

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE



LIVRE
DE
L'ARBITRE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

0 : INTRODUCTION

Chapitre 0.1 : Sommaire

Chapitre 0.2 : Index

Chapitre 0.3 : Références

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

0 : Introduction

Chapitre **0.1**

0.1 Sommaire

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Sommaire du Livre de l'Arbitre

0 : INTRODUCTION.....	2
0.1 Sommaire.....	3
0.2 Index.....	12
0.3 Références.....	16
1 : D.N.A. ET ARBITRES.....	19
1.1 Les missions de l'Arbitre.....	21
A. Rôle auprès de l'échiquier:.....	21
1. Déroulement des parties.....	21
2. Préparation des séances de jeu.....	21
3. Affichages - Résultats des parties.....	22
4. La commission d'appel :.....	22
B. Mission administrative :.....	23
1. Relations avec l'organisation.....	23
2. Relations avec les instances fédérales.....	23
C. Mission fédérale.....	24
D. Code de l'Éthique (F.I.D.E A09).....	24
1. Introduction.....	24
2. Nature des infractions.....	25
3. Conséquences des infractions.....	25
4. Procédures administratives.....	26
1.2 Le Règlement Intérieur de la D.N.A.....	28
PREAMBULE.....	28
TITRE I : LES OBJECTIFS.....	28
Article 1 : Validation par le comité directeur de la F.F.E.....	28
Article 2 : Missions.....	28
TITRE II : L'ORGANISATION.....	29
Article 3 : composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage.....	29
Article 3.1 : Désignations.....	29
Article 3.2 : Le Directeur National de l'Arbitrage.....	29
Article 3.2.1 : Le Directeur National Adjoint de l'Arbitrage.....	29
Article 3.3 : Le Directeur des Titres, Tournois et Sanctions.....	29
Article 3.4 : Le Directeur des Règlements.....	29
Article 3.5 : Le Directeur des Traductions.....	29
Article 3.6 : Le Directeur du B.A.F.....	30
Article 3.7 : Le Directeur de la Formation.....	30
Article 3.8 : Le Directeur des Examens.....	30
Article 3.9 : Les Conseillers Techniques.....	30
Article 4 : Les superviseurs nationaux et régionaux.....	30
Article 4.1 : Rôle.....	30
Article 4.2 : Visite et rapport de supervision.....	30
Article 5 : Les Directeurs Régionaux d'Arbitrage.....	31
Article 5.1 : Direction Régionale d'Arbitrage.....	31
Article 5.2 : Désignation.....	31
Article 5.3 : Fonctionnement.....	31
TITRE III : LA HIERARCHIE DES TITRES (AF...).....	31
Article 6 : Les titres d'arbitres fédéraux.....	31
Article 7 : Cinq conditions s'y ajoutent :.....	31
Article 8 : Licence.....	31
Article 9 : Niveaux.....	31
Article 10 : L'arbitre-candidat.....	32
Article 11 : L'arbitre-stagiaire.....	32

Article 12 : L'arbitre fédéral jeune.....	32
Article 13 : L'arbitre fédéral 4.....	32
Article 14 : L'arbitre fédéral 3.....	32
Article 15 : L'arbitre fédéral 2.....	33
Article 16 : L'arbitre fédéral 1.....	33
Article 17 : L'arbitre formateur.....	33
Article 18 : Les titres Internationaux.....	33
TITRE IV : LES STAGES DE FORMATION A L'ARBITRAGE (S...)	33
Article 19 : Organisation et budget d'un stage.....	33
Article 20 : Stages groupés.....	34
Article 21 : Homologation.....	34
Article 22 : Modalités d'inscription aux stages.....	34
Article 23 : Programmes.....	35
TITRE V : LES EXAMENS.....	35
Article 24 : Les dates des sessions d'examens.....	35
Article 25 : L'inscription aux examens.....	35
Article 26 : Centres d'Examens.....	36
Article 27 : Les épreuves.....	36
TITRE VI : CLASSIFICATION DES TOURNOIS ; OBLIGATIONS DES CLUBS.....	37
Article 28 : Principes.....	37
Article 29 : Dérogations.....	37
Article 30 : Les obligations pour les clubs.....	38
Article 31 : Les sanctions.....	38
Article 32 : Arbitrage des matchs et des coupes fédérales.....	38
TITRE VII : LA CHARTE DE L'ARBITRAGE ET LA COMPETENCE DISCIPLINAIRE.....	38
Article 33 : La Charte de l'Arbitrage.....	38
33.1 Les devoirs de l'arbitre.....	38
33.2 Les devoirs de l'organisateur.....	39
Article 34 : La compétence disciplinaire.....	39
34.1 Compétence disciplinaire d'un arbitre sur les lieux du tournoi.....	39
34.2 Compétence disciplinaire du Directeur des Titres Tournois et Sanctions.....	39
34.3 Compétence disciplinaire de la Direction Nationale de l'Arbitrage.....	40
TITRE VIII : CHARTE DU JOUEUR D'ECHECS.....	41
RESPECTER LES REGLES.....	41
RESPECTER L'ADVERSAIRE.....	41
RESPECTER L'ARBITRE.....	41
RESPECTER L'ORGANISATEUR.....	41
Déontologie des Arbitres en 10 points.....	43
2 : LES REGLES DU JEU.....	44
2.1 Les règles du jeu d'Echecs.....	46
INTRODUCTION.....	46
PREAMBULE.....	46
LES REGLES FONDAMENTALES.....	47
Article 1 : Nature et objectifs d'une partie d'Échecs.....	47
Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier.....	47
Article 3 : Le mouvement des pièces.....	48
Article 4 : L'exécution du mouvement des pièces.....	52
Article 5 : La fin de la partie.....	53
RÈGLES DU JEU DE COMPÉTITION.....	55
Article 6: La pendule.....	55
Article 7: Irrégularités.....	57
Article 8 : La notation des coups.....	58
Article 9 : La partie nulle.....	59
Article 10 : Les points.....	61
Article 11 : La conduite des joueurs.....	61
Article 12 : Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule).....	62

2.2 Annexes aux règles du jeu.....	65
Annexe A : Le jeu rapide.....	65
Annexe B : le Blitz.....	66
Annexe C. La notation algébrique.....	67
Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels.....	69
Annexe E : Les parties ajournées.....	71
Annexe F : Règles du Chess960.....	73
Annexe G: Les fins des parties au K.O.....	74
2.3 Glossaire.....	76
2.4 Laws of Chess.....	80
INTRODUCTION.....	80
PREFACE.....	80
BASIC RULES OF PLAY.....	81
Article 1: The nature and objectives of the game of chess.....	81
Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard.....	81
Article 3: The moves of the pieces.....	83
Article 4: The act of moving the pieces.....	89
Article 5: The completion of the game.....	91
COMPETITION RULES.....	92
Article 6: The chessclock.....	92
Article 7: Irregularities.....	95
Article 8: The recording of the moves.....	97
Article 9: The drawn game.....	99
Article 10: Points.....	101
Article 11: The conduct of the players.....	101
Article 12: The role of the Arbiter (see Preface).....	104
Appendices.....	106
Appendix A. Rapidplay.....	106
Appendix B. Blitz.....	107
Appendix C. Algebraic notation.....	108
Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players.....	111
Appendix E. Adjourned games.....	114
Appendix F. Chess960 Rules.....	117
Appendix G. Quickplay Finishes.....	120
Glossary of terms in the Laws of Chess.....	122
3 : TOURNOIS (I).....	129
3.1 Gestion des tournois toutes-rondes.....	131
LE SYSTEME RUTSCH.....	131
Tournois à nombre impair de participants :.....	131
Tournoi à nombre pair de participants.....	131
LES TABLES DE BERGER.....	132
Ronde 1.....	133
Organisation des rondes 2 et suivantes:.....	133
Tables de BERGER.....	135
Le système RUTSCH-BERGER.....	138
PROPRIETES DES TABLES DE BERGER.....	139
La question des Couleurs :.....	140
Application des tables de Berger aux compétitions par équipes :.....	140
Appariements dirigés :.....	141
Les tables de Varma.....	148
Le système de Scheveningen.....	149
3.2 Tournois au système Molter.....	151
Comment utiliser les tableaux ?.....	151
Organisation matérielle des tournois.....	151
Classement des équipes.....	152
Tableaux officiels d'appariements.....	153



3.3 Tournois à élimination directe.....	175
1. Exemple sur deux cas simples :.....	175
2. Étude du cas général :.....	175
a) Notion de joueurs disponibles (D).....	176
b) Notion de joueurs fictifs (F).....	176
c) Nombre des participants net. PN.....	176
d) Nombre de joueurs exempts au premier tour d'un tournoi à élimination directe. (E).....	176
Exemple:.....	176
Un cas concret :.....	177
CONCLUSION :.....	177
REMARQUE :.....	177
4 : LE SYSTEME SUISSE.....	180
C.04.1 Règles de base des systèmes suisses.....	182
C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse.....	183
A Systèmes d'appariement.....	183
B Ordre initial.....	183
C Retardataires.....	184
D Règles d'appariement, de couleur et d'affichage.....	185
C.04.3 Systèmes suisses officiellement reconnus par la FIDE.....	186
C.04.3.1 Le Système néerlandais.....	187
A. Remarques préliminaires & Définitions-.....	187
B. Critères d'appariement.....	191
C. Règles d'appariement.....	192
D. Procédures de transposition et d'échange.....	196
E. Règles d'allocation des couleurs.....	204
C.04.3.2 Le système Lim Kok Ann.....	204
Fiche d'appariement.....	212
4.2 Appariements Accélérés.....	214
SYSTEME DE HALEY.....	214
OBJECTIFS :.....	214
PRINCIPE :.....	214
APPLICATION :.....	214
SYSTEME ACCÉLÉRÉ DÉGRESSIF.....	215
Objet :.....	215
Principe :.....	215
Détermination du nombre de points fictifs :.....	215
Tableau récapitulatif :.....	215
5 : TOURNOIS (II).....	216
5.1 Les Départages.....	218
1. Départage sur l'échiquier.....	218
2. Liste des systèmes de départage couramment utilisés.....	219
2.1. Départages utilisant les propres résultats du Joueur.....	219
2.1.1 Le CUMULATIF.....	219
2.1.2 Confrontation Directe.....	220
2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes.....	220
2.1.4 Nombre de Parties Gagnées.....	221
2.1.5 Nombre de Parties Jouées avec les Noirs.....	221
2.1.6 Kashdan.....	221
2.2 Systèmes de Départage utilisant les Résultats des Adversaires.....	222
SCORE AJUSTE (S.A.) :.....	222
Le Système BUCHHOLZ.....	225
Le Système SONNEBORN-BERGER.....	227
Systèmes de Départage utilisant les Classements.....	228
Moyenne Elo des adversaires.....	228

Moyenne Elo tronquée.....	228
Performance Elo du Tournoi.....	228
Systèmes de Départage pour les matchs par équipe.....	228
2.4.1 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes.....	228
2.4.2 Le Berlin.....	228
2.4.3 Autres systèmes.....	229
Application des Systèmes de départage aux différents types de Tournois(A.G. 98).....	229
La Performance.....	230
5.2 Gestion administrative des tournois.....	233
Formulaires de type H.....	233
Formulaires de type T.....	233
Formulaires de type I.....	234
T1 : Page de garde du rapport technique.....	235
T4 : Check-list : tournois rapides.....	236
T5 : Check-list : tournois joués en cadence lente.....	237
Le Rapport Technique Simplifié.....	238
T6 : Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE.....	239
MODÈLE DE RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE TOURNOI.....	240
T2 : Récapitulatif des participants.....	245
Attestations sur l'honneur.....	246
Gestion Homologation des Tournois08/09/2015.....	247
T3 : Droits d'homologation.....	248
T10 : Avertissement écrit.....	249
T11 : Exclusion.....	250
Barème d'indemnisation de l'arbitre.....	251
I2 : Fiche d'indemnisation de l'arbitre.....	254
T9 : Enquête forfait non justifié.....	255
Attestation de Stage Pratique.....	256
5.3 Le système Hort :.....	258
Exemple 1 :.....	258
Exemple 2 :.....	259
6 : FIDE.....	260
6.1 Le classement de la FIDE.....	262
0 Introduction.....	262
1 Cadence de Jeu.....	262
2 Règlements en vigueur.....	262
3 Durée de jeu journalière.....	262
4 Durée du tournoi.....	263
5 Parties non jouées.....	263
6 Composition du tournoi.....	263
7 Liste Officielle du Classement de la FIDE.....	263
8 fonctionnement du Système de Classement de la FIDE.....	264
9 Procédures de rapport.....	267
10 Surveillance du traitement du système de classement.....	267
11 Les obligations de l'Administrateur du Système de Classement de la FIDE.....	268
13 Inclusion dans la liste de classement.....	268
6.2 Les Titres de la FIDE.....	270
0.Introduction.....	270
1 Critères pour les titres désignés en 0.31.....	271
1.1 Administration.....	271
1.2 Titres obtenus par le biais de Championnats Internationaux :.....	271
1.3 Des titres peuvent être obtenus en atteignant un classement publié ou intermédiaire.....	274
1.4 Les titres de GM, MI, GMF, MIF peuvent également être obtenus en réalisant des normes . . .	274
1.5 Conditions pour l'obtention du titre, une fois les normes réalisées.....	277
1.6 Résumé des critères de Tournois à Normes.....	278
1.7 Résumé des critères sur le nombre de parties.....	279

1.8 Certificats de tournoi pour les titres.....	286
1.9 Transmission de Rapports de Titre en tournois.....	286
1.10 Procédure d'attribution des Titres aux Joueurs.....	286
2. Eléments de dossier de candidature.....	286
2.1 Les dossiers de candidature.....	286
2.2 Les dossiers de candidatures doivent être transmis à la FIDE.....	286
2.3 Délai.....	286
2.4.....	287
3.0 Liste des formulaires de candidature.....	287
6.3 Titres d'Arbitres décernés par la FIDE.....	292
1 Introduction.....	292
2 Réglementation Générale pour les normes d'Arbitres.....	292
3 Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre FIDE (AF).....	293
4 Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre International (AI).....	293
5 Procédure de candidature.....	294
6 Licence d'arbitre.....	295
7 Liste des Formulaires de Candidature.....	296
Païement de la Licence FIDE.....	303
6.4 Formation des Arbitres.....	305
Généralités.....	305
Organisation.....	305
Formateurs.....	305
Sujets des Séminaires.....	306
Test d'évaluation.....	306
Droits.....	306
6.5 Classification des Arbitres.....	308
1 Généralités.....	308
2 AI et AF Inactifs.....	308
3 AI et AF Actifs.....	308
4 Procédure de classification des AI et AF.....	309
5 Affectation des AI et AF en fonction de leur Catégorie.....	309
6.6 Règlement disciplinaire pour les Arbitres.....	311
Article 1 (Sanctions).....	311
Article 2 (Sous-Comité de discipline).....	312
Article 3 (Procédure d'appel).....	312
6.7 Directives contre la Triche.....	315
Plaintes.....	315
Partie A: plaintes pendant le tournoi.....	316
Partie B: Plainte après le Tournoi.....	316
1. Comment les joueurs peuvent tricher pendant le jeu.....	316
2. Quelles précautions peuvent être prises pour empêcher la tricherie.....	317
3. saisie préventive de parties et information.....	317
4. Comment faire face à un comportement suspect.....	317
5. Comment procéder avec le nouvel article 11.3 des Règles du Jeu d'Echecs.....	317
6. Comment faire face à des accusations.....	318
7. Comment faire face à de fausses accusations.....	318
Outil de dépistage de partie de la FIDE sur Internet.....	318
L'outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet.....	319
Formulaire de Plainte pendant le tournoi.....	320
Formulaire de Plainte Après le tournoi (PTR).....	321
6.8 Les Tournois de la FIDE.....	323
Préambule.....	323
I Remarque générale.....	323
II L'Organisateur en Chef (OC).....	323
III Invitation et Inscription.....	323
IV L'Arbitre Principal (AP).....	324
V Tirage au sort.....	324
VI Préparation de la salle de jeu.....	325

VII Matériel.....	325
VIII Le jeu.....	326
IX Parties non jouées.....	326
X Sanctions, appels.....	327
XI TV, tournage, photographies.....	327
XII La conduite des joueurs.....	327
XIII Le rôle du Capitaine d'équipe.....	327
6.9 Les tournois de Haut niveau.....	330
1. INVITATION :.....	330
2. LOGEMENT :.....	330
3. HORAIRES DU JEU.....	330
4. CONDITIONS DE JEU.....	331
5. SOINS MÉDICAUX :.....	331
6. DEVOIRS DES JOUEURS :.....	331
7. DOMAINE D'APPLICATION :.....	332
8. Divers :.....	332
6.10 Normalisation & matériels de jeu.....	334
1. Généralités :.....	334
2. Pièces :.....	334
2.1. Matière.....	334
2.2. Hauteur, poids, proportions :.....	334
2.3. Forme, style de fabrication :.....	334
2.4. Couleur des pièces :.....	334
3. Échiquier :.....	334
4. Tables :.....	335
5. Pendules :.....	335
5.1. Exigences pour les pendules électroniques.....	335
6. Salle de jeu :.....	335
7. La Commission Technique de la FIDE.....	335
8. Ces règlements.....	336
6.11 Enregistrement & Octroi de licence FIDE.....	338
1. Inscription.....	338
2. licences « devant l'échiquier » (OTB).....	339
3. licences à la FOA.....	340
8 : HANDICAP.....	341
9 : INFORMATIONS.....	346
9.1 Codes des LIGUES.....	348
9.2 Direction Nationale de l'Arbitrage.....	350



0 : Introduction

Chapitre **0.2**

Index

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

0.2 Index

Abandon ou forfait	3.1 paragraphe F2
Absent (joueur)	3.1 F8
Adjoint (arbitre)	Mission de l'arbitre – RI DNA – Gestion des tournois – Titres arbitres – Classification des arbitres – Règles tournois FIDE
Affichage des résultats des parties	Mission de l'arbitre
Ajournées (les parties)	Règles du jeu Annexe D - Mission de l'arbitre – Système suisse – Tournois de haut niveau
Ajusté (score)	Départages
Analyse	Gestion des tournois
Appariement (critères d')	Système suisse
Appariement (règles d')	Système suisse
Appariement accéléré	Système de Haley
Appariement accéléré dégressif	Accéléré dégressif
Après tournoi	Gestion des tournois
Arbitre (le rôle de l')	Mission de l'arbitre - RI DNA
Arbitre fédéral 1	RI DNA
Arbitre fédéral 2	RI DNA
Arbitre fédéral 3	RI DNA
Arbitre fédéral 4	RI DNA
Arbitre formateur	RI DNA
Arbitre/ les titres de la FIDE	RI DNA
Arbitre-candidat	RI DNA
Arbitre-stagiaire	RI DNA
Attestation de Stage Pratique	RI DNA - Gestion des tournois
Attestations sur l'honneur	Gestion des tournois
Aveugles (règles pour le jeu avec des)	Règles du jeu Annexe D
B01 (titres FIDE)	Titres FIDE
B02 (classement de la FIDE)	Classement de la FIDE
BCR (Classement anglais)	Système suisse
Berger	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Berlin	Départages
Blitz	Règles du jeu Annexe B
Buchholz	Départages
C01 (tournois de haut niveau)	Tournois de haut niveau
C02 (normes pour le matériel de jeu)	Normes matériel de jeu pour les compétitions FIDE



