunes sont :
petit poussin, poussin, pupille, benjamin, minime, cadet, junior.
- 4) Le Directeur National de l'Arbitrage est M. Emmanuel VARINIAC (Livre de l'arbitre, chapitre 5).
- 5) Le Directeur des Titres, des Tournois et des Sanctions de la DNA est M. Gérard HERNANDEZ.
- 6) Les conditions à remplir pour devenir Arbitre Fédéral 4 sont : être âgé de 16 ans ou plus, avoir une licence A, suivre un stage S4, réussir les examens UV1 et UV1bis, faire un stage pratique en ayant une ASP (RI DNA dans le livre de l'arbitre, chapitre 0).

III – APPARIEMENTS ET DÉPARTAGES

1) Les appariements d'un tournoi toutes rondes avec 6 joueurs (pupilles) :

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

2) Départages possibles pour ce tournoi jeune : le nombre de parties gagnées, la confrontation directe, le Sonneborn-Berger, le Koya, le match de départage en blitz....

3) Les principes de calcul de ces départages sont expliqués dans le livre de l'arbitre (chapitre 2.4).

IV – LA COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE

Vous êtes arbitre adjoint d'une phase départementale, qui comporte 20 équipes. (Voir le livre de la Fédération page 231 à 237)

1) Les 2 cadences possibles : 60 minutes KO ou 50 minutes + 10 spc (art. 3.3).

2) Il y a 4 joueurs par équipe (art. 3.7a).

3) Composition d'équipes : 5 minutes avant le début de la ronde (art. 3.6).

4) Règle sur le classement ELO des joueurs pour cette phase : Elo réel ou estimé inférieur ou égal à 1700 (dernier classement publié par la FFE ou la FIDE).

5) Il y a 3 rondes (art. 3.2).

6) Avec 20 équipes, l'arbitre principal fait des appariements au système suisse (art.3.2).

7) Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point (art. 4.2.a).

8) Le classement est fait aux points de matches, avec départage par la somme des différentiels (gains – pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse (art.4.4a).

9) Il y aura 5 équipes qualifiées pour la phase régionale (art. 1.2).

10) Jean-Claude Loubatière était un ancien président de la FFE et un arbitre international. Cette coupe a été renommée en son hommage (elle s'appelait auparavant coupe 1700 ou coupe de la Fédération).

UV2 session du 23 novembre 2013

Ce sujet est imprimé recto/verso. Une grille de résultats est jointe.

Documents autorisés : livre de la fédération et livre de l'arbitre (version papier et numérique).

Toutes les réponses devront être justifiées.

Important : le numéro d'anonymat doit être très lisiblement inscrit sur chaque copie.

1. Classement général et départages

1.1. A partir de la grille de résultats jointe (1er open de S...), calculez les départages des joueurs à 7 et à 6,5 points. Ce sont le Buchholz, le cumulatif et le nombre de parties gagnées (n'établissez aucun classement à ce stade du sujet). Expliquez clairement chaque méthode de calcul.

1.2. En fonction des départages calculés en 1.1, établissez le classement des huit premiers joueurs si les départages utilisés sont dans l'ordre :

- a) Cumulatif – nombre de parties gagnées – Buchholz
- b) Nombre de parties gagnées – cumulatif – Buchholz
- c) Buchholz – cumulatif – nombre de parties gagnées.

1.3. La liste des prix au classement général est la suivante :

1^{er} : 1000 €

2^e : 700 €

3^e : 500 €

4^e : 300 €

5^e : 200 €

Calculez la répartition de ces prix au système Hort avec le classement établi en 1.2.c.

2. Connaissance de la DNA

2.1 Qui est le responsable du BAF ?

2.2 A qui faut-il envoyer les demandes de titres d'arbitres ?

2.3 Par qui est nommé le Directeur National de l'Arbitrage ?

3. Indemnité d'arbitrage

Vous arbitrez un tournoi de parties rapides au système suisse : 7 rondes, 42 joueurs, 410€ de prix. Il se déroule à D...en C..., petite bourgade chaleureuse où l'on n'accède que par la route, située à 50 km de votre domicile.

Quelle somme totale demanderez-vous à l'organisateur pour votre arbitrage et votre déplacement ?

4. Classements Elo

Vos calculs seront détaillés.

4.1 Calculer la variation du classement Elo national pour Mathéo, 12 ans, membre du club de B..., Elo : 1310.

Les résultats des parties jouées sur la période considérée sont les suivants :

- Défaite contre un adversaire classé 1504
- Défaite contre un adversaire classé 1320
- Défaite contre un adversaire classé 1340
- Gain contre un adversaire classé 1200
- Nulle contre un adversaire classé 1190
- Défaite contre un adversaire classé 1685
- Défaite contre un adversaire classé 1292.

4.2 Calculer la variation du classement Elo national pour le père de Mathéo, membre du même club, Elo : 1550.

Les résultats des parties jouées sur la période considérée sont les suivants :

- Gain contre un adversaire classé 1738
- Nulle contre un adversaire classé 1914
- Défaite contre un adversaire classé 1910
- Gain contre un adversaire classé 1761
- Gain contre un adversaire classé 1842
- Défaite contre un adversaire classé 2067
- Défaite contre un adversaire classé 1951
- Nulle contre un adversaire classé 1823
- Nulle contre un adversaire classé 1817.

4.3 Calculer la variation du classement Elo rapide pour Emilie, 8 ans, sœur de Mathéo, membre du même club, Elo : 880.

Les résultats des parties jouées sur la période considérée sont les suivants :

- Défaite contre un adversaire classé 1210
- Défaite contre un adversaire classé 1090
- Défaite contre un adversaire classé 870
- Nulle contre un adversaire classé 750
- Défaite contre un adversaire classé 1120
- Nulle contre un adversaire classé 770
- Nulle contre un adversaire classé 820
- Défaite contre un adversaire classé 940.

4.4 A quelles dates est publié le classement Elo national ? Le classement rapide ?

5. Droits d'homologation

Vous arbitrez un open de 7 rondes au système suisse intégral durant 5 jours, utilisant la cadence 1h30 + 30 spc. Les montants d'inscription sont 30€ pour les seniors et 15€ pour les jeunes. L'organisateur applique une majoration pour les inscriptions faites le jour de la première ronde : 40€ pour les seniors et 20€ pour les jeunes.

100 joueurs font le tournoi, répartis en : 20 invités dont 8 jeunes, 50 inscrits au plus tard la veille du tournoi dont 10 jeunes, 30 inscrits le premier jour du tournoi dont 10 jeunes.

Calculez les droits d'homologation.

A qui et à quelle adresse envoyez-vous les droits ? Sous quel délai

1er open de S... Grille de résultats

Pl	Prénom	Elo	Cat.	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	Pts
1	Nathalie	2090	Sen	+47B	+11N	+21B	-4N	+5N	+9B	+3N	=2B	+12B	7,5
2	Justine	2240	Jun	+27N	+9B	=5N	+31B	=6N	+3B	+4N	=1N	=8B	7
3	Freddy	2130	Sen	+26B	+34N	+10B	+8N	+4B	-2N	-1B	+14N	+5B	7
4	Michel	2100	Sen	+14N	+17B	+7N	+1B	-3N	+20B	-2B	+22N	+10B	7
5	Myriam	1960	Sen	+65B	+22N	=2B	+16N	-1B	+14N	+7B	+6B	-3N	6,5
6	Greg	2300	Sen	+37B	+24N	=16B	+15N	=2B	=7N	+8B	-5N	+21B	6,5
7	Aurélie	1930	Sen	+40B	+36N	-4B	+35N	+11N	=6B	-5N	+20B	+15B	6,5
8	Alice	2050	Sen	+41N	+39B	+20N	-3B	+52N	+32B	-6N	+13B	=2N	6,5
9	Fanny	1730	Min	+29B	-2N	+26B	+43N	+10B	-1N	+16B	-12N	+22B	6
10	Lisa	1950	Sen	+33N	+18B	-3N	+23B	-9N	+40B	+32N	+11B	-4N	6
11	Guillaume	1690	Sen	+48B	-1B	+33N	+38N	-7B	+42N	+21B	-10N	+25B	6
12	Arthur	1990	Cad	-23N	+63B	+61N	+39B	-20N	+37B	+17N	+9B	-1N	6
13	Audrey	1910	Sen	-38B	+53N	+37B	+22N	-14B	+15N	+25B	-8N	+24B	6
14	Jessica	1499	Sen	-4B	+42N	+34B	+21N	+13N	-5B	+20N	-3B	=17N	5,5
15	Samy	1880	Min	+28N	=23B	+52N	-6B	+31N	-13B	+49N	+19B	-7N	5,5
16	Océane	1990	Ben	+43B	+25N	=6N	-5B	=23N	+39B	-9N	+44B	=18N	5,5
17	Candice	1710	Sen	+42B	-4N	-43B	+53N	+26B	+36N	-12B	+27N	=14B	5,5
18	Pierre-Yves	1630	Sen	+66B	-10N	-38B	-29N	+46B	+43N	+26B	+28N	=16B	5,5
19	Renaud	1800	Cad	+49N	=61B	-31N	-45B	+51N	+50B	+52N	-15N	+33B	5,5
20	Lucien	1880	Sen	+63B	+38N	-8B	+44N	+12B	-4N	-14B	-7N	+41B	5
21	Pierrick	1920	Vet	+32N	+44B	-1N	-14B	+45N	+23B	-11N	+37B	-6N	5
22	Tom	1620	Cad	+51N	-5B	+46N	-13B	+38N	+52B	+31N	-4B	-9N	5
23	Sophie	1460	Min	+12B	=15N	+57B	-10N	=16B	-21N	+35B	-24N	+44N	5
24	Nicolas	1730	Sen	+56N	-6B	+27N	-32B	-37N	+47B	+41N	+23B	-13N	5
25	Frédéric	1680	Sen	+54N	-16B	-32N	+56B	+47N	+28B	-13N	+40B	-11N	5
26	Thomas	1500	Ben	-3N	+55B	-9N	+54B	-17N	+56B	-18N	+38B	+45N	5
27	Timéo	1590	Vet	-2B	+29N	-24B	-42N	+58B	+55N	+39N	-17B	+40N	5
28	Arnaud	1410	Jun	-15B	+64N	-35B	+34N	+44B	-25N	+50N	-18B	+39N	5
29	Fred	1310	Ben	-9N	-27B	+62N	+18B	-36B	+65N	-44N	+52B	+37N	5
30	Corentin	1690	Sen	+46N				+54B	-41B	+56N	+53N	+31B	5
31	Ingrid	1690	Sen	=57B	+50N	+19B	-2N	-15B	+45N	-22B	+49N	-30N	4,5
32	Cyril	1440	Sen	-21B	+66N	+25B	+24N	+57B	-8N	-10B	-33N	=36B	4,5
33	Philippe	1450	Sen	-10B	+58N	-11B	=48N	-42B	+34N	+57B	+32B	-19N	4,5
34	Geoffrey	1710	Ben	+55N	-3B	-14N	-28B	=41N	-33B	+64N	+61B	+49B	4,5
35	Jacky	1660	Sen	-61N	+49B	+28N	-7B	-40N	+38B	-23N	=45B	+50B	4,5
36	Yves	1600	Sen	+62N	-7B	+51N	-52B	+29N	-17B	-40N	+55B	=32N	4,5
37	Clara	1600	Ben	-6N	+56B	-13N	+46B	+24B	-12N	+42B	-21N	-29B	4
38	Virginie	1410	Pup	+13N	-20B	+18N	-11B	-22B	-35N	+46B	-26N	+54B	4
39	Samuel	1660	Cad	+58B	-8N	+40B	-12N	+43B	-16N	-27B	+42N	-28B	4
40	Tiphaine	1450	Sen	-7N	+62B	-39N	+60B	+35B	-10N	+36B	-25N	-27B	4
41	Maité	1490	Pup	-8B	-48N	=50B	+65N	=34B	+30N	-24B	+54N	-20N	4
...													
46	Olivier	1160	Pup	-30B	+47N	-22B	-37N	-18N	+61B	-38N	+56B	+55N	4
47	Raymond	1499	Sen	-1N	-46B	+55N	+64B	-25B	-24N	-54B	+62N	+57B	4
...													
52	Murielle	1780	Sen	+53B	+60N	-15B	+36N	-8B	-22N	-19B	-29N	-42B	3
...													
65	Bruno	1460	Ppo	-5N	=51B	-54N	-41B	+66N	-29B	-61N	-59B	-56N	1,5