C04 système suisse	Système suisse
C06 (règles des tournois de la FIDE)	Règles tournois FIDE
Cadence de jeu (FIDE)	Classement de la FIDE
Charte de l'arbitrage	RI DNA
Check-list : tournois joués en cadence lente	Gestion des tournois
Check-list : tournois rapides	Gestion des tournois
Classement de la FIDE (liste officielle du)	Classement de la FIDE
Classement de la FIDE (système de)	Classement de la FIDE
Classification des tournois	RI DNA
Code de l'éthique (FIDE A010)	Mission de l'arbitre Annexe D
Commission d'appel	Mission de l'arbitre
Compétence disciplinaire	RI DNA
Composition de la D.N.A	RI DNA
Conduite des joueurs	Règles du jeu Article 12
Confrontation directe	Départages
Contrôle de temps	Règles du jeu
Couleurs (différence de, préférentielle)	Système suisse
Coup impossible	Règles du jeu
Coupe (tournois à formule)	Règles des Tournois à élimination directe
Cumulatif	Départages
Départages	Départages
Déroulement des parties	Mission de l'arbitre
Directeurs régionaux d'arbitrage	RI DNA
Disponible (joueur)	Règles des Tournois à élimination directe
DNA	RI DNA
Droits d'homologation	Gestion des tournois
Échanges	Système suisse
Elo FIDE	Classement de la FIDE
Enquête forfait non justifié	Gestion des tournois
Examens	RI DNA
Exécution d'un coup	Règles du jeu
Exempts	Système suisse
Fictif (joueur)	Règles des Tournois à élimination directe
Fin de la partie (La)	Règles du jeu
Flotteurs	Système suisse
Formation (les stages de)	RI DNA
Fumer (Interdiction officielle de)	Mission de l'arbitre
Grille américaine	Classement de la FIDE
Haley (Système de)	Système de Haley



Homologation	Gestion des tournois
Hort (système)	Le Système Hort
Indemnisation (Barème d' Fiche d')	Gestion des tournois
Informatique (mise à disposition...)	Gestion des tournois
Ingo	Système suisse
Irrégularités	Règles du jeu
Joueurs (Relations avec les)	Mission de l'arbitre
K.O. (Les fins de partie au)	Règles du jeu
Kashdan	Départages
Koya	Départages
Licence	Mission de l'arbitre
Licence arbitre	RI DNA
Ligues	Code des ligues
Liste des joueurs	Mission de l'arbitre
Locaux	Mission de l'arbitre
Matériel	Mission de l'arbitre
Mission fédérale	Mission de l'arbitre
Molter (système)	Tableaux d'appariement des Tournois par équipes
Non classés (performance Elo, cas des...)	Départages
Normes (attestation de - Certificate of title result)	Règles de Gestion des Titres de la FIDE
Notation des coups	Règles du jeu
Nulle (La partie)	Règles du jeu
Organisation (Relations avec l')	Mission de l'arbitre
Page de garde du rapport technique	Gestion des tournois
Parties Gagnées (Nombre de)	Départages
Pendule d'échecs	Règles du jeu
Performance Elo	Départages
Permutations	Système suisse
Photos	Tournois de haut niveau
Pièce touchée	Règles du jeu
Points de Match	Départages
Préparation des séances	Mission de l'arbitre
Prix	Mission de l'arbitre - Le Système Hort
Rapide (Le jeu)	Règles du jeu
Rapides (Check-list : tournois)	Gestion des tournois
Rapport tournoi FIDE (Procédures de)	Classement de la FIDE
Récapitulatif des participants	Gestion des tournois
Reconstitution	Règles du jeu
Règlement intérieur de tournoi (modèle de)	Gestion des tournois - Mission de l'arbitre



Règles du jeu	Règles du jeu
Retard	Règles du jeu
Sanctions (pénalités)	Règles du jeu
Score	Règles du jeu
Score ajusté	#16.2.2.1.SCORE AJUSTE (S.A.) : outline
Sonneborn-berger	Départages
Suisse (Règles du système)	Système suisse
Superviseurs	RI DNA
Système Rutsch-Berger	Rutsch-Berger
Système de Scheveningen	Système de Scheveningen
Tables de Berger	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Titres d'arbitrage (Attribution des)	RI DNA
Tournoi FIDE (composition du)	Classement de la FIDE
Tournois (classification des)	RI DNA
Tournois fermés FIDE (traitement des)	Gestion des tournois
Toutes rondes	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Varma (protocole de)	Protocole de Varma

Cet index devrait faciliter la recherche de textes de référence dans le Livre des Arbitres. Toutefois, il ne se suffit pas à lui-même et son utilisation demande quand même une connaissance préalable du contenu de ce livre. L'index ne pourra que vous aider à retrouver plus vite un texte que vous connaissez déjà.

Cette mise en garde s'adresse tout particulièrement aux candidats arbitres qui pourraient penser que cet index peut leur éviter d'étudier les textes avant l'examen. Ce serait une erreur grave de leur part.



0 : Introduction

Chapitre **0.3**

0.3 Références

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

RÉFÉRENCES

		Examens*	Handbook
0	INTRODUCTION		
0.1	Sommaire		
0.2	Index		
0.3	Références		
1	D.N.A. ET ARBITRES		
1.1	Les missions de l'Arbitre	UV.1bis UV.2	A.10
1.2	Le Règlement Intérieur de la D.N.A.	UV.1bis UV.2	
2	LES REGLES DU JEU		
2.1	Les règles du jeu d'Échecs	UV.1	E.1.a
2.2	Annexes aux règles du jeu		
2.3	Glossaire		
2.4	Laws of Chess		
3	TOURNOIS (autres qu'au système suisse)		
3.1	Gestion des tournois toutes-rondes	UV.1bis UV.2	Ann. C.06
3.2	Tournois au système Molter	UV.1bis UV.2	
3.3	Tournois à élimination directe	UV.1bis UV.2	
4	LE SYSTEME SUISSE		
4.1	Le Système Suisse	UV.3 UV.5	C.04.1
4.2	Commentaires & Précisions sur le système suisse		
4.3	Appariements Accélérés	UV.5	
5	TOURNOIS (Gestion)		
5.1	Départages	UV.2	Ann. C.05
5.2	Gestion administrative des tournois		
5.3	Le système Hort	UV.2, 3, 4 et 5	
6	FIDE		
6.1	Le classement de la FIDE	UV.4 et 5	B.02
6.2	Les Titres de la FIDE	UV.4 et 5	B.01
6.3	Titres d'Arbitres décernés par la FIDE	UV.4 et 5	B.06
6.4	Formation des Arbitres d'Échecs	UV.4 et 5	B.06
6.5	Classification des Arbitres d'Échecs	UV.4 et 5	B.06
6.6	Règles des Tournois de la FIDE	UV.4 et 5	C.05



6.7	Tournois de haut niveau	UV.4 et 5	C.01
6.8	Normalisation et matériels de jeu	UV.4 et 5	C.02
9	INFORMATIONS		
9.1	Code des LIGUES	UV.1bis UV.2	
9.2	Direction Nationale de l'Arbitrage	UV.1bis UV.2	



1 : D.N.A. ET ARBITRES

Chapitre 1.1 : Missions de l'Arbitre

Chapitre 1.2 : Règlement Intérieur de la D.N.A.

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

1 : D.N.A. ET ARBITRES

Chapitre **1.1**

Les Missions de l'Arbitre

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

1.1 Les missions de l'Arbitre

"L'arbitrage n'est pas seulement un art, il est aussi une vertu" (L. Leclerc)

A. Rôle auprès de l'échiquier:

1. DÉROULEMENT DES PARTIES.

1.1 Généralités :

Pendant les séances principales de jeu comme pendant les séances de reprises après ajournement des parties, l'arbitre a pour unique mission, l'application des Règles définies par la FIDE et la FFE. Pour cela, il doit détenir et connaître la dernière édition des règlements.

Afin d'assurer convenablement cette mission, l'arbitre s'abstiendra de conduire simultanément tout ou partie de ses autres missions. En effet, sauf nécessité impérieuse, l'arbitre ne doit pas quitter la salle de jeu.

1.2 Reprise après ajournement :

Ces séances de jeu, qui réunissent un nombre réduit de joueurs, doivent impérativement requérir un sérieux au moins égal à celui des séances principales. L'arbitre doit veiller à faire respecter les horaires des séances d'ajournement définis dans le règlement intérieur du tournoi, ainsi qu'il doit veiller au maintien de la qualité des conditions de jeu.

Ces reprises sont parfois rendues bruyantes par la présence d'un public constitué en majorité d'autres joueurs ayant déjà terminé leurs parties. L'arbitre doit utiliser son droit d'expulsion pour exclure les perturbateurs et inviter l'organisateur ou son représentant à faire respecter son règlement interdisant la sortie et l'usage du matériel du tournoi hors des séances de jeu.

2. PRÉPARATION DES SÉANCES DE JEU.

2.1 Locaux et matériel :

L'arbitre doit veiller au bon déroulement des parties. Il doit donc s'assurer du confort minimum offert aux joueurs : chauffage, éclairage, ventilation, insonorisation, sanitaires, mobilier, ainsi qu'à l'entretien des locaux, etc... Il doit donc inciter l'organisateur à réaliser les prescriptions nécessaires à des conditions de jeu acceptables : cette partie de sa mission doit donc commencer bien avant le début de la première ronde.

Au niveau du matériel, l'arbitre doit veiller à ce que les jeux et pendules soient en quantité et qualité suffisantes. Quelques pendules supplémentaires sont nécessaires pour remplacement en cas de mauvais fonctionnement.

La vérification du bon état de fonctionnement des pendules fait partie de la mission de l'arbitre (lancement des pendules et comparaison au bout de 4 heures, conseillé). Par contre, la mise en place des jeux, pendules, cavaliers, numéros de tables et feuilles de parties, incombe à l'équipe d'organisation.

L'arbitre doit donc s'assurer de la connaissance et de l'exécution de ces prescriptions décrites dans les "devoirs de l'organisateur" de la Charte des Arbitres, dès son premier contact avec l'organisateur.

2.2 Appariements :

Qu'il s'agisse d'un tournoi au Système Suisse, d'un tournoi "Toutes Rondes", ou se déroulant selon un autre système (Molter, Scheveningen, etc...), l'arbitre ne peut appliquer que les règles FIDE ou FFE, si le tournoi est homologué par la FIDE, à l'exclusion de toute fantaisie souhaitée par l'organisateur ou par les joueurs.

L'arbitre est seul responsable des appariements qu'il réalise ou qu'il avale s'ils sont faits par ses adjoints ou par ordinateur. Il doit donc conduire cette partie délicate de sa mission avec calme et devra donc disposer d'un laps de temps suffisant entre les parties pour réaliser ou valider des appariements de qualité. Les appariements devront être affichés au moins deux heures avant la ronde (à l'exclusion de ceux de la première ronde) à la fois pour permettre un départ de celle-ci à l'heure précise, mais aussi pour que d'éventuelles erreurs puissent être corrigées.

3. AFFICHAGES - RÉSULTATS DES PARTIES.

En début de tournoi, l'arbitre doit afficher dès que possible la liste ordonnée des joueurs par ordre alphabétique et par Elo décroissant, avec numéro de classement dans le tournoi, nom, prénom, titre, classement FIDE ou FFE, ligue ou pays.

Les résultats des parties doivent être collationnés sans retard à l'issue des séances de jeu. La notation des résultats, qui doit être manuscrite même en cas d'utilisation d'un ordinateur, est faite par l'arbitre qui peut, sous sa responsabilité, déléguer ce collationnement à un adjoint ou à toute autre personne fournie par l'organisateur. L'arbitre est responsable de l'affichage des résultats en format normal.

En fin de tournoi, l'arbitre doit fournir à l'organisateur un classement détaillé des participants, qui nécessite souvent un système de départage annoncé dans le règlement intérieur. Ce classement, qui est parfois assez long à calculer, ne peut être limité à quelques joueurs en tête du classement; en effet, pour l'arbitre, il ne peut être question de considérer différemment le premier et le dernier joueur d'un tournoi. Il sera donc nécessaire de laisser à l'arbitre le temps suffisant pour préparer des résultats convenables (un minimum de deux heures après la fin de la dernière ronde paraît raisonnable).

4. LA COMMISSION D'APPEL :

La commission d'appel n'est indispensable que pour les tournois de haut niveau.

4.1 Composition.

Cette commission de 5 ou 7 membres, prévue par le règlement intérieur, comprend un ou plusieurs arbitres, un ou plusieurs représentants de l'équipe d'organisation, un ou plusieurs représentants des joueurs et éventuellement une ou plusieurs notabilités du monde échiquéen (membre du Comité FFE, joueur titré ...).

Exemple : 2 arbitres, 2 joueurs et l'organisateur.

Le nombre des membres doit être impair pour faciliter la prise de décisions majoritaires, qui ne peut être atteinte par les représentants d'une seule des parties en présence. Un membre suppléant doit être prévu pour remplacer un joueur membre de la commission qui se trouverait preneur dans une décision d'appel.

4.2 Rôle et pouvoir.

Face à une décision de l'arbitre au cours du jeu, un joueur ne peut qu'obtempérer. Il doit, s'il le souhaite, faire appel oral dès l'incident et continuer la partie, puis à l'issue de cette partie rédiger son rapport de plainte et l'adresser aussitôt à la Commission d'Appel. L'arbitre réunit la Commission d'Appel, dans les plus brefs délais possibles. La commission délibère en tenant compte de tous les éléments disponibles : témoignages, textes ..., puis prend une décision conforme ou différente de celle de l'arbitre. Cette décision, appliquée pendant la durée du tournoi, peut ultérieurement faire l'objet d'un appel devant la Commission d'Appel Sportif.

B. Mission administrative :

Cette mission regroupe l'ensemble des relations

- d'une part entre l'arbitre et l'organisateur de la manifestation,
- d'autre part entre l'arbitre et la Direction Technique Nationale et la Direction Nationale d'Arbitrage.

1. RELATIONS AVEC L'ORGANISATION

Que l'arbitre ait été contacté par l'organisateur ou proposé par la Direction Nationale de l'Arbitrage, il doit être officiellement homologué par son inscription sur le fichier national des arbitres de l'année, mis à jour en début de chaque saison par le directeur des Titres de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

1.1 Règlement intérieur du tournoi

Il est souhaitable que ce règlement soit élaboré conjointement par l'arbitre et l'organisateur de la manifestation, car il constitue le cadre dans lequel l'arbitre devra travailler, sans qu'il ne s'écarte jamais des règles dont il demeure le garant. Ce règlement doit être avalisé par la signature conjointe de l'arbitre et de l'organisateur.

Il doit indiquer au minimum :

- dates et horaires de la vérification des licences, des séances de jeu, des reprises des ajournées (éventuellement des supplémentaires), des jours de repos, du jour de clôture, etc...
- cadence et modalités des fins de parties (finish, KO...)
- types d'appariements utilisés (système, manuels, informatisés...)
- départages utilisés pour le classement final
- modalités pour les prix (partagés, non cumulables ...), détails en annexe
- noms et qualités des arbitres
- composition de la commission d'appel, pour les tournois de haut niveau (avant la première ronde)
- éventuellement les conditions particulières (salle d'analyse, emplacement pour fumer, etc. ...)
- les adresses : de la salle de jeu, de la salle d'analyse et éventuellement de l'arbitre que l'organisateur devra toujours être en mesure de joindre.

1.2 Défraiement de l'arbitre

- frais de déplacements réels justifiés, selon accord préalable.
- hébergement complet (catégorie ** ou équivalent)
- indemnités selon le tarif formulé par le Chargé des Tournois de la DNA dans le "barème d'indemnisation" et l'entente avec l'organisateur en cas d'une gestion informatisée avec le matériel de l'arbitre.
- le ou les arbitres devront recevoir la totalité du remboursement de leurs frais ainsi que leurs indemnités au plus tard avant la dernière ronde du tournoi. Dans le cas contraire, ils ne communiqueront pas les résultats aux autorités fédérales ou internationales.

2. RELATIONS AVEC LES INSTANCES FÉDÉRALES

À la fin du tournoi, l'Arbitre Principal doit transmettre sous sept jours le rapport technique complet du tournoi.

3. Relation avec les joueurs

Un arbitre fédéral ne peut diriger que des compétitions n'accueillant que des licenciés à une fédération reconnue par la FIDE. L'arbitre doit vérifier la conformité de la licence de tous les joueurs. Si un joueur n'est pas licencié ; ou bien s'il ne peut pas présenter sa licence, il suivra les prescriptions de la DNA.

C. Mission fédérale

L'arbitre est le représentant des instances fédérales sur le lieu de la manifestation échiquéenne. Licencié lui-même, il doit être à l'écoute des autres licenciés et apporter à leur demande des informations et des précisions relatives à la FFE.

Dans le cadre de cette partie extrêmement délicate de sa mission, l'arbitre est impérativement tenu à l'obligation de réserve et ne doit en aucun cas participer ou provoquer des discussions de polémique.

En cas d'impossibilité de réponse à une question, soit par méconnaissance, soit en raison de son ambiguïté, il est tout à fait naturel que l'arbitre oriente son interlocuteur vers le responsable fédéral concerné. L'arbitre doit participer à la vie fédérale et ne peut feindre d'ignorer l'instance nationale qu'il représente.

La mission fédérale de l'arbitre s'étend bien sûr aux relations avec les Média. Dans ce cadre, il ne doit fournir que des informations claires, destinées à une propagande de bonne tenue et se montrer prudent à l'égard de toute erreur journalistique. La recherche de l'effet pour lui-même est à proscrire.

RAPPELS : Interdiction officielle de fumer dans tous les tournois homologués par la FIDE et la FFE depuis 1990.

D. Code de l'Éthique (F.I.D.E A09)

Fédération Internationale Des Échecs

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1989, amendé par le Bureau du Président de la FIDE et par l'Assemblée Générale de 1996.

1. INTRODUCTION

1.1 Le jeu et la conception du jeu d'échecs sont basés sur le principe selon lequel toute personne concernée respecte les règles existantes et attache une valeur particulière au fair-play et à la sportivité.

1.2 Il est impossible de définir exactement et en toutes circonstances la conduite attendue des personnes impliquées dans les tournois et événements de la FIDE, ou d'énumérer tous les actes qui enfreindraient le Code d'Éthique et qui conduiraient à des actions disciplinaires. Dans la plupart des cas, c'est le bon sens qui dictera aux participants les règles de conduite attendues de leur part. Si un participant, dans le cadre d'un événement homologué par la FIDE, a un doute sur le comportement qui est attendu de lui, il doit prendre contact avec les officiels qui représentent la FIDE ou avec l'organisateur local qui a pris en charge l'événement.

1.3 Des litiges survenus pendant une partie ou pendant un tournoi doivent être résolus selon les règles de jeu en vigueur et en accord avec le règlement intérieur du tournoi.

1.4 Ce code de l'Éthique est applicable aux :

- élus de la FIDE
- fédérations membres, aux délégués et aux conseillers
- organisations affiliées
- organisateurs, sponsors
- et à tout compétiteur inscrit dans un tournoi homologué FIDE.

Ce code d'Éthique doit gouverner toute action qui peut être entreprise à l'encontre d'une personne (soit un individu ou une organisation) qui, délibérément ou par grosse négligence, enfreint les règles ou le règlement intérieur, ou néglige de respecter les principes de sportivité.

2. NATURE DES INFRACTIONS

Le Code d'Éthique est violé par une personne ou organisation qui, directement ou indirectement :

2.1 propose, essaye d'offrir ou accepte une rétribution ou une faveur en vue d'influencer le résultat d'une partie ou une élection de la FIDE.

2.2 en d'autres circonstances agit contrairement à ce code.

2.2.1 Les faits suivants sont d'une importance toute particulière :
Production de faux dans l'administration de la FIDE ou au sein d'une fédération nationale. Ceci comprend les informations incorrectes données pour obtenir des avantages ou un gain injustifié.

2.2.2 Conduite d'élus qui n'inspirent plus la confiance nécessaire ou qui, par d'autres actions, sont devenus indignes de confiance.

2.2.3 Organismes, Directeurs de Tournois, Arbitres ou autres responsables qui ne se conduisent pas de façon impartiale ou responsable.

2.2.4 Non-conformité aux normes de courtoisie et de bonne conduite échiquéenne. Conduite considérée comme inacceptable selon les normes sociales en vigueur.

2.2.5 Tricherie ou tentatives de tricherie pendant des parties ou pendant des tournois. Violence, menaces ou autres conduites inconvenantes pendant ou en relation avec un événement échiquéen.

2.2.6 Joueurs qui abandonnent un tournoi sans raison valable ou sans prévenir l'arbitre du tournoi.

2.2.7 Violations grossières ou répétées des règles d'échecs de la FIDE ou des règlements des tournois.

2.2.8 Dans n'importe quel tournoi de haut niveau, les joueurs, les délégations et les équipes doivent se conformer à un code vestimentaire de premier ordre. Le terme de délégation inclut les seconds ainsi que les autres personnes accompagnant le joueur pour son bien-être personnel. Les joueurs sont solidaires des actes commis par les membres officiels de leurs délégations.

2.2.9 Joueurs ou membres de délégations portant des accusations injustifiées envers d'autres joueurs, responsables ou sponsors. Tout litige doit être déféré à l'arbitre ou au directeur technique du tournoi.

2.2.10 De plus, conformément à ce code éthique, des actions disciplinaires seront entreprises dans le cas d'incidents qui discréditent le jeu d'échecs, la FIDE ou ses fédérations et portent atteinte à leur réputation.

2.2.11 Toute conduite susceptible de compromettre ou de discréditer la réputation de la FIDE, ses événements, organisateurs, participants, sponsors, ou la bonne volonté qui leur est associée.

3. CONSÉQUENCES DES INFRACTIONS

Les Officiels prendront les mesures nécessaires pour assurer le déroulement convenable à la fois des parties et des tournois, selon la Loi des Échecs et conformément aux règlements des tournois.

3.1 Les Fédérations, les Officiels et les Organismes agissant en violation de ce Code peuvent perdre temporairement leur qualité de membre ou leurs fonctions.

3.2. Toute personne agissant en violation de ce Code peut se voir interdire la participation à tous les tournois FIDE ou aux tournois à caractère spécifique pendant une période pouvant aller jusqu'à trois ans. On accordera la plus grande attention à la nature de l'infraction et à toute infraction précédente pour décider de la durée de l'exclusion.

3.3. Les arbitres de tournois qui manquent de se conformer au Code peuvent être suspendus ou se voir refuser le droit d'officier dans le cadre d'événements homologués FIDE pour une période allant jusqu'à trois années. En ce cas, une nouvelle autorisation d'arbitrer ne sera accordée que conformément aux usages habituels.

3.4. Les Organismes de tournois dont le comportement constitue une violation du Code peuvent se voir refuser le droit d'organiser des événements FIDE pendant une période allant jusqu'à trois années.



3.5 Dans le cas où un joueur ou un membre d'une délégation sème le désordre et la confusion en s'en prenant aux règles, aux procédures ou aux conditions, à la Direction du Comité d'Appels, le joueur peut se voir infliger une amende allant jusqu'à cinq mille U.S. dollars (5000 \$) et peut se voir déclaré forfait pour une plusieurs parties en fonction de l'importance du désordre créé.

3.6 Dans le cas d'une conduite physiquement ou verbalement agressive, ou visant à intimider un joueur, un membre d'une délégation ou toute autre personne engagée dans un événement homologué, la FIDE peut prendre une ou plusieurs des mesures suivantes :

- infliger au joueur une amende de 25000 U.S.\$.
- déclarer un joueur forfait pour une partie ou un match
- si l'infraction est commise par un membre de la délégation, lui demander de quitter l'événement. Le refus peut entraîner les pénalités énumérées ci-dessus.

4. PROCÉDURES ADMINISTRATIVES

4.1 Toute infraction à ce Code par toute Fédération ou par tout représentant de la FIDE sera signalée au secrétariat de cette dernière.

4.2 Toute infraction à la réglementation de ce Code par quiconque sera signalée et jugée par la Commission d'Éthique de la FIDE.

4.3 Le procès-verbal sera consigné par écrit. Les raisons doivent être données pour toutes décisions prises et celles-ci doivent également être consignées par écrit.

4.4 Un appel contre la décision prise par tout représentant FIDE peut être soumis à la Commission d'Éthique de la FIDE. L'appel doit être envoyé par courrier recommandé accompagné d'une caution de 250 U.S. \$. Cette caution sera restituée si l'appel s'avère réellement justifié à tous égards.

4.5 Toute décision faite par la Commission d'Éthique peut faire l'objet d'une procédure en appel selon le Code d'Arbitrage des Sports de la Cour de Lausanne (Suisse)

4.6 Le délai d'appel est limité à 21 jours après la notification de la décision qui est à l'origine de cet appel. Tout recours vers une autre Cour est exclu.

5.

Annexe 1: [ProceduralRules](#)

6.

Annexe 2: [Guidelines to the Interpretation of FIDE Code of Ethics](#)



1 : D.N.A. et Arbitres

Chapitre **1.2**

**Règlement Intérieur
de la
D.N.A.**

**Le Livre
de L'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

1.2 Le Règlement Intérieur de la D.N.A.

PREAMBULE

Ce règlement intérieur a été établi à partir des travaux menés lors d'une réunion entre arbitres tenue à Lyon les 4 et 5 mars 1989. La Direction Nationale de l'Arbitrage, s'était alors proposée comme objectifs de mettre en place une restructuration de l'arbitrage visant à uniformiser sur le territoire national les pratiques et les formations, tout en revalorisant la fonction d'arbitre.

TITRE I : LES OBJECTIFS

ARTICLE 1 : VALIDATION PAR LE COMITÉ DIRECTEUR DE LA F.F.E.

Le présent règlement intérieur, qui définit le rôle et le fonctionnement de la D.N.A, a été approuvé par le Comité Directeur de la F.F.E. du 30.4.1989. Il a été amendé par les Comités Directeurs des 21.10.1989, 28.1.1990, 26.1.1991, 26.5.1992, 13.6.1992, 4.7.1992, 22.5.1993, 24.8.1997, 22.3.1998, 21.6.1998, 21.10.2000, 7.4.2001, 20.10.2001, 20.03.2004, 30.10.2005, 08.10.2006, 28.06.2009, 20.06.2010, 5.11.2011, 29.01.2012, 11.11.2012, 09.02.2014 et 21.06.2014. Le présent texte abroge et remplace le précédent Règlement Intérieur de la D.N.A. Mise en application le 1er juillet 2014.

ARTICLE 2 : MISSIONS

La F.F.E confie à la D.N.A les missions suivantes :

- Former les arbitres avec rigueur en organisant des stages de formation
- Valider ces formations en organisant des sessions d'examens
- Décerner les titres d'arbitres fédéraux
- Organiser une Bourse aux Arbitres
- Diffuser, après traduction en langue française, les nouveaux textes officiels de la FIDE relatifs à l'arbitrage et fournir l'accompagnement pédagogique nécessaire à leur bonne compréhension et à leur application
- Harmoniser les savoir-faire, maintenir un haut niveau de connaissances chez les arbitres titrés en organisant des séminaires de formation continue
- Conseiller les arbitres, répondre à leurs problèmes d'arbitrage.
- Fournir aux arbitres fédéraux les moyens de remplir leurs missions à l'aide de divers outils de communication : Livre de l'Arbitre, Bulletin des Arbitres Fédéraux, page « arbitrage » et page « actualités » du site fédéral <http://www.echecs.asso.fr>
- Fournir aux cadres de l'Arbitrage (membres de la D.N.A, Directeurs Régionaux, Formateurs et Superviseurs) des informations susceptibles de les aider à remplir leurs missions.
- Veiller au respect de la Charte des Arbitres telle qu'elle est définie dans le présent règlement intérieur, et prendre les mesures nécessaires pour la faire appliquer
- Veiller à ce que toutes les opérations liées au traitement des tournois incombant au corps arbitral soient convenablement effectuées
- Veiller à ce que le corps arbitral respecte et fasse respecter les règles et les règlements, diligenter d'éventuels contrôles de la part des superviseurs d'arbitrage, engager envers les collègues qui s'obstineraient à ne pas remplir leur mission de façon satisfaisante les opérations pouvant mener à la suspension temporaire ou définitive de la licence d'arbitre.
- Gérer le budget alloué à l'arbitrage

TITRE II : L'ORGANISATION

ARTICLE 3 : COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Article 3.1 : Désignations

La D.N.A se compose de 9 membres. Le Directeur National de l'Arbitrage est désigné par le Président Fédéral. Le Directeur National de l'Arbitrage propose une liste de huit collaborateurs. Ce choix doit être approuvé par le Président Fédéral puis par le Comité Directeur de la F.F.E.

Article 3.2 : Le Directeur National de l'Arbitrage

- ☐ Préside et organise les réunions de la Direction Nationale de l'Arbitrage
- ☐ Organise le travail au sein de la D.N.A, veille au bon fonctionnement de chacun des secteurs et prend toute disposition utile pour remédier aux éventuels dysfonctionnements
- ☐ Est le garant du bon fonctionnement des structures de l'arbitrage, du respect de la Charte des Arbitres et des règlements fédéraux de la part du corps arbitral. Il en est responsable devant le Président et le Comité Directeur de la Fédération
- ☐ Assure le secrétariat général, gère le budget et tient les archives de la DNA
- ☐ Est le contact avec la Commission des Arbitres de la FIDE (Arbiters Committee) ainsi qu'avec la Commission des Règles de la FIDE (Rules Committee)
- ☐ Soumet au vote du comité directeur de la F.F.E les modifications de textes
- ☐ Nomme les superviseurs régionaux, et effectue lui aussi des visites de supervision
- ☐ Diligente les visites de supervision
- ☐ Participe à la procédure de nomination des arbitres qui officient dans le cadre des grands événements fédéraux (voir Livre de la Fédération)

Article 3.2.1 : Le Directeur National Adjoint de l'Arbitrage

Le DNA adjoint seconde et peut remplacer le Directeur National à sa demande, dans toutes ses fonctions. Il est nommé par le C.D. de la FFE, parmi les membres de la DNA, sur proposition du Directeur National.

Article 3.3 : Le Directeur des Titres, Tournois et Sanctions

- ☐ Reçoit les rapports techniques des Tournois des arbitres principaux et des arbitres adjoints (stagiaires, candidats ou titrés sollicitant un titre de niveau supérieur), les vérifie, adresse éventuellement des remarques et les archive après avoir procédé à la mise à jour des dossiers des collègues concernés.
- ☐ Tient à jour les attestations et les rapports d'arbitrage
- ☐ Gère le fichier national des arbitres, prévient les arbitres de leur nomination et fait délivrer par la F.F.E les licences d'arbitres.
- ☐ Gère les titres en relation avec le Directeur des Examens
- ☐ Adresse aux joueurs coupables de forfaits non excusés les suspensions automatiques de compétition (voir article 33), comptabilise les avertissements écrits établis par les arbitres, tient à jour la liste des suspendus et la diffuse, prépare et gère les dossiers liés à l'exercice de la compétence disciplinaire interne.

Article 3.4 : Le Directeur des Règlements

- ☐ Réactualise en permanence le Livre de l'Arbitre, rédige des articles concernant les modifications des règles et règlements à paraître dans le Bulletin des Arbitres Fédéraux
- ☐ Est responsable de la présentation des textes réglementaires relatifs à l'exercice de l'arbitrage, et veille à ce que tout soit mis en œuvre pour que les arbitres fédéraux puissent en prendre connaissance. Il travaille pour cela en étroite collaboration avec le Directeur des Traductions et le Directeur du B.A.F.
- ☐

Article 3.5 : Le Directeur des Traductions

- ☐ Reçoit les nouveaux textes qui lui sont transmis par le Directeur des Règlements et les traduit
- ☐ Est responsable de la version française des règles du jeu, qu'il rédige

Article 3.6 : Le Directeur du B.A.F

- Collecte des informations auprès des membres de la DNA et des arbitres
- Assure la rédaction du Bulletin des Arbitres Fédéraux, adresse une copie au DNA, qui délivre l'autorisation de mise en ligne.

Article 3.7 : Le Directeur de la Formation

- Coordonne la mise en place des stages, en accord avec les organisateurs et les formateurs
- Gère les sommes allouées au titre de la ligne budgétaire « formation »
- Est la seule personne habilitée à accorder ou refuser l'agrément fédéral préalable, sans lequel un stage ne peut pas faire l'objet du soutien financier donné par la F.F.E.
- Anime les stages de formation de formateurs
- Accorde l'U.V. 6 (diplôme de formateur), en collaboration avec le Directeur des Examens

Article 3.8 : Le Directeur des Examens

- Organise les sessions d'examen annuelles
- Met en place les centres d'examens en collaboration avec les Directeurs Régionaux d'Arbitrage
- Coordonne le travail lié à la préparation des sujets, à leur ventilation en temps utiles vers les centres d'examens et veille à la confidentialité absolue de ces opérations
- Reçoit les copies, et les envoie vers les correcteurs de son choix
- Est responsable des opérations visant à rendre anonyme les copies avant envoi vers les correcteurs
- Est responsable de la rédaction des corrigés des sujets et de leur publication dans le BAF
- Envoie en priorité (par courriel) les résultats des UV aux Directeurs Régionaux d'Arbitrage
- Veille à ce que les candidats, lauréats ou non, soient informés des résultats au plus tôt après l'épreuve
- Fournit au Directeur des Titres tous les éléments dont celui-ci a besoin pour la bonne tenue des dossiers des impétrants

Article 3.9 : Les Conseillers Techniques

assistent le Directeur National ainsi que les différents directeurs de secteurs et éventuellement pallient une absence.

ARTICLE 4 : LES SUPERVISEURS NATIONAUX ET RÉGIONAUX

Article 4.1 : Rôle

Les superviseurs sont des arbitres fédéraux expérimentés bénévoles. Leur rôle est de répondre aux questions d'arbitrage posées par les collègues de leur zone géographique, d'assister et de conseiller ces arbitres, d'intervenir en cas de conflit, d'agir dans un esprit de conciliation, de modération et d'ouverture, tout en veillant au strict respect sur le terrain des textes officiels de la FFE et de la FIDE. Un superviseur régional est un cadre qui fait autorité en matière d'arbitrage, dans sa région et par défaut dans toute la France. Sur les lieux d'un tournoi, il peut prendre les initiatives appropriées s'il constate que les règlements fédéraux et/ou l'une des clauses de la Charte de l'Arbitrage ne sont pas respectés. Aucun arbitre ne peut refuser d'être supervisé.

Article 4.2 : Visite et rapport de supervision

Tous les arbitres pourront être visités par les superviseurs.

Un rapport défavorable peut entraîner un avertissement, un blâme, ou la suspension provisoire de la licence d'arbitre (voir le titre 7 : le pouvoir disciplinaire). Un second rapport défavorable peut, de plus, entraîner la suspension définitive de la licence d'arbitre.

Les visites sont diligentées par le Directeur National de l'Arbitrage. En ce cas, les frais de déplacements sont pris en charge par la D.N.A.

Les visites peuvent aussi être diligentées par un Directeur Régional d'Arbitrage (sur le territoire de sa ligue exclusivement). Les frais de déplacements sont alors pris en charge par la ligue.

La visite de supervision peut être demandée par l'arbitre supervisé. Il s'adresse directement à un superviseur. Dans ce cas les frais de déplacements ne sont pas pris en charge par la DNA.

Tout superviseur peut prendre l'initiative de superviser un arbitre même si aucune visite n'a été diligentée.

Toute visite fait l'objet d'un compte-rendu à adresser par le superviseur au Directeur des Titres, en complétant le formulaire de supervision ou en rédigeant un rapport.

ARTICLE 5 : LES DIRECTEURS RÉGIONAUX D'ARBITRAGE

Article 5.1 : Direction Régionale d'Arbitrage

Chaque ligue est tenue de créer une Direction Régionale d'Arbitrage (D.R.A). Ses missions doivent respecter les objectifs de la Direction Nationale. Pour un fonctionnement harmonieux au sein de la Ligue, son positionnement doit être calqué sur celui de la DNA vis à vis de la FFE. Une DRA n'a qu'un pouvoir exécutif et non institutionnel. Un budget lui est alloué par la Ligue. Le montant est déterminé par le comité directeur de la Ligue, qui contrôle l'utilisation de ces fonds. Chaque comité départemental peut créer une Direction Départementale d'Arbitrage (D.D.A.) en se basant sur les principes de l'article 5.

Article 5.2 : Désignation

Le Directeur Régional est nommé par le Président de la Ligue. Cette nomination doit être approuvée par le Comité Directeur de la Ligue.

Article 5.3 : Fonctionnement

Une D.R.A peut être composée de plusieurs membres (maximum : 7). Elle peut éventuellement accueillir des personnes autres que des arbitres, par exemple un informaticien, un représentant des joueurs de haut niveau, etc. L'objectif est la création d'équipes efficaces pouvant s'appuyer sur des compétences multiples. Les membres de la DRA sont choisis par le Directeur Régional. Ce choix doit être approuvé par le Président de la Ligue puis par le Comité Directeur de la Ligue.

TITRE III : LA HIERARCHIE DES TITRES (AF...)

ARTICLE 6 : LES TITRES D'ARBITRES FÉDÉRAUX

sont décernés par la Direction Nationale de l'Arbitrage, après obtention de différentes Unités de Valeur (U.V) délivrées à l'occasion d'examens nationaux tels qu'ils sont définis dans le titre 5 du présent règlement intérieur.

ARTICLE 7 : CINQ CONDITIONS S'Y AJOUTENT :

1. Pour être arbitre fédéral jeune, l'âge minimum est de 12 ans.
2. Pour être arbitre fédéral 4, l'âge minimum est de 16 ans.
3. Pour être arbitre fédéral 3, ou plus, l'âge minimum est de 18 ans.
4. Un arbitre doit nécessairement être titulaire d'une licence A valable pour l'année en cours, délivrée par un club dûment affilié à la Fédération Française des Echecs. Faute de licence A, un arbitre n'est pas autorisé à officier, quel que soit son titre.
5. Un arbitre doit nécessairement posséder un classement Elo lent ou rapide, national ou FIDE.

ARTICLE 8 : LICENCE

Lorsque toutes ces conditions sont remplies, l'arbitre fédéral reçoit chaque année, après encaissement du montant de sa licence A, sa licence d'arbitre fédéral valable pour la saison sportive en cours (saison sportive = du 1er septembre au 31 août).