1. Classement général et départages.1.1. Départages des joueurs à 7 et 6,5 points : Buchholz, cumulatif, et nombre de parties gagnées.

2	Justine	2240	Jun	+27N	+9B	=5N	+31B	=6N	+3B	+4N	=1N	=8B	7
3	Freddy	2130	Sen	+26B	+34N	+10B	+8N	+4B	-2N	-1B	+14N	+5B	7
4	Michel	2100	Sen	+14N	+17B	+7N	+1B	-3N	+20B	-2B	+22N	+10B	7
5	Myriam	1960	Sen	+65B	+22N	=2B	+16N	-1B	+14N	+7B	+6B	-3N	6,5
6	Greg	2300	Sen	+37B	+24N	=16B	+15N	=2B	=7N	+8B	-5N	+21B	6,5
7	Aurélie	1930	Sen	+40B	+36N	-4B	+35N	+11N	=6B	-5N	+20B	+15B	6,5
8	Alice	2050	Sen	+41N	+39B	+20N	-3B	+52N	+32B	-6N	+13B	=2N	6,5

Buchholz : somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur (*LA Départages art.3.2.1.*)

Ici, pas de forfaits ou exemptions à considérer pour les adversaires des sept joueurs concernés. Donc les scores ajustés sont les points marqués.

Justine : $5+6+6.5+4.5+6.5+7+7+7.5+6.5=56.5$ Freddy : $5+4.5+6+6.5+7+7+7.5+5.5+6.5=55.5$ Michel : $5.5+5.5+6.5+7.5+7+5+7+5+6=55$ Myriam : $1+5+7+5.5+7.5+5.5+6.5+6.5+7=51.5$ Greg : $4+5+5.5+5.5+7+6.5+6.5+6.5+5=51.5$ Aurélie : $4+4.5+7+4.5+6+6.5+6.5+5+5.5=49.5$ Alice : $4+4+5+7+3+4.5+6.5+6+7=47$ Cumulatif : somme des scores provisoires (*LA départages art.3.1.1.*)Justine : $1+2+2.5+3.5+4+5+6+6.5+7=37.5$ Freddy : $1+2+3+4+5+5+5+6+7=38$ Michel : $1+2+3+4+4+5+5+6+7=37$ Myriam : $1+2+2.5+3.5+3.5+4.5+5.5+6.5+6.5=35.5$ Greg : $1+2+2.5+3.5+4+4.5+5.5+5.5+6.5=35$ Aurélie : $1+2+2+3+4+4.5+4.5+5.5+6.5=33$ Alice : $1+2+3+3+4+5+5+6+6.5=35.5$ Nombre de parties gagnées (*LA départages art.3.1.5.*)

Le nom est explicite, cependant un nombre important de candidats l'a confondu avec le score final du joueur, lequel comptabilise aussi les demi-points des parties nulles !

Rappel : une partie non jouée est comptée comme une nulle.

Pas de parties non jouées ici.

Justine : 5

Freddy : 7

Michel : 7

Myriam : 6

Greg : 5

Aurélie : 6

Alice : 6

1.2. Classements.

Erreurs plusieurs fois constatées :

- la joueuse qui termine seule en tête à 7,5 points est oubliée du classement !

- les classements sont établis en suivant uniquement les départages, en oubliant les niveaux de points. Freddy, Justine et Michel seront toujours devant Myriam, Alice, Greg et Aurélie, quels que soient les départages utilisés.

a) Cumulatif - nombre de parties gagnées - Buchholz.

	Joueur	pts	Cu m	Np g	Bu c
1	Nathalie	7,5			
2	Freddy	7	38	7	55.5
3	Justine	7	37.5	5	56.5
4	Michel	7	37	7	55
5	Myriam	6,5	35.5	6	51.5
6	Alice	6,5	35.5	6	47
7	Greg	6,5	35	5	51.5
8	Aurélie	6,5	33	6	49.5

b) Nombre de parties gagnées - cumulatif - Buchholz.

	Joueur	pts	Np g	Cu m	Bu c
1	Nathalie	7,5			
4	Freddy	7	7	38	55.5
3	Michel	7	7	37	55
2	Justine	7	5	37.5	56.5
5	Myriam	6,5	6	35.5	51.5
6	Alice	6,5	6	35.5	47
7	Aurélie	6,5	6	33	49.5
8	Greg	6,5	5	35	51.5

c) Buchholz - Cumulatif - nombre de parties gagnées.