ARTICLE 9 : NIVEAUX

Il existe 2 étapes préparatoires (arbitre-candidat et arbitre-stagiaire) et 5 titres d'arbitres fédéraux qui sont, par ordre décroissant : arbitre fédéral 1 (AF1), arbitre fédéral 2 (AF2), arbitre fédéral 3 (AF3), arbitre fédéral

4 (AF4), arbitre fédéral jeune (AFJ).

ARTICLE 10 : L'ARBITRE-CANDIDAT

Un joueur titulaire d'une licence A,

- ayant suivi un stage d'arbitrage et,
- ayant adressé au DRA sa demande d'inscription à la prochaine session d'examen est appelé arbitre-candidat.

Il est alors autorisé à officier en qualité d'arbitre-adjoint et peut obtenir des attestations d'arbitrage établies par les arbitres principaux qu'il seconde, ces attestations n'étant valables que s'il est AF4 ayant suivi un stage S3.

Une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) peut lui être délivrée par un AF3 ou plus. Pour délivrer une A.S.P., l'AF3 ou plus, vérifiera, à l'aide du formulaire fourni par la D.N.A., que le candidat est apte à arbitrer sur le terrain.

L'arbitre-candidat, déjà AF4 et qui postule au titre d'AF3, est habilité à rédiger un rapport technique de tournoi. Ce rapport, qui doit être adressé au Directeur des Titres, n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant et ne dispense en aucune façon l'arbitre principal de rédiger le rapport officiel.

Un candidat dispose de deux années (à compter de la session immédiatement postérieure à son stage lui permettant d'accéder au titre supérieur) pour devenir arbitre-fédéral. Passé ce délai, le cursus entier est à refaire, et les éventuelles U.V. qu'il détenait sont périmées. Une dérogation permettant de prolonger ce délai peut toutefois être accordée par le Directeur des Titres, dont la décision est sans appel. Il conviendra alors de lui fournir une demande écrite justifiant clairement les motifs d'une telle demande de report.

ARTICLE 11 : L'ARBITRE-STAGIAIRE

Un arbitre-stagiaire est un candidat qui, après avoir participé à une ou plusieurs sessions d'examens, est titulaire de l'ensemble des U.V. constitutives du titre visé (AF4 ou AF3) mais qui n'a pas encore rempli les autres conditions telles qu'elles sont définies dans les articles suivants. Il peut officier en qualité d'arbitre-adjoint.

ARTICLE 12 : L'ARBITRE FÉDÉRAL JEUNE

Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 16 ans) titulaire de l'UVJ (après avoir suivi un stage SJ ou S4) et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.

ARTICLE 13 : L'ARBITRE FÉDÉRAL 4

Un arbitre fédéral 4 est une personne (âge minimum : 16 ans) titulaire des UV1 + UV1 bis (après avoir suivi un stage S4) et ayant obtenu une Attestation de Stage Pratique (A.S.P.) favorable établie par un AF3 ou plus.

ou une personne possédant une nationalité étrangère, le titre d'arbitre international (ou arbitre FIDE) agréé FIDE et l'UV 1bis.

ARTICLE 14 : L'ARBITRE FÉDÉRAL 3

Un arbitre-fédéral 3 est une personne dont l'âge minimum est de 18 ans.

Titulaire d'un titre d'AF4, il a préparé (dans le cadre d'un stage S3 homologué) et obtenu l'UV2 et l'UV3.

Il a également obtenu de la part des arbitres principaux qu'il a secondé deux ASP indiquant clairement que le stagiaire a donné satisfaction. Ces attestations seront établies selon la grille fournie par la DNA.

De plus, il devra avoir établi le rapport technique complet d'un tournoi (système suisse, au moins 5 rondes) où il a officié en qualité de secondant. Ce rapport peut porter sur l'un des tournois à l'occasion duquel l'arbitre principal lui a fourni une attestation d'arbitrage. Le rapport du stagiaire doit être envoyé directement au Directeur des Tournois, et ne dispense pas l'arbitre principal de rédiger le rapport officiel. Le rapport du stagiaire est examiné par le Directeur des Tournois, qui a autorité pour le valider ou non. En cas de validation, l'auteur reçoit une attestation qui lui est adressée directement par le Directeur des Tournois.

Les deux conditions citées ci-dessus sont prises en compte après que l'arbitre fédéral 4 a passé un stage S3.

ARTICLE 15 : L'ARBITRE FÉDÉRAL 2

Un arbitre fédéral 2 est un arbitre fédéral 3 qui :

- A suivi un stage S2.
- A obtenu les UV4 et UV 5.
- A arbitré de façon satisfaisante au moins un tournoi en cadence lente homologué par la FIDE (avec un minimum de 40 joueurs et 5 rondes) et au moins deux tournois rapides en qualité d'arbitre principal (avec un minimum de 50 joueurs et 7 rondes) après avoir reçu son titre d'AF3
- Le Directeur des Tournois doit avoir reçu le nombre requis de rapports techniques conformes aux règlements de la DNA en vigueur
- A fait l'objet d'une visite de supervision positive

ARTICLE 16 : L'ARBITRE FÉDÉRAL 1

Un arbitre fédéral 1 est un arbitre fédéral 2 actif répondant aux critères d'obtention du titre d'arbitre FIDE (voir FIDE Handbook).

Le postulant doit adresser sa demande avec son cursus détaillé au Directeur des Titres. Le titre d'Arbitre Fédéral 1 est décerné par la Direction Nationale de l'Arbitrage sur proposition du Directeur des Titres.

La DNA pourra diligenter une visite de supervision et pourra vérifier la qualité de plusieurs rapports techniques avant de décerner le titre.

ARTICLE 17 : L'ARBITRE FORMATEUR

L'arbitre formateur est un arbitre AF1 titulaire d'une UV6 et d'une attestation de stage de formateur délivrée par un Arbitre Formateur « Tuteur ». Ce titre permet d'animer les stages de formation. Modalités d'obtention de l'UV6 : voir article 27.8.

ARTICLE 18 : LES TITRES INTERNATIONAUX

Le titre d'arbitre FIDE (AF) et le titre d'arbitre international (A.I) sont décernés par la FIDE.

Sera proposé au Congrès de la FIDE tout AF1 ou AF2 :

Ayant présenté sa candidature par écrit à la DNA (accompagnée d'un curriculum vitae et d'un récapitulatif du cursus d'arbitrage) et remplissant toutes les conditions édictées par la FIDE,

Ayant reçu un avis favorable de la DNA.

La connaissance, en plus du français, de la langue anglaise est indispensable pour le titre d'arbitre international.

La DNA pourra se donner les moyens de vérifier les capacités du postulant.

Le fait de détenir un titre de la F.I.D.E ne dispense pas les arbitres de la F.F.E de satisfaire aux exigences liées au statut d'arbitre fédéral.

TITRE IV : LES STAGES DE FORMATION A L'ARBITRAGE (S...)

ARTICLE 19 : ORGANISATION ET BUDGET D'UN STAGE.

Une ligue, un comité départemental ou un club (ou un comité organisateur regroupant plusieurs composantes), en accord avec le Directeur Régional d'Arbitrage ou le Directeur Départemental d'Arbitrage, peuvent organiser un stage de formation d'arbitres, (SJ ou S4 ou S3 ou S2) à condition de réunir au moins 8 stagiaires (4 pour un stage S2). C'est à cette condition que le stage est homologué par le Directeur de la Formation. Ce dernier est habilité à accorder certaines dérogations en fonction de circonstances particulières.

L'homologation implique la participation financière de la DNA :

- versement d'un forfait à l'organisateur (SJ ou S4 ou S3 ou S2 :40 euros)

- prise en charge de l'indemnité versée au formateur suivant les tarifs en vigueur,
- frais de déplacements du formateur (suivant les tarifs fédéraux),

A l'issue du stage, les demandes de paiement doivent être envoyées au Directeur de la Formation.

L'organisateur prend en charge :

- Les frais d'hébergement et de repas du formateur
- Les éventuels frais de documentation supplémentaire fournie sur place aux stagiaires

ARTICLE 20 : STAGES GROUPÉS

Les stages groupés (voir article 22.2) réunissant au moins 14 élèves pourront être encadrés par deux formateurs indemnisés par la DNA. Le forfait versé à l'organisateur reste fixé à 40 euros. Il est possible de mettre en place un stage groupé avec moins de 14 élèves, mais en ce cas un seul formateur sera pris en charge par la DNA. Le Directeur de la Formation est habilité à accorder certaines dérogations en fonction des situations, qu'il examinera au cas par cas.

ARTICLE 21 : HOMOLOGATION

Avant le stage, l'organisateur doit prendre contact avec le Directeur de la Formation et doit s'entendre avec lui à propos de toutes les modalités pratiques : dates, lieu, désignation du formateur, hébergement, etc. Le Directeur de la Formation est la seule personne habilitée à homologuer un stage. Le Directeur de la Formation adresse un formulaire dénommé « fiche de gestion de stage » à l'organisateur qui, après l'avoir remplie, le retourne directement avec les chèques correspondants au Directeur de la Formation. Le Directeur de la Formation fera suivre les chèques (avec copie de la fiche de gestion de stage) pour encaissement par le trésorier fédéral.

ARTICLE 22 : MODALITÉS D'INSCRIPTION AUX STAGES

22.1 : Pour suivre une formation à l'arbitrage, il faut s'adresser à l'organisateur en lui fournissant ses nom et prénom, coordonnées, numéro de licence et un chèque de 25 euros établi à l'ordre de la F.F.E.

L'organisateur peut percevoir en plus la somme de 10 euros.

Stage SJ (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage S4 (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage S3 (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage S2 (2 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Séminaire de formation continue (FC) (1 jour) : 15 euros (à verser à la FFE)

Pour être autorisé à suivre le stage S3, il faut au préalable avoir suivi un stage S4.

Certaines dérogations pourront être accordées par le Directeur de la Formation.

22.2 : Lorsqu'un organisateur propose un stage S4+S3 groupé (soit 4 jours de formation), l'AF4 qui suivra ces 2 stages groupés ne devra verser que la somme de 25 euros (plus la somme de 10 euros réservée à l'organisateur). Même remarque pour les stages S3+S2 groupés (4 jours de formation).

Stages S4 + S3 groupés (4 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stages S3 + S2 groupés (4 jours) : 25 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

22.3 : Le versement de la somme de 25 euros comprend les frais d'inscription aux examens (pour une durée maximale de 2 ans).

22.4 : Les séminaires de formation continue, d'une durée de 6 à 8 heures (une journée ou deux demi-journées) mis en place par la DNA, une ligue ou un comité départemental, s'adressent aux arbitres titrés (AF4, AF3, AF2 et AF1).

Chaque arbitre titré doit suivre une formation continue ou un autre stage homologué par la DNA (S4, S3, S2 ou séminaire FIDE) tous les 4 ans. S'il n'a pas suivi de stage à l'issue de la saison sportive du terme des 4 ans, il deviendra un arbitre inactif, n'ayant plus le droit d'exercer. Aussitôt ce stage effectué l'arbitre inactif devient actif.

Si durant une période de six ans à compter de sa dernière formation continue ou stage, un arbitre n'effectue pas de formation continue, celui-ci sera dans l'obligation de suivre un stage S4.

Un minimum de 10 arbitres est exigé. Les indemnités et les frais de déplacements des intervenants sont à la charge de la DNA. L'organisateur prend en charge l'hébergement et les repas des intervenants. Les arbitres qui suivent ce séminaire y participent à leurs frais, mais peuvent bénéficier de l'aide d'un club, d'un comité ou d'une ligue.

22.5 : Les stages de formation d'arbitres et les séminaires de formation continue peuvent être organisés par la DNA en utilisant internet après accord du Directeur National de l'Arbitrage.

ARTICLE 23 : PROGRAMMES

23.1 : Le stage SJ, d'une durée de 14 heures (2 jours), est essentiellement axé sur l'enseignement des règles du jeu. S'y ajoutent un cours portant sur la philosophie de l'arbitrage, le règlement intérieur de la D.N.A. et les compétitions jeunes et scolaires.

23.2 : Le stage S4, d'une durée de 16 heures (2 jours), est essentiellement axé sur l'enseignement des règles du jeu. S'y ajoutent l'acquisition de quelques compétences organisationnelles simples (toutes-rondes, Molter, Scheveningen, coupe à élimination directe : cas simple, arbitrage de match, connaissance des compétitions fédérales et des règlements fédéraux) ainsi qu'un cours portant sur la philosophie de l'arbitrage, les missions de l'arbitre, le règlement intérieur de la D.N.A.

23.3 : Le stage S3, d'une durée de 16 heures (2 jours), porte sur :

- le système suisse (10h) : En plus du cours traditionnel, acquisition de compétences manipulatoires en informatique, avec découverte d'un logiciel d'appariements homologué par la FFE,
- compétences organisationnelles (qui ne font pas partie du programme du S4), rédaction de rapports techniques,
- les classements ELO,
- rappels sur les règles du jeu.

23.4 : Le stage S2, d'une durée de 16 heures (2 jours), permet de préparer les titres supérieurs d'arbitrage (AF2, AF1). Contenu :

- le Elo FIDE (révision),
- les normes, les titres,
- spécificités des tournois de haut niveau,
- spécificités de la mission d'un arbitre principal qui officie dans le cadre d'un grand tournoi,
- approfondissement du système suisse (y compris le système accéléré de Haley),
- approfondissement des règles du jeu (niveau « expert »).

TITRE V : LES EXAMENS

ARTICLE 24 : LES DATES DES SESSIONS D'EXAMENS

Les dates des sessions d'examens sont arrêtées par le Comité Directeur de la F.F.E. Les examens sont organisés avec un sujet national dans différents centres régionaux placés sous la responsabilité des Directeurs Régionaux d'Arbitrage.

Pour les épreuves UV1, UVJ, UV1bis et UV2, tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

ARTICLE 25 : L'INSCRIPTION AUX EXAMENS

L'inscription aux examens se fait par l'intermédiaire du Directeur Régional d'Arbitrage pour les UVJ, UV1, UV1bis et UV2. La date limite d'inscription est publiée sur le site internet fédéral. Pour s'inscrire aux UV3, UV4 et/ou UV5 les arbitres s'adressent directement au directeur des examens après avoir suivi un stage S3 ou S2.

ARTICLE 26 : CENTRES D'EXAMENS

Le Directeur Régional d'Arbitrage convoque les candidats. Des centres d'examens sont créés par le Directeur des Examens, en concertation avec les DRA. Chaque DRA arrête la liste définitive des candidats (ce qui lui permettra de recevoir en temps utiles le nombre de sujets nécessaires).

ARTICLE 27 : LES ÉPREUVES

27.1 : U.V. J : durée de l'épreuve : 2 heures. Règles du jeu. Compétitions Jeunes et scolaires.

27.2 : U.V. 1 : durée de l'épreuve : 2 heures. Règles du jeu.

27.3 : U.V. 1 bis : durée de l'épreuve : 2 heures. Compétences organisationnelles de base.

27.4 : U.V. 2 : durée de l'épreuve : 2 heures. Compétences organisationnelles.

27.5 : les sessions d'examen sont organisées les samedis matin ou après-midi. D'une durée de 4h15min, elles se déroulent de la façon suivante : UV 1 (durée 2 heures) puis pause de 15 minutes, puis UV 1bis (pour les candidats qui postulent pour le titre d'AF4 ou UV 2 (pour les AF4 qui postulent pour le titre d'AF3 après avoir suivi un stage S3) ; durée 2 heures.

27.6 : l'U.V. 3 et l'U.V. 5 peuvent se passer de 2 façons :

Ou bien à domicile, en sollicitant l'envoi d'un sujet en écrivant directement au Directeur des Examens. U.V. 3 : Gestion d'un tournoi factice au système suisse (5 rondes) : il s'agit de réaliser les appariements, de les expliquer, et de rédiger un rapport technique complet et soigné. U.V. 5 : gestion d'un tournoi au système suisse (7 rondes, éventuellement, il peut s'agir d'un tournoi accéléré), avec rédaction d'un rapport technique. Il est demandé aux correcteurs de la D.N.A d'évaluer ce travail en faisant preuve d'un très haut niveau d'exigence, tant au niveau des explications qu'au niveau de la qualité de la rédaction et de la présentation du rapport, qui devra être exemplaire, et qui devra démontrer que le candidat a une parfaite maîtrise de nos textes officiels ainsi qu'une totale conscience des responsabilités qui seront les siennes en qualité d'arbitre principal dans des événements de haut niveau.

Ou bien en une journée dans un lieu dédié. où un sujet sera proposé par un arbitre-formateur. Les candidats doivent venir avec leur propre matériel informatique. Après avoir réalisé les appariements et rédigé son rapport technique, le candidat doit être capable d'expliquer les appariements, et de répondre à quelques questions.

27.7 : L'U.V. 4 est adressé aux arbitres (AF3 ayant suivi un stage S2) qui en font la demande auprès du directeur des examens. Il s'agit d'un devoir à faire à domicile portant sur le Elo FIDE, normes et titres FIDE.

27.8 : L'obtention de l'U.V. 6 et d'une Attestation de stage de formateur, donnent automatiquement le titre d'arbitre-formateur (voir article 17). L'UV 6 est un sujet composé par le Directeur de la Formation et par le Directeur des Examens, défini au cas par cas. L'attestation de stage de formateur est obtenue en assistant un Arbitre Formateur « Tuteur » pendant un stage de formation.

27.9 : En cas d'échec à une ou plusieurs U.V, il est toujours possible de faire appel (par écrit et dans un délai de un mois après notification) auprès du Directeur des Examens, qui confie alors la copie à un autre correcteur, dont la décision sera cette fois sans appel.

27.10 : Les copies, qui auront au préalable subi une procédure d'anonymat, sont confiées à des correcteurs choisis par le Directeur des Examens. Les résultats sont communiqués aux Directeurs Régionaux d'Arbitrage, qui sont chargés d'informer les personnes concernées.

TITRE VI : CLASSIFICATION DES TOURNOIS ; OBLIGATIONS DES CLUBS

ARTICLE 28 : PRINCIPES

Un arbitre peut toujours arbitrer un tournoi inférieur à sa qualification. Les tournois homologués par la FFE et les matchs joués sous l'égide de la FFE doivent être, suivant leurs niveaux, arbitrés par les arbitres fédéraux suivants, conformément à l'article 3 du texte « compétitions homologuées » (Livre de la Fédération). Cette classification ne concerne que les arbitres principaux : un arbitre adjoint peut être un arbitre détenant un titre inférieur au niveau requis, ou un arbitre-candidat, ou un arbitre-stagiaire, dont la définition figure dans les articles 10 et 11 du présent règlement intérieur. Un arbitre fédéral 4 âgé de moins de 18 ans ne peut officier que dans le cadre des compétitions « jeunes ».

Arbitres Fédéraux 1 et 2 (AF1 et AF2) agréés FIDE

- ☐ Tous les types d'événements échiquéens homologués par la F.I.D.E. sans possibilité de délivrer de normes aux joueurs. Seuls les arbitres internationaux et FIDE (AI et AF) agréés FIDE peuvent délivrer ces normes.

Arbitres Fédéraux 3 (AF3)

- ☐ Tous les types d'événements échiquéens homologués par la F.F.E. à cadence lente, rapide et blitz.
- ☐ A condition d'être agréé FIDE, les événements échiquéens homologués par la F.I.D.E (7 rondes maximum).
- ☐ Tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division, sauf le Top 12 et top 12F.