	Joueur	pts	Bu c	Cu m	Np g
1	Nathalie	7,5			
2	Justine	7	56.5	37.5	5
3	Freddy	7	55.5	38	7
4	Michel	7	55	37	7
5	Myriam	6,5	51.5	35.5	6
6	Greg	6,5	51.5	35	5
7	Aurélie	6,5	49.5	33	6
8	Alice	6,5	47	35.5	6

1.3. Système Hort (LA chapitre 2.6)

Erreur redondante : comme il y a cinq prix au classement général, il est oublié de récompenser les 6^e, 7^e et 8^e joueurs, qui sont pourtant ex aequo avec la 5^e.

On calcule le Hort en considérant les groupes de joueurs qui ont le même nombre de points.

	Joueur	pts	Buc	Cum	Npg	Attribution au départage	Partage intégral	Système Hort
1	Nathalie	7,5				1000		
2	Justine	7	56.5	37.5	5	700		
3	Freddy	7	55.5	38	7	500		
4	Michel	7	55	37	7	300		
5	Myriam	6,5	51.5	35.5	6	200		
6	Greg	6,5	51.5	35	5			
7	Aurélie	6,5	49.5	33	6			
8	Alice	6,5	47	35.5	6			

1^{er} niveau de points : 7.5

	Joueur	pts	Buc	Cum	Npg	Attribution au départage	Partage intégral	Système Hort
1	Nathalie	7,5				1000	1000	1000

Nathalie est seule dans son niveau de point. Son Hort est donc identique au 1^{er} prix du classement général.

2^e niveau de points : 7

	Joueur	pts	Buc	Cum	Npg	Attribution au départage	Partage intégral	Système Hort
2	Justine	7	56.5	37.5	5	700	500	600
3	Freddy	7	55.5	38	7	500	500	500
4	Michel	7	55	37	7	300	500	400

Partage intégral : $700 + 500 + 300 = 1500$. Chacun recevrait donc 500 €.

Système Hort : on fait la moyenne entre l'attribution au départage et le partage intégral. Par exemple : $(700 + 500)/2 = 600$.

3^e niveau de points : 6,5

	Joueur	pts	Buc	Cum	Npg	Attribution au départage	Partage intégral	Système Hort
5	Myriam	6,5	51.5	35.5	6	200	50	125
6	Greg	6,5	51.5	35	5	0	50	25
7	Aurélie	6,5	49.5	33	6	0	50	25
8	Alice	6,5	47	35.5	6	0	50	25

Greg, Aurélie et Alice ont le même score que Myriam. Il faut donc partager entre eux quatre le prix de 200€ ! Au partage intégral, chacun recevrait $200 : 4 = 50$ €. Avec le système Hort, Greg, Aurélie et Alice recevront 25€ tandis que Myriam garde une somme plus conséquente.

Remarque : il arrive dans de tels cas de figures (des joueurs 6, 7 et 8) que les prix attribués au système Hort soient très peu élevés. Dans ce cas, on préfère généralement ne pas les attribuer. Mais cela doit être précisé

dans le règlement intérieur du tournoi.

En résumé :

	Joueur	pts	Buc	Cum	Npg	Attribution au départage	Partage intégral	Système Hort
1	Nathalie	7,5				1000	1000	1000
2	Justine	7	56.5	37.5	5	700	500	600
3	Freddy	7	55.5	38	7	500	500	500
4	Michel	7	55	37	7	300	500	400
5	Myriam	6,5	51.5	35.5	6	200	50	125
6	Greg	6,5	51.5	35	5	0	50	25
7	Aurélie	6,5	49.5	33	6	0	50	25
8	Alice	6,5	47	35.5	6	0	50	25
						2700	2700	2700

Notez que le total de chaque colonne est obligatoirement le même ; sinon, il y a une erreur de calcul.

2. Connaissance de la DNA.

2.1. Le responsable est le Directeur du BAF (*LA chapitre 0.2, art.3.6*). C'est Claire Pernoud.

2.2. Les demandes de titres d'arbitrage doivent être envoyées au Directeur des Titres, Tournois et Sanctions (*LA chapitre 0.2, art.3.3*). C'est Gérard Hernandez.

2.3. Le Directeur National de l'Arbitrage est désigné par le président fédéral (*LA chapitre 0.2, art.3.1*). Le DNA est Emmanuel Variniac.

3. Indemnité d'arbitrage. (*LA chapitre 2.5, art.3.1*).

D'après l'énoncé, il faut calculer d'une part l'indemnité d'arbitrage, d'autre part les frais de déplacement. (le défraiement concernant la mise à disposition d'un ordinateur personnel et le repas du midi n'était pas à prendre en considération, même si des candidats ont eu l'idée de le mentionner).

Pour un tournoi rapide au système suisse, l'indemnité est :

$$I = (K \times R \times P) + (D \times P)$$

42 joueurs impliquent $K=0,4$.

Sept rondes : $R=7$.

P est une constante, égale à 17.

D est la somme des prix divisée par 1500 : $D=410/1500$

Une erreur redondante des candidats est d'arrondir D à l'entier supérieur. C'est là une confusion avec le cas des tournois à cadences non rapides !

Une seconde erreur répétitive est d'arrondir « à la louche » : $410/1500$ n'est pas 0,3.

$$I = (0,4 \times 7 \times 17) + (410/1500 \times 17) = 47,6 + 4,65 = \mathbf{52,25 \text{ €}}$$

L'indemnité est comprise entre les valeurs seuils 50 et 85 euros : pas d'ajustement à faire.

Frais de déplacement : nécessairement calculés sur la base des km parcourus d'après l'énoncé.