Arbitres Fédéraux 4 (AF4)

- ☐ Tous les matchs du championnat de France des clubs, quelle que soit la division, sauf le Top 12 et top 12F,
- ☐ Tous les matchs locaux, départementaux, régionaux,
- ☐ Tous les tournois fermés (sans joueurs classés FIDE) et tous les matchs joués au système de Scheveningen (sans joueurs classés FIDE),
- ☐ Toutes les coupes locales, départementales, régionales,
- ☐ Coupes Fédérales jusqu'aux demi-finales, et la Coupe de France jusqu'aux huitièmes de finales,
- ☐ Compétitions jeunes (sauf celles qui nécessitent des appariements au système suisse),
- ☐ Tournois internes des clubs pouvant être comptabilisés pour le Elo national ou le Elo rapide.

Arbitres Fédéraux Jeunes (AFJ)

- ☐ Compétitions jeunes et scolaires sous la responsabilité d'un « tuteur » AF4 ou plus selon le type de compétition.

ARTICLE 29 : DÉROGATIONS

Certaines dérogations sont accordées dans les cas suivants :

les animateurs titulaires du DAFPE ou d'un diplôme équivalent sont habilités à arbitrer les phases départementales et académiques des championnats scolaires.

Les arbitres-candidats et arbitres-stagiaires (voir définition dans les articles 10 et 11 du présent règlement intérieur) ne peuvent arbitrer qu'en qualité d'arbitre adjoint. Ils peuvent toutefois, à titre exceptionnel, officier occasionnellement en qualité d'arbitre titulaire en faisant fonction d'arbitre fédéral 4, s'ils ont reçu un avis favorable de la part de leur Directeur Régional d'Arbitrage.

Un arbitre fédéral 4 peut, à l'occasion de certains tournois locaux (comme par exemple le tournoi interne d'un club) faire fonction d'AF3 et utiliser le logiciel d'appariements au système suisse. Il le fait sous la responsabilité du Directeur Régional de l'Arbitrage, qui est la seule personne habilitée à attribuer cette dérogation.

Une dérogation peut être accordée, au cas par cas, par le Directeur Régional de l'Arbitrage afin de permettre occasionnellement aux jeunes AF4 âgés de moins de 18 ans d'officier dans n'importe quelle compétition

dévolue aux AF4.

Le DRA peut également accorder à un AF3 agréé FIDE qu'il jugera très compétent, l'autorisation d'arbitrer en tant qu'arbitre principal lors de compétitions homologuées FIDE sans possibilité de normes.

ARTICLE 30 : LES OBLIGATIONS POUR LES CLUBS

Les obligations pour les clubs d'avoir un arbitre AF1, AF2, AF3 ou AF4 sont définies dans le Livre de la Fédération.

ARTICLE 31 : LES SANCTIONS

Les sanctions concernant le non-respect de l'article 30 sont du ressort de la Commission Technique.

ARTICLE 32 : ARBITRAGE DES MATCHS ET DES COUPES FÉDÉRALES

Le titre des arbitres ainsi que leur désignation est définie dans le Livre de la Fédération, dans le respect de l'article 28 du présent règlement intérieur.

TITRE VII : LA CHARTE DE L'ARBITRAGE ET LA COMPETENCE DISCIPLINAIRE

ARTICLE 33 : LA CHARTE DE L'ARBITRAGE

La Charte de l'Arbitrage définit les devoirs réciproques des arbitres et des organisateurs.

33.1 Les devoirs de l'arbitre

- ☐ Respecter et faire respecter les règles et les règlements
- ☐ Jouer un rôle pédagogique lorsque cela est nécessaire
- ☐ Composer, le cas échéant, en accord avec l'organisateur, une Commission des litiges (nombre impair de personnes, faire figurer dans cette liste à la fois des titulaires et des suppléants) habilitée à examiner les appels des joueurs, convoquer cette Commission lorsque l'appel est recevable
- ☐ Officier avec calme, dans un esprit de modération, d'ouverture et de conciliation, conformément à ce que préconise la FIDE
- ☐ Jouer un rôle de conseiller technique avant le tournoi (par exemple : rédaction du règlement intérieur en collaboration avec l'organisateur)
- ☐ Veiller au confort matériel et moral des joueurs en signalant à l'organisateur toute anomalie susceptible de perturber les compétiteurs, et l'aider à trouver des solutions appropriées, veiller à ce que la liste des prix soit affichée dès la première moitié du tournoi, s'assurer du bon affichage des informations techniques obligatoires : liste des joueurs par Elo décroissant, appariements, classement général et grille américaine ronde après ronde, règlement intérieur du tournoi, composition de la Commission des litiges.
- ☐ Refuser la pratique du « bye » dans les tournois au système suisse homologués par la F.F.E (les joueurs arrivant après l'appariement de la première ronde pourront néanmoins s'inscrire pour commencer le tournoi à partir de la seconde, mais avec 0 point),
- ☐ Refuser de « diriger » les appariements, ne pas céder face aux pressions de joueurs désirant réaliser une norme ou une performance et sollicitant à cette fin une transgression des règlements, ne procéder à aucune protection de familles ou de clubs transgressant le texte FIDE C04
- ☐ Si les appariements sont accélérés, le préciser clairement dans le règlement intérieur du tournoi. Rappel : l'accélération est la seule digression mineure du C04 autorisée dans le cadre des tournois au système suisse homologués par la F.F.E.
- ☐ Faire preuve de ponctualité et de disponibilité, être présent en salle de jeu durant les rondes et faire

preuve de vigilance, s'assurer que les joueurs ne parlent pas de leur partie en cours, prendre toutes les dispositions utiles pour prévenir et éviter les attitudes non-sportives, et sanctionner les fautifs si nécessaire

- Après le tournoi, assumer ses responsabilités administratives : rédiger et envoyer le rapport technique en se conformant aux directives de l'organigramme de gestion des tournois et en ne négligeant aucun élément de la « check-list » des arbitres fédéraux
- Avant la fin du tournoi, établir une facture concernant les droits d'homologation. Transmettre le chèque à la F.F.E avec le rapport technique, faute de quoi le tournoi ne pourra pas être traité
- Considérer l'organisateur comme le Directeur du tournoi, travailler à ses côtés et avec les membres de son équipe dans un esprit constructif, ne jamais perdre de vue qu'il s'agit dans la plupart des cas d'un bénévole, tout mettre en œuvre pour que la manifestation échiquéenne dont il s'occupe soit un succès
- Représenter dignement la FFE sur les lieux du tournoi

33.2 Les devoirs de l'organisateur

- Considérer l'arbitre comme le représentant de la F.F.E
- Offrir aux joueurs de bonnes conditions de jeu : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyses, chauffage, toilettes, etc...
- S'occuper de la mise en place du matériel, préparer la salle en tenant compte des conseils de l'arbitre
- Offrir de bonnes conditions de travail à l'équipe d'arbitrage : bureau indépendant, ou, à défaut, leur préparer une zone non accessible au public et aux joueurs (sauf autorisation), qui doit être clairement identifiée
- Etre présent (ou se faire représenter) sur les lieux du tournoi afin de régler sans tarder les éventuels problèmes matériels
- N'exercer aucune pression sur l'arbitre visant à diriger les appariements ou à transgresser le moindre règlement, ne pas intervenir dans les décisions relevant exclusivement de l'arbitrage
- Respecter le barème d'indemnisation de l'arbitrage et régler les notes de frais des arbitres avant le début de la dernière ronde, refuser de payer aux arbitres toute somme qui serait supérieure à celle obtenue grâce à la stricte application du barème fédéral, et signaler directement tout problème de ce type à la Direction Nationale de l'Arbitrage
- Respecter les quotas suivants : 1 arbitre par tranche de 100 joueurs (exemples : tournoi dont le nombre de participants est inférieur ou égal à 100 joueurs : 1 arbitre. Tournoi de 101 à 200 joueurs : 1 arbitre principal + 1 adjoint, tournoi de 201 à 300 joueurs : 1 arbitre principal + 2 adjoints)
- Prendre en charge les licences sur place (état-navette et chèques à envoyer au plus tard le lendemain de la fin du tournoi au siège fédéral)
- Verser à l'arbitre principal avant la fin du tournoi le montant des droits d'homologation (facture établie par l'arbitre, chèque à faire à l'ordre de « Fédération Française des Echecs »)

ARTICLE 34 : LA COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE

34.1 Compétence disciplinaire d'un arbitre sur les lieux du tournoi

Un arbitre fédéral peut être amené à infliger des pénalités, conformément au dispositif décrit dans l'article **12.9** des règles du jeu de la FIDE : du simple avertissement oral (conseil ou réprimande) jusqu'à l'expulsion du tournoi.

Au-delà de ces mesures à caractère sportif, un arbitre peut aussi solliciter une sanction à l'encontre d'un joueur. Il se conformera alors aux directives du Règlement Disciplinaire en particulier à **sa section I** « Disposition communes aux organes disciplinaires de première instance et d'appel ».

34.2 Compétence disciplinaire du Directeur des Titres Tournois et Sanctions

Tout avertissement écrit donné à un joueur par un arbitre est archivé pendant 2 ans par le Directeur des Sanctions. Le deuxième avertissement donné au même joueur entraîne une suspension individuelle de participer aux compétitions homologuées.

de 8 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 1 an.
de 4 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 2 ans.

L'avertissement est remis au joueur et affiché dans la salle de jeu. Si le joueur est absent, l'arbitre se charge d'informer le joueur averti par courrier électronique ou postal.

Le joueur a la possibilité de faire appel de l'avertissement dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appel sportif. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision concernant le 2^e appel est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et communiquée au service gestionnaire des fichiers des licenciés pour diffusion de la liste des suspendus en annexe à ces fichiers.

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

Le Directeur des Sanctions se charge d'informer le joueur suspendu (par courrier électronique ou postal) son président de club et son DRA. Le joueur a la possibilité de faire appel dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appels sportifs. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et sur le site de la FFE rubrique DISCIPLINE.

34.3 Compétence disciplinaire de la Direction Nationale de l'Arbitrage

La D.N.A. examine les plaintes déposées par les licenciés contre un arbitre. Après examen des circonstances et arguments du plaignant et de l'arbitre, elle décide ou non de l'engagement de poursuites contre l'arbitre auprès du Bureau Fédéral.

Si un arbitre ne respecte pas les règlements en vigueur, s'il transgresse la Charte de l'Arbitrage, ou bien s'il commet des fautes répétées, intentionnellement ou par incompetence, la D.N.A. peut alors infliger un blâme ou un avertissement. Elle peut aussi suspendre temporairement ou définitivement sa licence d'arbitre, après avoir entendu les intéressés. La décision de la DNA (envoyée à l'arbitre concerné par courrier électronique ou postal) est sans appel.

La D.N.A. examine les rapports défavorables rédigés par les superviseurs. Si un arbitre a reçu un ou deux rapports défavorables (voir article 4.3) la D.N.A. est habilitée à infliger un avertissement ou un blâme, à prononcer une suspension provisoire ou définitive de sa licence d'arbitre, après avoir entendu les intéressés. La décision de la DNA (envoyée à l'arbitre concerné par courrier électronique ou postal) est sans appel.

TITRE VIII : CHARTE DU JOUEUR D'ECHECS

RESPECTER LES REGLES

Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.

Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation. Les comportements susceptibles de porter préjudice à un autre compétiteur ou de nature à jeter le discrédit sur notre sport sont totalement prohibés.

Une proposition de nullité est toujours inconditionnelle. Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

RESPECTER L'ADVERSAIRE

Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie.

Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.

Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

RESPECTER L'ARBITRE

En participant à une compétition homologuée, le joueur accepte de jouer sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.

Garant du respect des règlements fédéraux et du respect de l'esprit sportif, l'arbitre est un représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.

Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer. Il peut interjeter appel oralement dans l'instant, mais dès que possible il déposera sa réclamation par écrit selon des modalités qui doivent lui être expliquées par le corps arbitral.

RESPECTER L'ORGANISATEUR

Chaque joueur doit concourir à la bonne tenue de la compétition.

L'inscription à une compétition homologuée implique l'acceptation des dispositions définies par le Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.

Les réclamations concernant l'organisation ne sont recevables que si elles sont formulées correctement.

Le compétiteur qui transgresse la Charte du joueur d'échecs dans le cadre d'un événement homologué s'expose à des pénalités sportives ou à des sanctions disciplinaires. En s'inscrivant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Française des Echecs, le joueur s'engage à respecter la présente Charte adoptée par la F.F.E le 21 juin 2003, le Code de l'Éthique » amendé par la F.I.D.E en 1996 au Congrès d'Erevan ainsi que le « Code du Sportif » édicté par l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair-play (A.F.S.V.F.P).

CHARTRE DU JOUEUR D'ÉCHECS*

JE RESPECTE LES RÈGLES

- Les règles doivent être appliquées de bonne foi.
- Le résultat de la partie doit être acquis loyalement.
- Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

JE RESPECTE L'ADVERSAIRE

- Respecter l'adversaire, c'est accepter de jouer contre lui **sans préjugés**.
- Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à la **tricherie**.
- Respecter l'adversaire, c'est **éviter de le déranger**.
- Respecter l'adversaire, c'est être **poli**.

JE RESPECTE L'ARBITRE

- L'arbitre dispose de toute l'**autorité** nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
- L'arbitre est le **représentant officiel de la F.F.E** sur les lieux du tournoi.
- Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur doit **obtempérer** mais il peut déposer un **appel**.

JE RESPECTE L'ORGANISATEUR

- Le joueur **concourt à la bonne tenue** de la compétition.
- Le joueur se conforme au **Règlement Intérieur** affiché dans l'aire de jeu.
- Le joueur d'échecs est un **sportif** !

NE PAS RESPECTER CETTE CHARTE, C'EST S'EXPOSER

À DES PÉNALITÉS SPORTIVES OU À DES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

* version abrégée. Pour prendre connaissance de la version officielle et complète, veuillez prendre contact avec l'arbitre du tournoi.

Déontologie des Arbitres en 10 points

L'Arbitre s'engage à :

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

Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :

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

2 : LES REGLES DU JEU

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'Echecs

Chapitre 2,2 : Annexes aux règles

Chapitre 2.3 : Glossaire

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage



2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.1**

Les règles du jeu d'échecs

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

2.1 Les règles du jeu d'Échecs

INTRODUCTION

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les situations apparaissant lors de parties disputées par des adversaires jouant physiquement sur l'échiquier.

Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties : 1. Règles du Jeu élémentaires et 2. Règles de compétition.

La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 84ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Tallinn (Estonie) [en octobre 2013]. Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er juillet 2014.

Dans ces Règles du Jeu, les mots "il" et "lui", lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.

Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.

Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

Une fédération membre peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.

Le préambule est une partie importante des règles du jeu. Il rappelle que les règles ne peuvent pas couvrir l'ensemble des situations pouvant survenir mais que l'arbitre dispose de suffisamment de liberté pour pouvoir prendre la meilleure décision qui s'impose.

*** Les commentaires sont inspirés du FIDE Arbiter's Manual 2014*

LES REGLES FONDAMENTALES

ARTICLE 1 : NATURE ET OBJECTIFS D'UNE PARTIE D'ÉCHECS

1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant. On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.

Avant d'avoir achevé son coup en appuyant sur la pendule, le joueur passe le trait à son adversaire qui peut répondre à tempo.

1.2 L'objectif de chacun des deux joueurs est d'"attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre. On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.

"prendre" le roi est un coup illégal.












1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2 b).

Quand les deux joueurs ne peuvent ni l'un ni l'autre mater le roi adverse, la partie est nulle. L'exemple typique est Roi blanc contre Roi Noir.

ARTICLE 2 : LA POSITION INITIALE DES PIÈCES SUR L'ÉCHIQUIER

2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et sombres (les cases "noires"). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.

2.2 Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc	habituellement représenté par le symbole		R
Une dame blanche	habituellement représentée par le symbole		D
Deux tours blanches	habituellement représentées par le symbole		T
Deux fous blancs	habituellement représentés par le symbole		F
Deux cavaliers blancs	habituellement représentés par le symbole		C
Huit pions blancs	habituellement représentés par le symbole		(P)
Un roi noir	habituellement représenté par le symbole		R
Une dame noire	habituellement représentée par le symbole		D
Deux tours noires	habituellement représentées par le symbole		T
Deux fous noirs	habituellement représentés par le symbole		F
Deux cavaliers noirs	habituellement représentés par le symbole		C

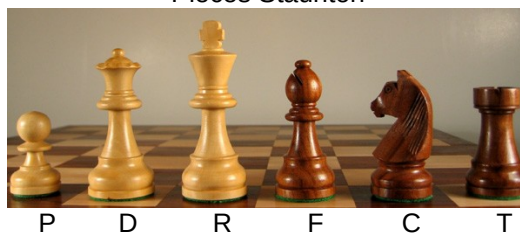
Huit pions noirs

habituellement représentés par le symbole



(P)

Pièces Staunton



2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :



2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

Un échiquier peut être fabriqué dans différents matériaux mais il faut que les couleurs des cases blanches (claires) et noires (foncées) soient bien différentes. Les tailles des pièces et de l'échiquier doivent aller de pair (voir plus de détail dans les Règles des Tournois FIDE).

Il est très important pour l'arbitre de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie pour éviter tout problème de positionnement inversé entre Roi et Dame et Cavaliers et Fous notamment.

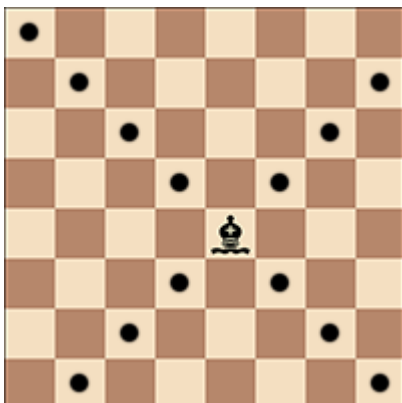
ARTICLE 3 : LE MOUVEMENT DES PIÈCES

3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manœuvre ne constituant qu'un seul coup. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, en accord avec les Articles 3.2 à 3.8.

On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp.

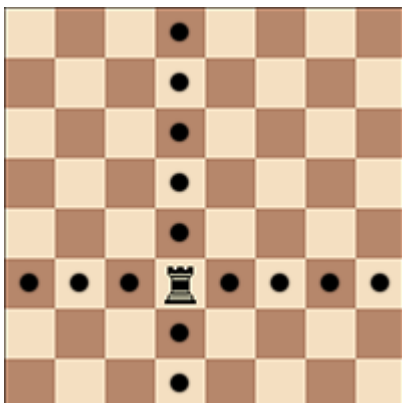
Même clouée, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée..

3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

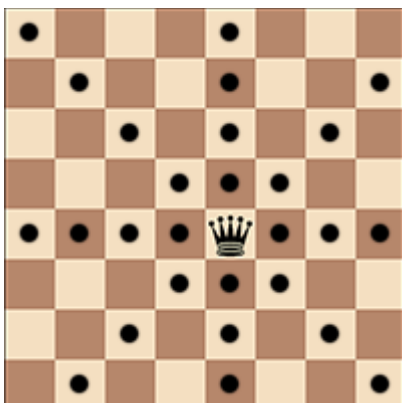


Au départ, un joueur possède deux fous, un de chaque couleur. Si un joueur a deux fous d'une même couleur alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion soit le résultat d'un coup illégal.