L'indice est 0,30€/km. Certains candidats n'ont pas un livre à jour et utilisent l'ancienne valeur (0,27€).

Enormément de candidats se trompent aussi en calculant les frais de déplacements : il y a l'aller... **et le**

retour !!

50 km de distance entre domicile et lieu du tournoi, cela fait 100 km parcourus.

Donc : frais de déplacement = $0,3 \times 100 = 30\text{€}$.

La somme demandée sera donc : $52,25 + 30 = 82,25\text{€}$.

4. Classements Elo.

4.1. Il s'agit d'un Elo national (*Livre de la fédération, art. 4.1*).

D'abord, éliminer les parties non compatibles. Ce sont les parties gagnées contre un adversaire beaucoup moins fort et les parties perdues contre un adversaire beaucoup trop fort (résultats logiques, attendus). L'écart de classement doit être strictement supérieur à 350 points.

Mathéo a un Elo de 1310. Donc les parties perdues contre les adversaires ayant des classements strictement supérieurs à $1310 + 350 = 1660$ sont écartées. C'est le cas de la défaite contre le joueur classé 1685.

Calculer la moyenne Elo des adversaires.

$$1504 + 1320 + 1340 + 1200 + 1190 + 1292 = 7846$$

$$7846 : 6 = 1307,66$$

Calculer ensuite le pourcentage de réussite du joueur : c'est le total des points marqués rapporté au nombre de parties (compatibles) jouées.

$$\text{Score} = 0 + 0 + 0 + 1 + 0,5 + 0 = 1,5$$

$$P = 1,5 : 6 = 0,25$$

A ce pourcentage correspond un malus (*tableau page 4.1.2 du livre de la fédération*) de -193.

La performance du joueur est égale à la moyenne Elo adverse augmentée de ce bonus/malus.

$$1307,66 + (-193) = 1307,66 - 193 = 1114,66$$

La qualité de la performance, l'âge du joueur et le nombre de parties jouées dictent la méthode de calcul. Ici, la performance de Mathéo est inférieure à son classement, ce qui amène :

$$E_j = ((16 \times 1310) + (6 \times 1114,66)) / (16 + 6) = (20960 + 6688) / 22 = 1256,72, \text{ soit après arrondi à la dizaine la plus proche : } \mathbf{1260}$$

La variation est de : $1310 - 1260 = 50 \text{ points}$.

4.2. Selon la consigne, il s'agit encore d'un Elo national : 1550.

L'intervalle de compatibilité est [1200 ; 1900]. On écarte donc les défaites contre les joueurs trop forts classés 1910, 2067 et 1951.

Moyenne Elo des adversaires.

$$1738 + 1914 + 1761 + 1842 + 1823 + 1817 = 10\,895$$

$$10\,895 : 6 = 1815,83$$

$$\text{Score} = 1 + 0,5 + 1 + 1 + 0,5 + 0,5 = 4,5$$

$$P = 4,5 : 6 = 0,75$$

A ce pourcentage correspond un bonus (*tableau page 4.1.2 du livre de la fédération*) de 193.

Performance du joueur : $1815,83 + 193 = 2008,83$

La performance est supérieure au Elo initial, 6 parties sont prises en compte (<16) et le joueur est senior, d'où le calcul :

$$E_j = ((2008,83 \times 6) + ((16 - 6) \times 1550)) / 16 = (12\ 053 + 15\ 500) / 16 = 1722,06, \text{ soit après arrondi : } \mathbf{1720}$$

La variation est de : $1720 - 1550 = \mathbf{170 \text{ points}}$.

4.3. Selon la consigne, il s'agit à présent d'un Elo rapide : 880 (*Livre de la fédération, art. 4.2*).

L'intervalle de compatibilité est ramené à 320 points pour le classement rapide. Ainsi les défaites d'Emilie contre des joueurs aux classements strictement supérieurs à 1200 points ne sont pas prises en compte. On écarte donc la défaite contre le joueur classé 1210.

Moyenne Elo des adversaires.

$$1090 + 870 + 750 + 1120 + 770 + 820 + 940 = 6360$$

$$6360 : 7 = 908,57$$

$$\text{Score} = 0 + 0 + 0,5 + 0 + 0,5 + 0,5 + 0 = 1,5$$

$$P = 1,5 : 7 = 0,2142\dots$$

Comme P ne s'arrête pas deux chiffres après la virgule, nous n'avons pas une valeur précise du malus.

Le tableau nous donne : $dp = -230$ pour $p = 0,21$ et $dp = -220$ pour $p = 0,22$.

Le malus que nous cherchons est donc situé entre -230 et -220. Il faut **extrapoler** sa valeur.

La fonction $d(p)$ n'est pas proportionnelle, mais logarithmique. Ceci dit, pas la peine de faire des calculs savants ! **Utiliser la proportionnalité nous permet ici d'obtenir une valeur estimée suffisamment proche** pour terminer notre calcul. Ainsi nous pouvons envisager les correspondances suivantes :

p	dp
0.21	-230
0.211	-229
0.212	-228
0.213	-227
0.214	-226
0.215	-225
0.216	-224
0.217	-223
0.218	-222
0.219	-221
0.22	-220

Ainsi pour $p = 0,2142\dots$, $dp = -226$.

Performance de la joueuse : $908,57 - 226 = 682,57 \rightarrow \mathbf{700}$ (une performance inférieure à 700 est ramenée à 700).

Remarque : dans le cas d'Emilie, ne pas extrapoler dp ne faussait pas le calcul puisque la performance est réajustée à 700. Mais c'est là un cas particulier.