3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.

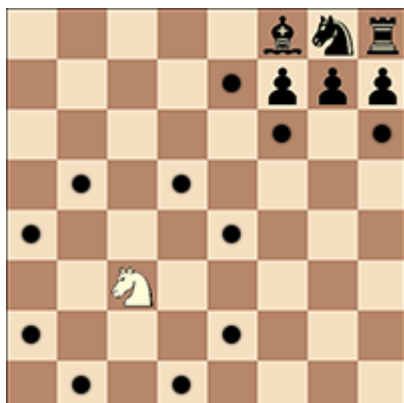


3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

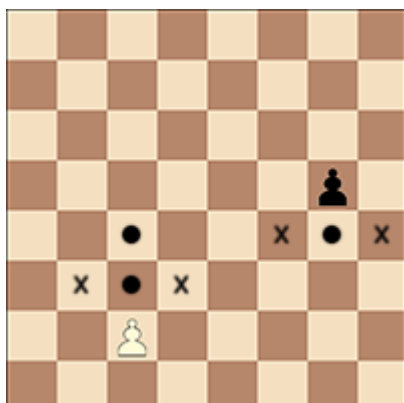


3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.

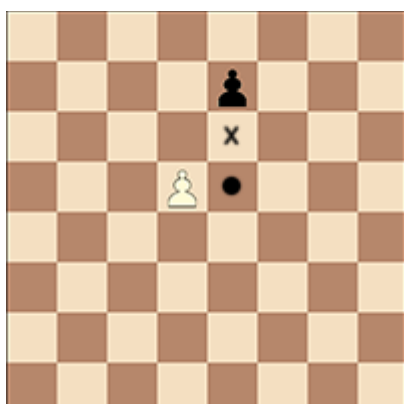
3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.



- 3.7 a. Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.
- b. Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.a, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.
- c. Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.



- d. Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant".



- e. Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de "promotion") pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante du coup joué. Le choix du

Le joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises. Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

Une tour inversée placée sur la case de promotion est une tour. Placer une tour à l'envers sur une case de promotion ne constitue pas un coup illégal. L'arbitre doit replacer correctement la tour et peut éventuellement pénaliser le joueur.

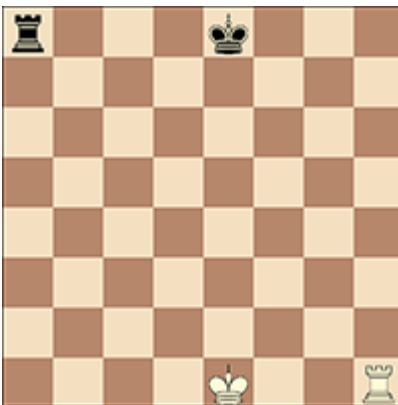
3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

a. en se déplaçant sur une case adjacente

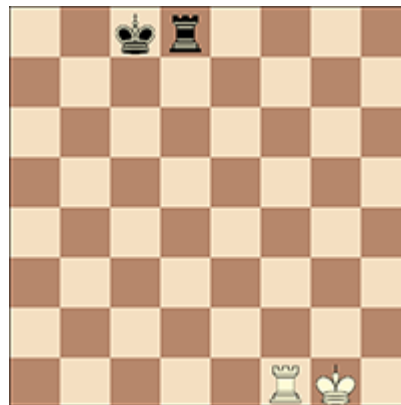


b. en "roquant".

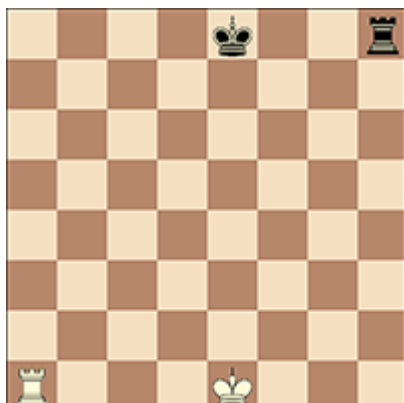
Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour (laquelle se trouve elle aussi sur sa case initiale), puis ladite tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.



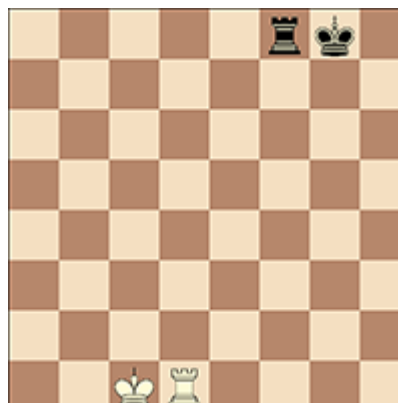
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

1. Le droit de roquer est définitivement perdu :
 - a. lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou
 - b. avec une tour qui s'est préalablement déplacée.
 2. Le roque est temporairement impossible :
 - a. si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou
 - b. s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.
- 3.9 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs des pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en attaque le roi de leur propre camp. On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.
- 3.10 a. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixées par les Articles 3.1 à 3.9.
b. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixées par les articles 3.1 à 3.9.
- 3.9. c. Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

ARTICLE 4 : L'EXÉCUTION DU MOUVEMENT DES PIÈCES

4.1 Les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main.

S'applique pour toutes les cadences de jeu, blitz compris.

4.2 À la condition qu'il en exprime d'abord l'intention (par exemple en disant «j'adoube» ou «l adjust»), le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective.

Un joueur au trait peut repositionner les pièces sur l'échiquier. Si l'adversaire est absent devant l'échiquier, le joueur doit prévenir l'arbitre (si un arbitre est présent) de son intention avant d'adouber.

4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2, si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :

- a. une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;
- b. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;
- c. une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce de l'adversaire avec sa propre pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.



4.4 Si un joueur au trait :

- a. touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;
- b. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.a;
- c. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;
- d. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

4.6 Lors de la promotion :

1. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée
 2. Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre
- Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

Nouvel article n'obligeant plus le pion à être placé sur la case de promotion.

4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :

- a. s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;
- b. s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;
- c. s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.

4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.

Un arbitre qui voit une violation de l'article 4 doit intervenir, sans attendre la demande du joueur.

ARTICLE 5 : LA FIN DE LA PARTIE

5.1 a. La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.

Un joueur peut déclarer qu'il abandonne de plusieurs façons :

- en arrêtant la pendule,
- en annonçant son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc ...

Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et l'arbitre doit clarifier la situation.



Un joueur qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre doit être sanctionné.

- 5.2
- a. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
 - b. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
 - c. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.
 - d. La partie peut être nulle lorsqu'une même position va survenir ou est survenue sur l'échiquier au moins trois fois (cf. Article 9.2).
 - e. La partie peut être nulle si chacun des deux joueurs a effectué au moins ses 50 derniers coups consécutifs sans mouvement de pion et sans prise (cf. Article 9.3).

RÈGLES DU JEU DE COMPÉTITION

ARTICLE 6: LA PENDULE

6.1 La "pendule d'échecs" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné.

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.

Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau".

La "chute du drapeau" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.

Des pendules électroniques disposent d'un "-" en lieu et place d'un drapeau.

6.2 a. Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :

(1) le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b et 9.7), ou

(2) Le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps du imparti au joueur.

Un joueur joue son coup et avant d'avoir appuyé sur la pendule son adversaire joue un coup. Le joueur a le droit d'appuyer sur sa pendule et d'enclencher la pendule adverse.

b. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de la laisser "planer" au dessus.

c. Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.

d. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.

e. Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur ayant un handicap.

Il est clair que c'est au joueur de trouver son assistant et de le présenter suffisamment à l'avance à l'arbitre. Il est habituel d'enlever 10mn au temps imparti au joueur ayant besoin d'un assistant. Dans le cas d'un joueur handicapé, aucune diminution du temps.

6.3 a. Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; et/ou se verra allouer un temps additionnel avec chaque coup comme le précisera le règlement de la compétition. Toutes ces exigences devront être notifiées à l'avance.

b. Le temps inutilisé d'un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, le cas échéant.

Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

Cadence Fischer : à cette cadence, chaque joueur a un temps principal imparti et reçoit un temps fixe supplémentaire (incrément) à chaque coup joué. L'incrément pour le premier coup est ajouté avant le début de la partie et ensuite après avoir achevé chaque coup. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant s'ajoute au temps principal.

Cadence Bronstein : la principale différence avec la cadence Fischer est le sort du temps restant. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant n'est pas ajouté au temps principal.

Temps différé : quand un joueur a le trait, sa pendule ne commence à faire écouler son temps initial qu'après

un incrément fixe de temps.

Exemple : les Blancs ont 90mn de temps initial et l'incrément est de 30s. Ils achèvent le premier coup en 20s et le deuxième en 40s. Leur pendule indique :

après le 1^{er} coup, en Fischer, 90mn40s, en Bronstein, 90mn30s, en temps différé, 90mn

après le 2^{ème} coup, en Fischer, 90mn30s, en Bronstein, 90mn20s, en temps différé, 89mn50s

6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3 a. doivent être contrôlées.

Cela signifie que l'arbitre doit vérifier si le nombre minimum de coups ont été achevés (notamment le contrôle du 40^{ème} coup). Il est dangereux de ne se fier seulement au compteur de coups de la pendule électronique, les joueurs ayant pu oublier d'appuyer ou au contraire ayant pu appuyer plusieurs fois.

6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.

Traditionnellement, la pendule est placée à droite du joueur qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois. En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté, les échiquiers alternent les blancs et les noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent en compétition par équipes qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

6.6 À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

Dans les petits tournois, l'arbitre met en marche toutes les pendules. Dans les tournois avec beaucoup de joueurs, l'arbitre annonce le début de la ronde et vérifie que toutes les pendules ont été déclenchées.

6.7 a. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

b. Si le règlement d'une compétition spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.

Le début de la ronde est le moment où l'annonce est faite par l'arbitre. Si le délai de forfait est zéro, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour les joueurs qui ne sont pas présents. L'article 8.d du Règlement des Tournois FIDE précise que pour les événements de plus de 30 joueurs un grand dispositif de compte-à-rebours doit être installé dans la salle de jeu. Pour les tournois avec moins de joueurs, une annonce appropriée doit être faite 5mn puis 1mn avant le début de la ronde.

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 a dûment demandé que ce fait soit constaté.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé.

6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b ou 5.2.c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

6.10 a. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.

Afin de pouvoir estimer au mieux les temps à afficher, il est recommandé de noter les temps et le nombre de coups pendant la ronde, toutes les 30mn par exemple, C'est particulièrement utile en cas d'incréments. Si une pendule doit être remplacée, il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

b. Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

Il est fortement conseillé de noter toutes les informations de la pendule avant d'intervenir dessus, cela permet de pouvoir revenir sur de mauvais réglages.

6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

- la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière
- la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

Seules les pendules mécaniques peuvent rencontrer ce problème.

6.12

- S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
- Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
- L'arbitre décidera de la reprise de la partie.
- Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.

Un joueur peut arrêter la pendule s'il se sent dérangé par son adversaire ou des spectateurs ou s'il ne se sent pas bien. Aller aux toilettes n'est pas nécessairement une raison valable d'arrêter la pendule. L'arbitre peut en décider autrement, pour raison médicale par exemple.

6.13 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Un arbitre doit réaliser que ces informations peuvent être erronées.

ARTICLE 7: IRRÉGULARITÉS

7.1 Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

La possibilité de ne pas changer les temps affichés permet de respecter le planning de la manifestation.

7.2

- Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

Attention, la position incorrecte doit être constatée pendant la partie. Il n'est pas précisé qui ni comment le fait est constaté. Si une partie est disputée sur un échiquier électronique, il est possible que l'ordinateur bloque sur un coup illégal. L'opérateur de retransmission peut alors signaler le problème à l'arbitre qui devra vérifier ce qu'il s'est passé.

b. Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

Si l'irrégularité est constatée suffisamment tôt (5 première minutes par exemple, sans prise sur l'échiquier), l'arbitre peut décider de faire recommencer la partie avec les bonnes couleurs. L'arbitre ne doit pas faire recommencer la partie si cela met en péril le planning de la manifestation.

7.4 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

L'arbitre doit être très prudent. Si par exemple le joueur A a le trait et sa pendule tourne. Le joueur B renverse une de ses pièces accidentellement. Ce n'est pas correct que le joueur A déclenche la pendule de B. S'il est dérangé, il doit appeler l'arbitre après l'arrêt de la pendule.

7.5 a. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

b. après l'application de l'Article 7.5.a, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

7.6 Si pendant une partie, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa bonne case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Il est préférable que la recherche de la position à partir de laquelle la partie continuera soit effectuée sous la supervision de l'arbitre.

ARTICLE 8 : LA NOTATION DES COUPS

8.1 a. Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec l'Annexe E.1.a.

b. La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.

c. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.

d. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).

e. 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. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.

Il est permis de noter les coups par paire (le coup de l'adversaire et son propre coup) mais la feuille de partie doit être à jour avant de jouer son prochain coup.

8.2 La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.

De nos jours, il n'y a plus de problème avec cet article. Dans le passé, écrire son coup avant de le jouer était autorisé et des joueurs avaient l'habitude de cacher ce coup avec leur stylo. Cela arrive maintenant

seulement quand les joueurs sont en manque de temps et oublient de noter leurs coups. Mais l'arbitre a encore le droit d'enlever le stylo de la feuille de partie.

8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la manifestation.

Un joueur ne doit pas garder l'original de sa feuille de partie. Il doit la donner à l'arbitre et il peut garder la copie.

8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'Article 8.1.

8.5 a. Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs compléteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

Il arrive assez souvent qu'un joueur en manque de temps demande à l'arbitre combien de coups il lui reste à jouer avant le contrôle de temps. L'arbitre ne doit jamais donner cette information même si les joueurs ont achevé le nombre requis de coups. Seulement après la chute d'un drapeau, l'arbitre doit entrer en action: arrêter la pendule et demander aux joueurs de mettre à jour leurs feuilles de parties. Seulement après, l'arbitre enclenchera de nouveau la pendule.

b. Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.

Notez que dans ce cas l'arbitre n'arrête pas la pendule.

c. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.

La reconstitution doit être effectuée après l'arrêt de la pendule et de préférence à l'écart afin de ne pas déranger les autres joueurs.

8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués **ou achevés** .

Dans le cas d'un contrôle au 40ème coup, si seulement 37 coups peuvent être trouvés alors le coup suivant sur la feuille de partie sera le 41ème ; si 42 coups peuvent être trouvés et qu'il est certain que plus de coups ont été achevés mais sans savoir combien, alors le coup suivant sera le 43ème coup.

8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Au moment où l'arbitre voit qu'une partie est terminée, il doit rapidement se rendre sur l'échiquier et demander aux joueurs d'écrire le résultat et de signer les feuilles de parties. Il doit vérifier immédiatement que les deux feuilles indiquent le même résultat.

ARTICLE 9 : LA PARTIE NULLE

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



Si un tournoi applique cette règle, alors le nombre de coups nécessaires ou l'impossibilité de proposer nulle doit être indiqué sur l'invitation du tournoi. Il est bien aussi de rappeler la règle au début du tournoi. La règle ne s'applique qu'aux propositions de nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie.

b. Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre; ou bien si la partie est terminée autrement.

2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.

La séquence de proposition de nulle est claire : jouer un coup, proposer nulle, appuyer sur la pendule. Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné. Aucune condition ne peut être valable (réponse dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier,...). La proposition de nulle est valable, pas la condition.

Selon le 9.1.b, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30ème coup, et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

9.2 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

a. va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut pas être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

b. vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

1. au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant

2. un roi ou une tour avait le droit de roquer, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

Il est souhaitable d'effectuer la vérification en présence des deux joueurs. Il est préférable de reconstituer toute la partie et de ne pas se fier uniquement aux feuilles de parties. Il est possible d'utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

a. il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou

b. les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.

9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.

Le droit est perdu seulement à ce coup, le joueur pourra éventuellement réclamer plus tard sur la position actuelle.

9.5 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.a ou 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

a. Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

b. Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être

joué en respectant les Articles 3 et 4.

9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :
 a. La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite
 b. Toute suite de 75 coups consécutifs achevés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

9.7 La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position ne respecte l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

Dans les deux articles 9.6 et 9.7 l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.

ARTICLE 10 : LES POINTS

10.1 A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point (½).

ARTICLE 11 : LA CONDUITE DES JOUEURS

11.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

C'est un article utilisable pour toute infraction non mentionnée dans les Règles du Jeu.

11.2 La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées. Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre
 a. À un joueur de quitter la salle de jeu
 b. Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu
 c. A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu

Si possible, les spectateurs ne doivent pas pénétrer dans la salle de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les salles sous le contrôle d'assistants.

11.3 a. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.
 b. Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur.
 Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.

Dans l'attente du vote par la prochaine AG FIDE (en 2016) du nouvel article 11.3.b qui suit, la Commission FIDE des Arbitres demande que le nouvel article 11.3.b soit appliqué dès le 1^{er} octobre 2014.

11.3.b Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, dans la salle de jeu, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne



mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.

La nouveauté est de pouvoir décider à l'avance d'une sanction moins sévère. Il est demandé aux arbitres d'appliquer la nouvelle forme de l'article 11.3.b.

c. Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.

L'espace fumeur sera à l'extérieur des bâtiments publics en France. Il faut essayer de l'avoir le plus proche possible de la zone de jeu.

11.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leurs parties doivent quitter la zone de jeu. Laissez leur quelques minutes pour voir les autres échiquiers.

11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

Proposer trop souvent nul peut gêner l'adversaire.

11.6 L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.

11.7 Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.

11.8 Si les deux joueurs sont reconnus coupables en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

11.9 Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.

Nouvel article rappelant qu'il est important d'expliquer vos décisions aux joueurs.

11.10 A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).

Le protocole d'appel doit être décrit dans le règlement de la compétition.

ARTICLE 12 : LE RÔLE DE L'ARBITRE (VOIR PRÉAMBULE)

12.1 L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.

L'arbitre doit être présent et surveiller les parties. En cas d'infraction, il intervient, il ne doit pas attendre la demande de l'adversaire. Exemple : un joueur touche volontairement une pièce et en joue une autre. L'arbitre doit l'obliger à jouer la pièce touchée.

12.2 L'arbitre devra

- a. assurer le fair-play
- b. agir dans le meilleur intérêt de la compétition
- c. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu
- d. s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés
- e. superviser le déroulement de la compétition
- f. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.



L'arbitre doit faire attention à éviter tout type de triche de la part des joueurs. Il doit se tenir au courant des travaux de la commission contre la triche et notamment appliquer les directives de la FIDE.

12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.

12.4 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.

12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.

12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.

Arrêter de noter les coups d'une partie en zeitnot où les joueurs ne notent plus à partir du 40ème coup revient à faire comprendre aux joueurs qu'ils ont atteint le contrôle de temps, c'est donc à éviter.

12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.

Cela comprend les annonces de tombé.

12.8 A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

Cela s'applique aussi aux officiels, organisateurs et arbitres.

12.9 Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :

- L'avertissement
- L'augmentation du temps restant à l'adversaire
- La diminution du temps restant au joueur incriminé
- L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
- La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
- La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)
- Une amende définie à l'avance
- L'expulsion de la compétition.

Le 12.9.h doit s'appliquer en coopération avec l'organisateur.

2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.2**

Annexes aux règles du jeu

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

2.2 Annexes aux règles du jeu

L'idée principale des nouvelles règles est d'essayer d'utiliser le plus possible les mêmes règles que pour le jeu standard.

Annexe A : Le jeu rapide

A.1 Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

Les joueurs peuvent noter les coups et arrêter quand bon leur semble.

A.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si

a. Un arbitre supervise au plus trois parties et

b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.2.

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique:

a. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

(1) aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition serait compromise.

(2) aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

c. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande ait du succès, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Si un joueur réclame que son adversaire est tombé mais n'arrête pas la pendule et qu'ensuite son drapeau tombe avant que l'arbitre ait pu fixer le résultat, alors la partie sera nulle.

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

En cadence rapide, l'arbitre signale le tombé du drapeau, s'il le constate.



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

Annexe B : le Blitz

B.1. Une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.

B.2. Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

B3 Les Règles de Compétition s'appliquent si

a. Un arbitre supervise une partie et

b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4

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

Annexe C. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches : le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquiens.

Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation.

Description du Système Algébrique

C.1 Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.

C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.

C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.

C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.

C.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.

C.7 **En conséquence** des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de trait d'union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

C.9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre (a) l'abréviation de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

2. Si les deux pièces sont sur la même colonne: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Exemples:



- a. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.
- b. Il y a deux cavaliers sur les cases g5 and g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.
- c. Il y a deux cavaliers sur les cases h2 and d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.
- d. S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.

C.12 Une offre de nulle doit être notée par (=).

C.13 Principales abréviations:

0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

x = prise

+ = échec

++ ou # = échec et mat

e.p. = prise "en passant"

Les quatre derniers sont optionnels.

Exemple de partie:

1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Ou:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

- a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm
- b. les cases noires doivent être légèrement surélevées
- c. chaque case doit contenir une ouverture de fixation

Les critères pour les pièces sont :

- a.) chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation
- b. pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D2 Les règles suivantes régiront le jeu:

1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

- A - Anna
- B - Bella
- C - Cesar
- D - David
- E - Eva
- F - Felix
- G - Gustav
- H - Hector

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand

- 1 - eins
- 2 - zwei
- 3 - drei
- 4 - vier
- 5 - fünf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

Le roque est annoncé "Lange Rochade" (grand roque en allemand) et "Kurze Rochade" (petit roque en allemand).

Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion).

2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

3. Un coup est considéré comme « joué » lorsque :

- a. dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer
- b. une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation
- c) le coup a été annoncé

Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.

4. Concernant les points 2 et 3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.

5. Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit comporter les fonctionnalités suivantes :

- a. un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.



- b. un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.
- c. optionnellement, un moyen qui annonce de manière audible le nombre de coups au joueur avec une déficience visuelle.
6. Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.
7. Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
8. Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.
9. Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
- a. jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire
 - b. annoncer les coups de chacun des deux joueurs
 - c. mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adverse (en tenant compte de la règle 3.c)
 - d. informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employés par chacun des joueurs
 - e. revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
 - f. remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée
10. Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches 9.a et 9.b.

Annexe E : Les parties ajournées

E.1 a. Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.

Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.

b. Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.

E.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :

- a. les noms des deux joueurs,
- b. la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,
- c. le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,
- d. le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,
- e. le numéro du coup mis sous enveloppe,
- f. une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,
- g. la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.

E.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable.

E.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.

E.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.

E.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

E.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.

E.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :

- a. ambigu, ou
- b. inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou
- c. illégal.

E.9 Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,

- a. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;
- b. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;
- c. le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.

E.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en



décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.

E.11 Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.

E.12 a. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

b. Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

E.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

E.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.

Annexe F : Règles du Chess960

F.1 Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.

F.2 Contraintes concernant la position initiale

La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes :

- a. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et
- b. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et
- c. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

La position initiale peut être générée avant la partie par un programme informatique ou bien à l'aide de dés, de pièces, de cartes, etc.

F.3 Règles du roque au Chess960

a. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

b. Comment roquer

Au Chess960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

1. roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou
2. roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou
3. roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou
4. roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

Recommandations

1. Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.
2. Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs standard.

Clarification

Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).

Notes

1. Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.
2. Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
3. Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.
4. Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.
5. Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs standard. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

Annexe G: Les fins des parties au K.O.

G.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

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

G.3 Cette annexe ne s'applique qu'au jeu standard et au jeu rapide sans incrément et non aux parties de blitz.

G.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

G.5 Si G.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

a. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

b. Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

c. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

G.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :

a. Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.

Il peut réclamer sur la base :

(1) Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

(2) Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En (1), le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En (2), le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

b. La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.



2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.3**

Glossaire

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

2.3 Glossaire

Le nombre après chaque terme fait référence à la première apparition dans les Règles.

- abandonne** : 5.1.b. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat
- aile dame** : 3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie
- aile roi**:3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie
- ajourner**: 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.
- analyse** : 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
- appel** : 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur
- appuyer sur la pendule** : 6.2.a. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.
- arbitre** : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
- assistant** : 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.
- attaque** : 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.
- blanc** : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches
- blitz** : B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins
- case de promotion** : 3.7.e. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.
- chess960** : F. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.
- chute du drapeau** : 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.
- colonne** : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.
- compteur de coups** : 6.10.b. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.
- contrôle de temps** : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.
- coup** : 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs
- coup achevé** : 6.2.a. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
- coup légal** : voir article 3.10.a.
- coup sous enveloppe** : E. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.
- damer** : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.
- délai de forfait** : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.
- diagonale** : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.
- discrétion de l'arbitre** : Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement
- drapeau**: 6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.
- échange** : 1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou
2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou
3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier
- échec** : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +
- échec et mat** : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #



- échiquier** : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1
- échiquier de démonstration** : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.
- écran** : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
- en passant** : 3.7.d. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.
- explication** : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu
- fair play** : 12.2.a. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.
- feuille de partie** : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.
- fin de partie au KO** : G. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.
- handicap**: voir incapacité
- I adjust**: voir j'adoube.
- illégal**: 3.10.a. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs
- incapacité** : 6.2.e. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.
- incrément** : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental
- intervenir** : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.
- j'adoube**: 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.
- jeu d'échecs** : les 32 pièces sur l'échiquier.
- jeu rapide** : A. Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.
- jeu standard** : G3. Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion
- joué** : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier
- mat** : abréviation d'échec et mat
- mode Bronstein**: 6.3b. Voir temps différé.
- mode Fischer**: voir mode incrémental
- mode incrémental (Fischer)** : Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.
- moniteur** : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
- moyens normaux** : G.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.
- noir** : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires
- notation algébrique**: 8.1 Enregistrer les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8
- nulle** : 5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.
- offre/proposition de nulle** : 9.1.b. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)
- organisateur** : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.
- pat** : 5.2.a. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
- pendule** : 6.1. L'un des deux afficheurs.
- pendule d'échecs** : 6.1. Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.
- perdre** : 4.8.1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.
- période de temps** : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.
- pièce** : 2. 1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier
- pièce mineure** : Fou ou cavalier
- pièce touchée, pièce jouée** : 4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.
- points** : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.
- position morte** : 5.2.b. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de

coups légaux.

prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.d. En notation : x

promotion : 3.7.e. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.

rangée : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.

réclamation/demande : 6.8. Le joueur peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.

règle des 50 coups : 5.2.e. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règle des 75 coups : 9.6.b. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règlement d'une compétition : 6.7.a. Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.

répétition : 5.2.d. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.

résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou ½-½. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer ½ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)

roque : 3.8.b. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque

salle de jeu : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.

salle de repos : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.

sanctions : 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.

spectateurs : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.

superviser : 12.2.e. Inspecter ou contrôler.

sur l'échiquier : Introduction. Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.

téléphone mobile : 11.3.b. Téléphone cellulaire.

temps différé (Bronstein) : 6.3.b. Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

tolérance zéro : 6.7.b. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.

trait : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup

zone contigüe : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs

zone de jeu : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.



2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.4**

Version Originale



























Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

2.4 Laws of Chess

	INTRODUCTION
<p style="text-align: center;">INTRODUCTION</p> <p>FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.</p> <p>The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.</p> <p>The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which was adopted at the 84th FIDE Congress at Tallinn (Estonia) coming into force on 1 July 2014.</p> <p>In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'.</p>	<p>Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les situations apparaissant lors de parties disputées par des adversaires jouant physiquement sur l'échiquier. Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties : 1. Règles du Jeu élémentaires et 2. Règles de compétition.</p> <p>La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 84ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Tallinn (Estonie) [en octobre 2013]. Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er juillet 2014.</p> <p>Dans ces Règles du Jeu, les mots "il" et "lui", lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.</p>
<p style="text-align: center;">PREFACE</p> <p>The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.</p> <p>A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.</p> <p>It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess.</p> <p>Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.</p>	<p style="text-align: center;">PREAMBULE</p> <p>Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.</p> <p>Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.</p> <p>Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE. Une fédération membre peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.</p>

<i>BASIC RULES OF PLAY</i> <u>ARTICLE 1: THE NATURE AND OBJECTIVES OF THE GAME OF CHESS</u>	LES REGLES FONDAMENTALES
<p>1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'. The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move. A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.</p> <p>1.2 The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move. The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.</p> <p>1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2 b).</p>	<p>Article 1 : Nature et objectifs d'une partie d'Échecs</p> <p>1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant. On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.</p> <p>1.2 L'objectif de chacun des deux joueurs est d'"attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre. On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.</p> <p>1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2 b).</p>
<p><u>ARTICLE 2: THE INITIAL POSITION OF THE PIECES ON THE CHESSBOARD</u></p> <p>2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).</p> <p>The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.</p> <p>2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces). These pieces are as follows:</p> <p>A white king usually indicated</p>	<p>Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier</p> <p>2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et sombres (les cases "noires"). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.</p> <p>2.2 Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes :</p> <p>Un roi blanc habituellement représenté</p>

by the symbol	 K	par le symbole	 R								
A white queen	usually indicated	Une dame blanche	habituellement représentée								
by the symbol	 Q	par le symbole	 D								
Two white rooks	usually indicated	Deux tours blanches	habituellement représentées								
by the symbol	 R	par le symbole	 T								
Two white bishops	usually indicated	Deux fous blancs	habituellement représentés								
by the symbol	 B	par le symbole	 F								
Two white knights	usually indicated	Deux cavaliers blancs	habituellement représentés								
by the symbol	 N	par le symbole	 C								
Eight white pawns	usually indicated	Huit pions blancs	habituellement représentés								
by the symbol	 (P)	par le symbole	 (P)								
A black king	usually indicated	Un roi noir	habituellement représenté								
by the symbol	 K	par le symbole	 R								
A black queen	usually indicated	Une dame noire	habituellement représentée								
by the symbol	 Q	par le symbole	 D								
Two black rooks	usually indicated	Deux tours noires	habituellement représentées								
by the symbol	 R	par le symbole	 T								
Two black bishops	usually indicated	Deux fous noirs	habituellement représentés par le								
by the symbol	 B	symbole	 F								
Two black knights	usually indicated	Deux cavaliers noirs	habituellement représentés								
by the symbol	 N	par le symbole	 C								
Eight black pawns	usually indicated	Huit pions noirs	habituellement représentés par le								
by the symbol	 (P)	symbole	 (P)								
Staunton Pieces		Pièces Staunton									
											
p	Q	K	B	N	R	P	D	R	F	C	T

2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:



2.4 The eight vertical columns of squares are called 'files'. The eight horizontal rows of squares are called 'ranks'. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a 'diagonal'.

ARTICLE 3: THE MOVES OF THE PIECES

3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :



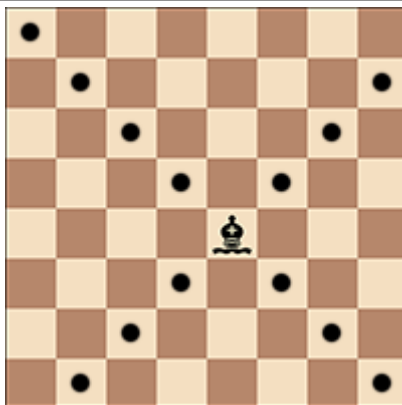
2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

Article 3 : Le mouvement des pièces

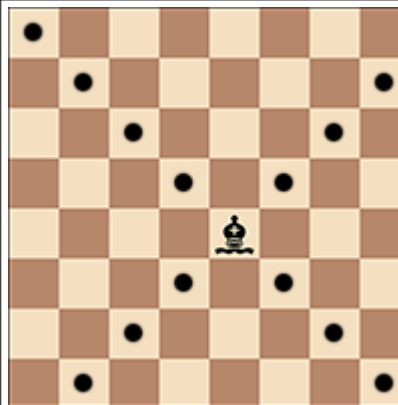
3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manœuvre ne constituant qu'un seul coup. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, en accord avec les Articles 3.2 à 3.8.

On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp.

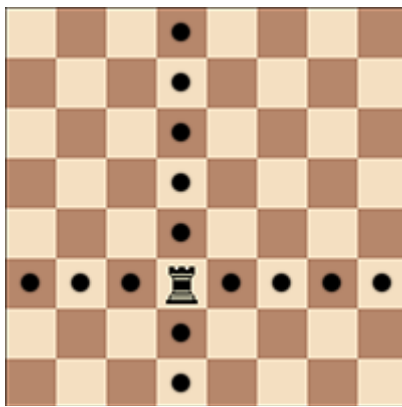
3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.



3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.



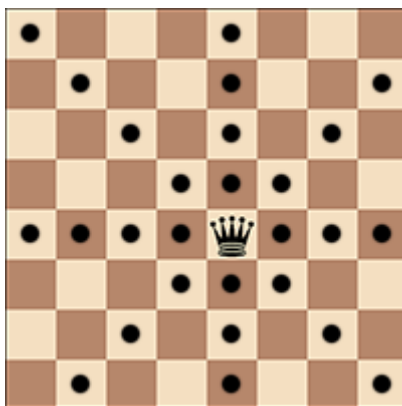
3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.



3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.



3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



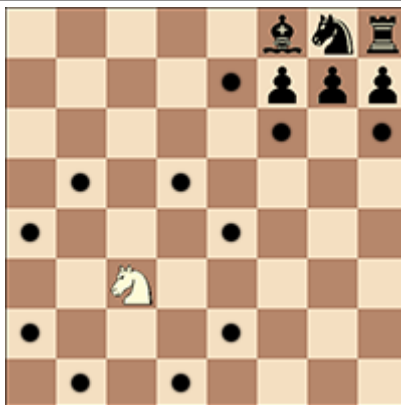
3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.



3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.

3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.

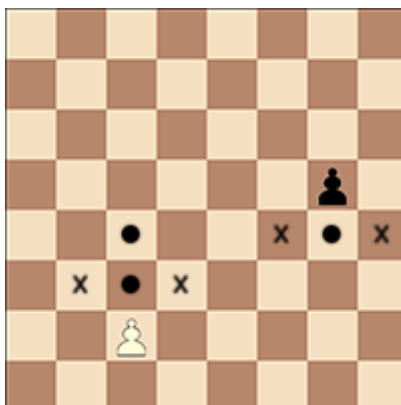
3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.



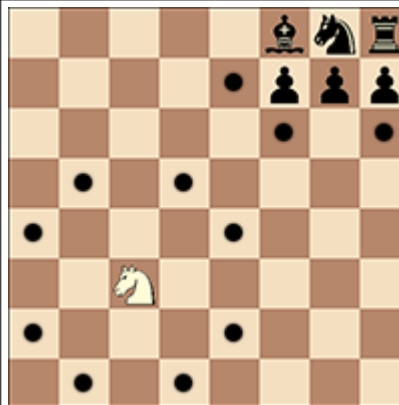
3.7 a. The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or

b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or

c. the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.



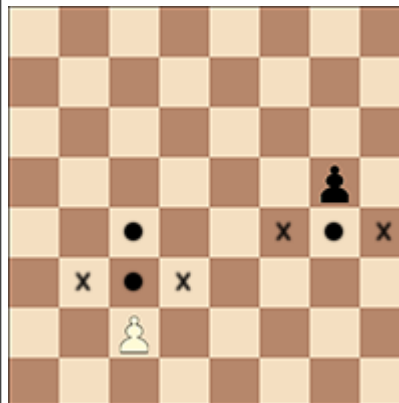
d. A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



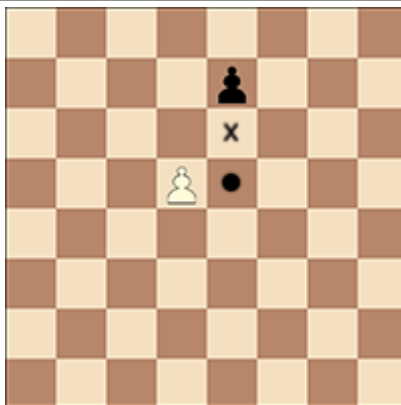
3.7 a. Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.

b. Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.a, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.

c. Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.



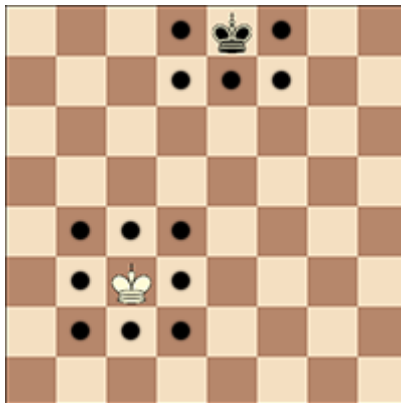
d. Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant".



e. When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.

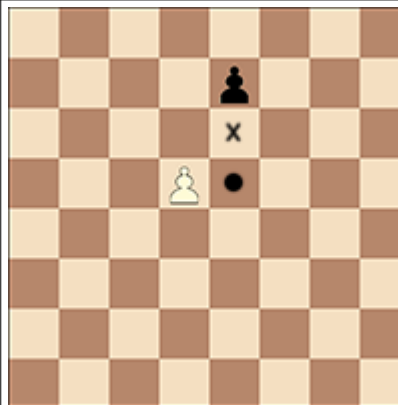
3.8 There are two different ways of moving the king:

a. by moving to an adjoining square



b. by 'castling'.

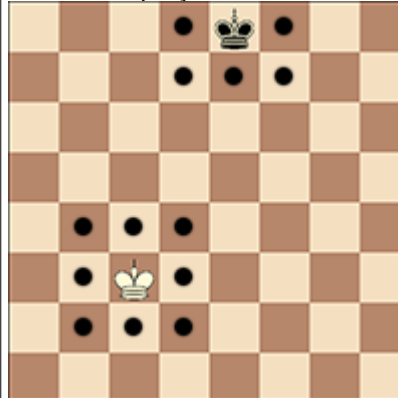
This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.



e. Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de "promotion") pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante du coup joué. Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises. Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

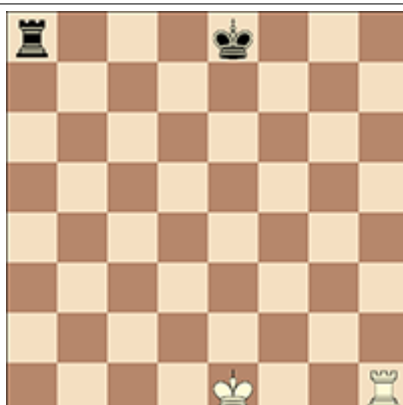
3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

a. en se déplaçant sur une case adjacente

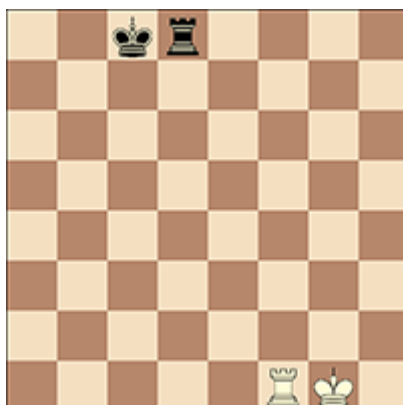


b. en "roquant".