La performance étant inférieure à l'Elo initial, nous appliquons la formule :

$$I_j = ((700 \times 7) + (880 \times 7)) / (7 + 7) = (4900 + 6160) / 14 = \mathbf{790}$$

La variation est de : $880 - 790 = \mathbf{90 \text{ points}}$.

4.4. Le classement national est publié approximativement aux 1^{er} septembre, 1^{er} janvier et 1^{er} mai
(*Livre de la fédération, art. 4.1*).

Le classement rapide est publié approximativement aux 1^{er} septembre et 1^{er} février (*Livre de la fédération, art. 4.2*).

5. Droits d'homologation.

Nous sommes dans le cadre d'un open à cadence lente (pas de droits dûs pour les tournois rapides). Ils représentent 7% du montant des inscriptions perçues par l'organisateur.

	Montant	Nb de joueurs	Total
Senior	30	40	1200
Jeune	15	10	150
Senior avec majoration	40	20	800
Jeune avec majoration	20	10	200
Invités	0	20	0
	total	100	2350
		Droits x7%	164,50€

Les droits d'homologation doivent être envoyés sous 7 jours après la fin du tournoi au secrétariat de la FFE, à l'adresse : Fédération Française des Echecs, BP 10054, 78185 Saint Quentin en Yvelines cedex (*LA chapitre 2.5, art.2.7*).

Documents autorisés : Livres de l'arbitre et de la fédération (version papier ou numérique)
Vous devez indiquer votre numéro d'anonymat sur chaque copie.

1- Championnat de France interclubs jeunes

- Quelles sont les quatre divisions du Championnat interclubs jeunes ?
- Quelles sont les cadences en Top Jeunes et Nationale II ?
- A quel échiquier un minime peut-il jouer en Nationale IV ?
- Que se passe-t-il si l'article 3.7.f du règlement n'est pas respecté ?

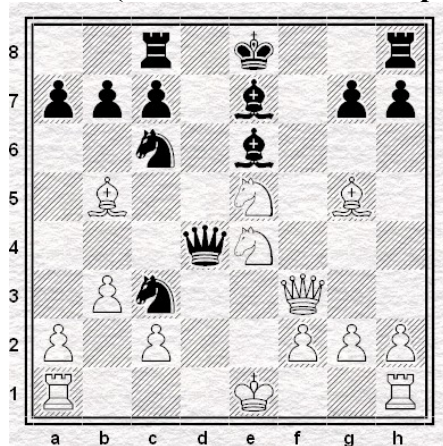
2- Règles du jeu (donnez les références pour justifier la réponse)

- De quelle couleur doit être la case d'angle à la droite de chaque joueur ?
- Quelle est la condition pour qu'un joueur ayant le trait puisse rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case ?
- Qu'est que le "pat" ?
- En cadence lente, l'arbitre signale-t-il la chute du drapeau ?
- Quelles sont les différentes pénalités que peut donner un arbitre ?
- En partie rapide, les joueurs sont-ils obligés de noter les coups ?

3- Quiz (donnez la réponse sans la justifier)

- De quelle licence un arbitre doit-il nécessairement être titulaire pour officier ?
- Un arbitre fédéral 4 peut-il arbitrer une phase régionale de la coupe Loubatière ?
- Que signifie le sigle B.A.F. ?
- Combien faut-il d'arbitres pour un tournoi comptant 256 participants ?

4- Dans cette position, que décidez-vous si... (donnez les références pour justifier la réponse)



- Les blancs jouent 0-0-0 ?
- Au trait, les blancs touchent le cavalier noir en c6 puis jouent Cc5 ?
- Les noirs jouent Cxe5 et appuient sur la pendule ?
- Les noirs jouent Fb4. Les blancs touchent le cavalier noir en c3 puis jouent Fd2. Les noirs vous appellent et demandent à ce que les blancs prennent le cavalier avec la dame en f3. Votre décision ?

1- Championnat de France interclubs jeunes

- Article 1.1 Structure: Top Jeunes, Nationale II, Nationale III, Nationale IV
- Article 3.3: 1 h 30 min. et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6, 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8.
- Article 3.7 b): Uniquement au 1er échiquier.
- Article 4.1.3: Forfait administratif sur l'échiquier du joueur en infraction, avec la marque de - 1.

2- Règles du jeu

a) Article 2.1: blanche.

b) Article 4.2: A la condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant "j'adoube" ou "I adjust"), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.

c) Article 5.2 a) : La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position de pat soit légal.

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

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

a) avertir,

b) augmenter le temps restant de l'adversaire,

c) diminuer le temps restant du joueur incriminé,

d) déclarer la partie perdue,

e) diminuer les points marqués dans la partie par le joueur incriminé,

f) augmenter les points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,

g) expulsion de la manifestation.

f) Article A.2: Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

3- Quiz

a) Une licence A.

b) Oui.

c) Bulletin des Arbitres Fédéraux.

d) 3 arbitres: un arbitre principal et deux adjoints.

4- Un joueur vous appelle, que décidez-vous si...

a) C'est un coup illégal en vertu de l'article 3.8 b). Le roque étant impossible, les blancs devront obligatoirement jouer un coup de roi (Article 4.4 c). Si les blancs ont appuyé sur la pendule et donc que le coup est achevé, les noirs bénéficieront d'un temps de réflexion supplémentaire de 2 minutes s'il s'agit du premier ou du deuxième coup irrégulier. La partie est perdue s'il s'agit du troisième coup irrégulier (Article 7.4 b).

b) Les blancs devront prendre le Cc6 (Article 4.3 b).

c) Le coup est achevé donc l'article 7.4 b s'applique ici. Deux minutes de temps de réflexion supplémentaire s'il agit du premier ou du deuxième coup illégal, perte de la partie s'il s'agit du troisième coup illégal. Le cavalier ne pouvant être bougé, n'importe quel autre coup légal peut être joué (Article 4.5).

d) Ayant touché le Cc3, les blancs sont dans l'obligation de le prendre (Article 4.3 b). N'ayant touché ni le Ce4, ni la Df3 et le Fg5 ne pouvant prendre le Cc3, les blancs devront jouer au choix soit Cxc3, soit Dxc3.

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

1- Championnat de France interclubs jeunes

- a) Article 1.1 Structure: Top Jeunes, Nationale II, Nationale III, Nationale IV
- b) Article 3.3: 1 h 30 min. et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6, 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8.
- c) Article 3.7 b): Uniquement au 1er échiquier.
- d) Article 4.1.3: Forfait administratif sur l'échiquier du joueur en infraction, avec la marque de - 1.

2- Règles du jeu

- a) Article 2.1: blanche.
- b) Article 4.2: A la condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant "j'adoube" ou "I adjust"), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.
- c) Article 5.2 a) : La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position de pat soit légal.
- d) Article 6.8: oui. On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.
- e) Article 13.4: L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes :
 - a) avertir,
 - b) augmenter le temps restant de l'adversaire,
 - c) diminuer le temps restant du joueur incriminé,
 - d) déclarer la partie perdue,
 - e) diminuer les points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
 - f) augmenter les points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
 - g) expulsion de la manifestation.
- f) Article A.2: Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

3- Quiz

- a) Une licence A.
- b) Oui.
- c) Bulletin des Arbitres Fédéraux.
- d) 3 arbitres: un arbitre principal et deux adjoints.

4- Un joueur vous appelle, que décidez-vous si...

- a) C'est un coup illégal en vertu de l'article 3.8 b). Le roque étant impossible, les blancs devront obligatoirement jouer un coup de roi (Article 4.4 c). Si les blancs ont appuyé sur la pendule et donc que le coup est achevé, les noirs bénéficieront d'un temps de réflexion supplémentaire de 2 minutes s'il s'agit du premier ou du deuxième coup irrégulier. La partie est perdue s'il s'agit du troisième coup irrégulier (Article 7.4 b).
- b) Les blancs devront prendre le Cc6 (Article 4.3 b).
- c) Le coup est achevé donc l'article 7.4 b s'applique ici. Deux minutes de temps de réflexion supplémentaire s'il s'agit du premier ou du deuxième coup illégal, perte de la partie s'il s'agit du troisième coup illégal. Le cavalier ne pouvant être bougé, n'importe quel autre coup légal peut être joué (Article 4.5).
- d) Ayant touché le Cc3, les blancs sont dans l'obligation de le prendre (Article 4.3 b). N'ayant touché ni le Ce4, ni la Df3 et le Fg5 ne pouvant prendre le Cc3, les blancs devront jouer au choix soit Cxc3, soit Dxc3.

Sept questions à Jean-Baka Domelevo Entfellner, arbitre assistant lors des derniers World Mind Games (Pékin, décembre 2013)

Jean-Baka, tu as fait partie de l'équipe arbitrale lors des derniers SportAccord World Mind Games, du 12 au 18 décembre 2013 à Pékin. Pour commencer, peux-tu nous en dire plus sur le format de cette compétition un peu particulière ?

Il s'agit d'une compétition internationale de haut niveau dans cinq disciplines sportives qualifiées de "jeux de l'esprit" : Bridge, Dames, Échecs, Go et XiangQi. Bridge, Dames et Échecs sont plutôt familiers pour le grand public européen, mais un peu moins en ce qui concerne le Go et le XiangQi. Le Go est un jeu millénaire où l'on dépose des pierres sur les intersections d'une grille 19x19 afin de contrôler un territoire le plus grand possible, tandis que le XiangQi s'apparente plus à notre jeu d'Échecs, avec un échiquier divisé en deux camps séparés par une rivière. On y joue également ses pièces sur les intersections et non dans les cases, et chaque joueur dispose de 16 pièces de 7 types différents. Le XiangQi est très populaire en Chine, on trouve souvent joueurs et badauds attroupés autour d'une partie au coin d'une rue.



Dans le vieux Pékin, des chauffeurs de pousse-pousse jouent au XiangQi pendant la pause

Dans chacune de ces cinq disciplines, les meilleurs joueurs mondiaux s'affrontaient à Pékin. Marie Sebag et Maxime Vachier-Lagrave représentaient la France. Pour les Échecs, les choses se déroulaient en trois tournois successifs pour un total de 7 jours de compétition : d'abord 7 rondes de rapide (Fischer 20 min + 10 s) en deux jours, puis trois jours et trente parties de blitz (Fischer 3' + 2''), pour terminer par 5 rondes de parties rapides au système basque sur les deux derniers jours de compétition. Au système basque, chaque match oppose deux joueurs jouant l'un contre l'autre deux parties simultanées avec couleurs alternées. Aux WMG les parties se jouaient à la cadence Fischer 20' + 10''.

Comment un arbitre français se retrouve-t-il dans l'équipe d'arbitrage des World Mind Games ?

En fait j'ai été recruté sur place au pied levé ! J'avais déposé une candidature très tardive (environ deux mois avant l'événement), mais toutes les places étaient alors déjà pourvues au sein de l'équipe arbitrale. J'y allais de toutes les façons pour accompagner Marie. Une fois sur place, Geoffrey Borg (CEO de la FIDE et organisateur de l'événement "Échecs") et Carlos Dias (Arbitre International portugais, arbitre en chef de l'événement) m'ont proposé de faire partie de l'équipe, ce que j'ai accepté volontiers.

En quoi a consisté ton rôle au sein de l'équipe arbitrale ?

Essentiellement à noter les parties. Dans cette compétition de haut niveau (16 joueurs parmi les tout meilleurs mondiaux pour chacun des deux sexes), les joueurs étaient dispensés de noter leurs coups, en blitz évidemment, mais aussi en cadence rapide. D'ailleurs pour le tournoi de blitz nous ne notions pas du tout les parties, car il aurait fallu au moins deux arbitres par échiquier, l'un pour noter les coups blancs et l'autre les coups noirs. Tous les échiquiers utilisés étant des échiquiers électroniques, on s'en remettait simplement à l'enregistrement des

coups par le logiciel DGT ! Pour le reste, en cadence rapide, c'était comme un test grandeur nature pour l'obtention d'une ANZ (la défunte Attestation de Notation en Zeitnot, qui a disparu depuis des années du cursus arbitral de la DNA, remplacée simplement par l'ASP, Attestation de Stage Pratique). Avec la pression en plus, car on arbitre par exemple Levon Aronian contre Alexander Grischuk, respectivement 2^{ème} et 6^{ème} mondiaux !

Tu as arbitré des parties se jouant sur un mode atypique (le système basque), peux-tu nous en dire plus par rapport à cette expérience ?

Comme indiqué plus haut, le système basque oppose deux joueurs s'affrontant simultanément sur deux échiquiers avec couleurs opposées. Cela pose entre autres des problématiques de logistique, par exemple pour l'installation des deux échiquiers (plus ou moins éloignés l'un de l'autre ?), des pendules (logiquement aux deux extrémités de la table) et surtout des sièges des joueurs, lesquels devront pouvoir se déplacer le plus facilement possible d'un échiquier à l'autre. L'avant-veille du démarrage du tournoi basque, nous avons tenu une petite réunion de préparation pour discuter des points de règlement à expliciter auprès des joueurs, puis la veille nous avons préparé la salle, en faisant le choix de proposer deux options aux joueurs (dont certains ont bien voulu servir de cobayes pour un test) : soit un fauteuil à roulettes pour se déplacer en glissant, soit deux chaises jumelles sans accoudoirs pour celles ou ceux qui préféreraient faire travailler autrement leurs membres inférieurs. La solution "roulettes" a été plébiscitée par tout le monde, excepté Anna Muzychuk qui a préféré l'autre système.

Pendant ce tournoi basque nous étions deux arbitres par match, un à chaque extrémité de la table. Chacun devait noter les coups de l'échiquier dont il était le plus proche, tout en surveillant la pendule correspondant à l'autre échiquier. Dans pratiquement toutes les rencontres, la partie se terminant la première prenait fin sur un abandon tacite, le joueur mal en point décidant à un moment donné de se concentrer pour essayer de "sauver" l'autre échiquier, se laissant tomber au temps sur le premier.



Hou Yifan contre Ju Wenjun (système basque). Arbitre : main, cuisses et feuille de partie :)

Pour les joueurs, la difficulté de l'exercice au système basque réside entre autres dans la capacité à savoir se concentrer sur un échiquier pour y mener la réflexion à son terme sans se laisser distraire par un coup joué sur l'autre échiquier. La situation confortable (que Karjakin a souvent atteinte, par exemple) consiste à avoir simultanément ses deux balanciers enfoncés, pour essayer de répondre à tempo aux coups joués par l'adversaire, qui peut vite se retrouver noyé et perdre pied sur l'un au moins des deux échiquiers.

Une anecdote ou un événement singulier à nous raconter concernant ton arbitrage lors de ces World Mind Games ?

C'était justement lors du tournoi au système basque. J'arbitrais la rencontre Leko-Karjakin, qui se trouvait également enregistrée pour la télé chinoise. Vers le début de la rencontre, l'une des cinq roulettes du fauteuil de

Leko s'est détachée, le gênant par la suite dans ses déplacements et dans son équilibre sur le fauteuil. Sans bouger de ma place et en continuant de noter, j'ai dû faire discrètement signe à mon arbitre en chef qui s'est approché de moi pour que je lui explique le problème. Il est revenu au bout de quelques instants avec un fauteuil de rechange, et nous a demandé de faire arrêter les deux pendules. Un bref moment de confusion pour mon alter ego à l'autre bout de la table, car lui n'avait pas vu le problème et ne comprenait donc pas pourquoi (1) j'avais appelé l'arbitre en chef, et (2) celui-ci débarquait avec un fauteuil en lui faisant signe d'arrêter sa pendule ! Après remplacement rapide du fauteuil en question, tout est rentré dans l'ordre et la (double) partie s'est déroulée sans incident.

Que retiendras-tu comme aspect positif de cette expérience arbitrale ?

Sans aucun doute l'aspect international de l'équipe d'arbitrage, très efficace : notre arbitre en chef portugais, donc, plus un Cubain, un Grec, un Émirati (Émirats Arabes Unis), un Mauritanien, et toute une escouade d'arbitres assistants chinois, que la Fédération chinoise avait mis à disposition pour l'événement.



L'équipe arbitrale au grand complet. Comme d'habitude sur les photos de groupe, le plus grand est derrière !

Enfin, quels sont les prochains tournois sur ton agenda d'Arbitre FIDE en route vers le titre d'AI ?

J'habite en Afrique du Sud, je jouerai et j'arbitrerai cette année dans mon pays de résidence. Je devrais arbitrer le tournoi DSK au Cap en août prochain (cf. mon article dans le BAF 135), puis les Championnats du Monde des Jeunes qui auront lieu à Durban la deuxième quinzaine de septembre.

Merci Jean-Baka, en espérant que ton expérience donne envie à d'autres collègues arbitres d'aller officier à l'international !