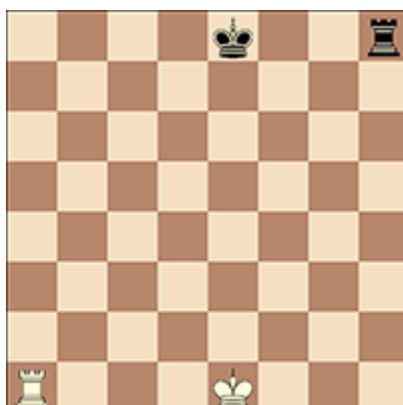
Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour (laquelle se trouve elle aussi sur sa case initiale), puis ladite tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.



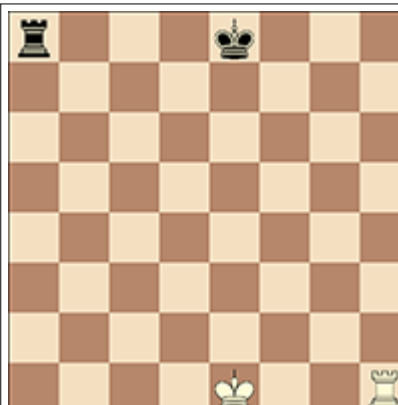
Before white kingside castling
Before black queenside castling



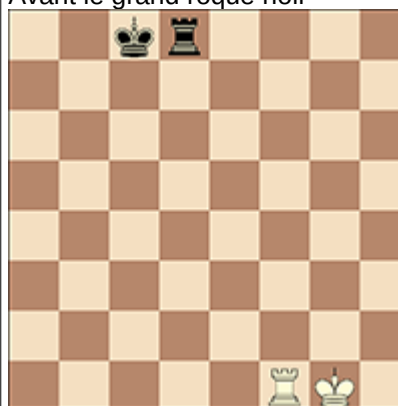
After white kingside castling
After black queenside castling



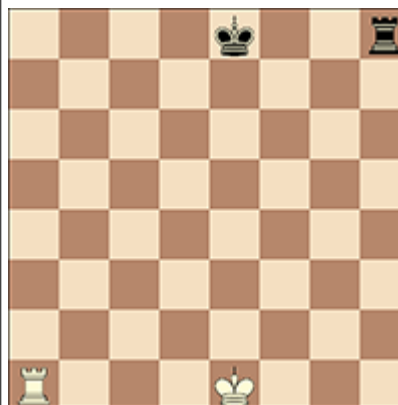
Before white queenside castling
Before black kingside castling



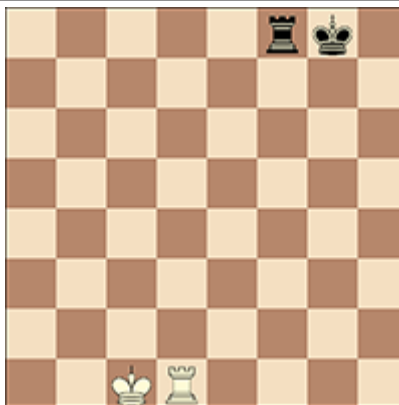
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



After white queenside castling
After black kingside castling

(1) The right to castle has been lost:

- [a] if the king has already moved, or
[b] with a rook that has already moved.

(2) Castling is prevented temporarily:

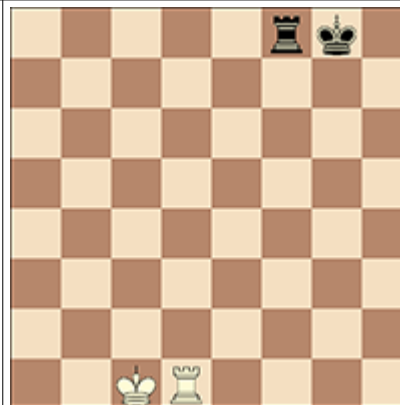
- [a] if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or
[b] if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

3.9 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check. No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

3.10 a. A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.

b. A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9

c. A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

1. Le droit de roquer est définitivement perdu :

- a. lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou
b. avec une tour qui s'est préalablement déplacée.

2. Le roque est temporairement impossible :

- a. si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou
b. s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs des pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en attaque le roi de leur propre camp. On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.

3.10 a. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixées par les Articles 3.1 à 3.9.

b. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixées par les articles 3.1 à 3.9.

c. Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

<u>ARTICLE 4: THE ACT OF MOVING THE PIECES</u>	Article 4 : L'exécution du mouvement des pièces
<p>4.1 Each move must be made with one hand only.</p>	<p>4.1 Les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main.</p>
<p>4.2 Provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust"), only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.</p>	<p>4.2 À la condition qu'il en exprime d'abord l'intention (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»), le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective.</p>
<p>4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:</p>	<p>4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2, si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :</p>
<p>a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved</p>	<p>a. une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;</p>
<p>b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured</p>	<p>b. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;</p>
<p>c. one piece of each colour, he must capture the opponent's piece with his piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.</p>	<p>c. une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce de l'adversaire avec sa propre pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.</p>
<p>4.4 If a player having the move:</p>	<p>4.4 Si un joueur au trait :</p>
<p>a. touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so</p>	<p>a. touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;</p>
<p>b. deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.a</p>	<p>b. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.a;</p>
<p>c. intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.</p>	<p>c. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;</p>
<p>d. promotes a pawn, the choice of the piece is</p>	<p>d. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif</p>



<p>finalised when the piece has touched the square of promotion.</p> <p>4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.</p> <p>4.6 The act of promotion may be performed in various ways:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. the pawn does not have to be placed on the square of arrival, 2. removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order. <p>If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.</p> <p>4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand. b. castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move. c. promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board. 	<p>lorsque celle-ci a touché la case de promotion.</p> <p>4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.</p> <p>4.6 Lors de la promotion :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée 2. Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre <p>Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.</p> <p>4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main; b. s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal; c. s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.
--	---



<p>4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.</p> <p>4.9. If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.</p> <p><u>ARTICLE 5: THE COMPLETION OF THE GAME</u></p> <p>5.1 a. The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.</p> <p>b. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.</p> <p>5.2 a. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.</p> <p>b. The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.</p> <p>c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game.</p> <p>d. The game may be drawn if an identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times (see Article 9.2).</p>	<p>4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.</p> <p>4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.</p> <p>Article 5 : La fin de la partie</p> <p>5.1 a. La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.</p> <p>b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.</p> <p>5.2 a. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.</p> <p>b. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.</p> <p>c. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.</p> <p>d. La partie peut être nulle lorsqu'une même position va survenir ou est survenue sur l'échiquier au moins trois fois (cf. Article 9.2).</p>
---	--



e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 moves without the movement of any pawn and without any capture (see Article 9.3).

COMPETITION RULES

ARTICLE 6: THE CHESSCLOCK

6.1 'Chessclock' means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.

'Clock' in the Laws of Chess means one of the two time displays.

Each time display has a 'flag'.

'Flag-fall' means the expiration of the allotted time for a player.

6.2 a. During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock (that is to say, he shall press his clock). This "completes" the move. A move is also completed if:

(1) the move ends the game (see Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b and 9.7), or

(2) the player has made his next move, in case his previous move was not completed.

A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player.

b. A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.

c. The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9.

e. La partie peut être nulle si chacun des deux joueurs a effectué au moins ses 50 derniers coups consécutifs sans mouvement de pion et sans prise (cf. Article 9.3).

RÈGLES DU JEU DE COMPÉTITION

Article 6: La pendule

6.1 La "pendule d'échecs" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné.

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.

Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau".

La "chute du drapeau" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.

6.2 a. Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :

(1) le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b et 9.7), ou

(2) Le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps du imparti au joueur.

b. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au dessus.

c. Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.



<p>d. Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.</p> <p>e. If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.</p> <p>6.3 a. When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.</p> <p>b. The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable.</p> <p>In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.</p> <p>6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3 a. must be checked.</p> <p>6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.</p> <p>6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.</p>	<p>d. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.</p> <p>e. Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur ayant un handicap.</p> <p>6.3 a. Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; et/ou se verra allouer un temps additionnel avec chaque coup comme le précisera le règlement de la compétition. Toutes ces exigences devront être notifiées à l'avance.</p> <p>b. Le temps inutilisé d'un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, le cas échéant.</p> <p>Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.</p> <p>6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3 a. doivent être contrôlées.</p> <p>6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.</p> <p>6.6 À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.</p>
--	--



<p>6.7 a. The rules of a competition shall specify in advance a default time. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.</p> <p>b. If the rules of a competition specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.</p> <p>6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.</p> <p>6.9 Except where one of Articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</p> <p>6.10 a. Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.</p> <p>b. If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.</p>	<p>6.7 a. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.</p> <p>b. Si le règlement d'une compétition spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.</p> <p>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 a dûment demandé que ce fait soit constaté.</p> <p>6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b ou 5.2.c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.</p> <p>6.10 a. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.</p> <p>b. Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.</p>
--	--



<p>6.11 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:</p> <p>a. the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.</p> <p>b. the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.</p> <p>6.12 a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.</p> <p>b. A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.</p> <p>c. The arbiter shall decide when the game restarts.</p> <p>d. If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.</p> <p>6.13 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. However, the player may not make a claim relying only on information shown in this manner.</p> <p><u>ARTICLE 7: IRREGULARITIES</u></p> <p>7.1 If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.</p>	<p>6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :</p> <p>a. la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière</p> <p>b. la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.</p> <p>6.12 a. S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.</p> <p>b. Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.</p> <p>c. L'arbitre décidera de la reprise de la partie.</p> <p>d. Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.</p> <p>6.13 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.</p> <p>Article 7: Irrégularités</p> <p>7.1 Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.</p>
---	--



<p>7.2 a. If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.</p> <p>b. If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.</p> <p>7.3 If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.</p> <p>7.4 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.</p> <p>7.5 a. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.</p> <p>If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.</p> <p>b. After the action taken under Article 7.5.a, for the first completed illegal move by a player the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</p>	<p>7.2 a. Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.</p> <p>b. Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.</p> <p>7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.</p> <p>7.4 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.</p> <p>7.5 a. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.</p> <p>Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.</p> <p>b. après l'application de l'Article 7.5.a, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.</p>
--	---



<p>7.6 If, during a game, it is found that any piece has been displaced from its correct square the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.</p> <p><u>ARTICLE 8: THE RECORDING OF THE MOVES</u></p> <p>8.1 a. In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition. It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Appendix E.1 a.</p> <p>b. The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.</p> <p>c. A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.</p> <p>d. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).</p> <p>e. If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.</p> <p>8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.</p> <p>8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition.</p>	<p>7.6 Si pendant une partie, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa bonne case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.</p> <p>Article 8 : La notation des coups</p> <p>8.1 a. Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec l'Annexe E.1.a.</p> <p>b. La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.</p> <p>c. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.</p> <p>d. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).</p> <p>e. 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. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.</p> <p>8.2 La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.</p> <p>8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la manifestation.</p>
--	---



<p>8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.</p> <p>8.5 a. If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen, the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.</p> <p>b. If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.</p> <p>c. If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place.</p>	<p>8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'Article 8.1.</p> <p>8.5 a. Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs compléteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.</p> <p>b. Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.</p> <p>c. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.</p>
<p>8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.</p> <p>8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.</p>	<p>8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués ou achevés .</p> <p>8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.</p>



<p><u>ARTICLE 9: THE DRAWN GAME</u></p> <p>9.1 a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.</p> <p>b. However, if the rules of a competition allow a draw agreement the following shall apply:</p> <p>(1) A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.</p> <p>(2) The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).</p> <p>(3) A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.</p> <p>9.2 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):</p> <p>a. is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or</p> <p>b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.</p> <p>Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:</p>	<p>Article 9 : La partie nulle</p> <p>9.1 a. Le règlement d'une compétition peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.</p> <p>b. Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre; ou bien si la partie est terminée autrement. 2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=). 3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle. <p>9.2 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :</p> <p>a. va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut pas être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou</p> <p>b. vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.</p> <p>Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par</p>
---	--



<p>(1) at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant.</p> <p>(2) a king or rook had castling rights, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.</p> <p>9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:</p> <p>a. he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or</p> <p>b. the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.</p> <p>9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.</p> <p>9.5 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12a or 6.12b). He is not allowed to withdraw his claim.</p> <p>a. If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.</p> <p>b. If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.</p> <p>9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:</p> <p>a. the same position has appeared, as in 9.2b, for at least five consecutive alternate moves by each player.</p> <p>b. any consecutive series of 75 moves have been</p>	<p>conséquent, les positions sont différentes, si :</p> <p>1. au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant</p> <p>2. un roi ou une tour avait le droit de roquer, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.</p> <p>9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :</p> <p>a. il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou</p> <p>b. les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.</p> <p>9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.</p> <p>9.5 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.a ou 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.</p> <p>a. Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.</p> <p>b. Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.</p> <p>9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :</p> <p>a. La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite</p> <p>b. Toute suite de 75 coups consécutifs</p>
--	--



<p>completed by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.</p> <p>9.7 The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.</p> <p><u>ARTICLE 10: POINTS</u></p> <p>10.1 Unless the rules of a competition specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).</p> <p><u>ARTICLE 11: THE CONDUCT OF THE PLAYERS</u></p> <p>11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.</p> <p>11.2 The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.</p> <p>The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.</p> <p>Only with the permission of the arbiter can</p> <ol style="list-style-type: none"> a player leave the playing venue. the player having the move be allowed to leave the playing area. A person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area. 	<p>achevés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.</p> <p>9.7 La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position ne respecte l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.</p> <p>Article 10 : Les points</p> <p>10.1 A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point (½).</p> <p>Article 11 : La conduite des joueurs</p> <p>11.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.</p> <p>11.2 La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.</p> <p>La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.</p> <p>Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre</p> <ol style="list-style-type: none"> À un joueur de quitter la salle de jeu Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu
---	--



<p>11.3 a. During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.</p> <p>b. During play, a player is forbidden to have a mobile phone and/or other electronic means of communication in the playing venue. If it is evident that a player brought such a device into the playing venue, he shall lose the game. The opponent shall win.</p> <p>The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty.</p> <p>The arbiter may require the player to allow his clothes, bags or other items to be inspected, in private. The arbiter or a person authorised by the arbiter shall inspect the player and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.</p> <p><i>The Rules Commission reported that they have altered Law 11.3b in the Laws of Chess to reflect the request of the ACC. The new text reads : During a game, a player is forbidden to have a mobile phone, electronic means of communication or any device capable of suggesting chess moves on their person in the playing venue. However, the rules of the competition may allow such devices to be stored in a player's bag, as long as the device is completely switched off. A player is forbidden to carry a bag holding such a device, without permission of the arbiter. If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty. The arbiter may require the player to allow his/her clothes, bags or other items to be inspected, in private. The arbiter or a person authorized by the arbiter shall inspect the player and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9. The above change was not possible to be approved by the Tromso FIDE General Assembly because of</i></p>	<p>11.3 a. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.</p> <p>b. Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur.</p> <p>Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère.</p> <p>L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.</p> <p><i>Dans l'attente du vote par la prochaine AG FIDE (en 2016) du nouvel article 11.3.b qui suit, la Commission FIDE des Arbitres demande que le nouvel article 11.3.b soit appliqué dès le 1^{er} octobre 2014.</i></p> <p><i>11.3.b Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, dans la salle de jeu, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un</i></p>
---	--

<p><i>lack of quorum and it is going to be approved by the next FIDE General Assembly.</i></p> <p>c. Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.</p> <p>11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.</p> <p>11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.</p> <p>11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.</p> <p>11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.</p> <p>11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.</p> <p>11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.</p> <p>11.10 Unless the rules of the competition specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).</p>	<p><i>joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.</i></p> <p>c. Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.</p> <p>11.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.</p> <p>11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.</p> <p>11.6 L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.</p> <p>11.7 Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.</p> <p>11.8 Si les deux joueurs sont reconnus coupables en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.</p> <p>11.9 Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.</p> <p>11.10 A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).</p>
--	--



<p><u>ARTICLE 12: THE ROLE OF THE ARBITER (SEE PREFACE)</u></p> <p>12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.</p> <p>12.2 The arbiter shall</p> <p>a) ensure fair play.</p> <p>b) act in the best interest of the competition.</p> <p>c) ensure that a good playing environment is maintained.</p> <p>d) ensure that the players are not disturbed.</p> <p>e) supervise the progress of the competition.</p> <p>f) take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention.</p> <p>12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate</p> <p>.</p> <p>12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.</p> <p>12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.</p> <p>12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a</p>	<p>Article 12 : Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule)</p> <p>12.1 L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.</p> <p>12.2 L'arbitre devra</p> <p>a. assurer le fair-play</p> <p>b. agir dans le meilleur intérêt de la compétition</p> <p>c. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu</p> <p>d. s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés</p> <p>e. superviser le déroulement de la compétition</p> <p>f. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.</p> <p>12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.</p> <p>12.4 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.</p> <p>12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.</p> <p>12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il</p>
--	--



<p>player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.</p> <p>12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games are not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.</p> <p>12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter.</p> <p>12.9 Options available to the arbiter concerning penalties:</p> <p>a. warning</p> <p>b. increasing the remaining time of the opponent</p> <p>c. reducing the remaining time of the offending player</p> <p>d. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game</p> <p>e. reducing the points scored in the game by the offending person</p> <p>f. declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score)</p> <p>g. a fine announced in advance</p> <p>h. expulsion from the competition.</p>	<p>s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.</p> <p>12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.</p> <p>12.8 A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.</p> <p>12.9 Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :</p> <p>a. L'avertissement</p> <p>b. L'augmentation du temps restant à l'adversaire</p> <p>c. La diminution du temps restant au joueur incriminé</p> <p>d. L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,</p> <p>e. La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,</p> <p>f. La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)</p> <p>g. Une amende définie à l'avance</p> <p>h. L'expulsion de la compétition.</p>
--	---

Appendices

<p style="text-align: center;"><i>Appendix A. Rapidplay</i></p>	<p style="text-align: center;">Annexe A : Le jeu rapide</p>
<p>A.1 A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.</p>	<p>A.1 Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.</p>
<p>A.2 Players do not need to record the moves.</p>	<p>A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.</p>
<p>A.3 The Competition Rules shall apply if</p> <ul style="list-style-type: none"> a. one arbiter supervises at most three games and b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means. 	<p>A.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Un arbitre supervise au plus trois parties et b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.
<p>A.4 Otherwise the following apply:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. From the initial position, once ten moves have been completed by each player, <ul style="list-style-type: none"> (1) no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected. (2) no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed. b. An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If the arbiter observes this he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim a win, provided the opponent has not made his next 	<p>A.4 Autrement, ce qui suit s'applique:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, <ul style="list-style-type: none"> (3) aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition serait compromise. (4) aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé. b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à

<p>move.</p> <p>However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.</p> <p>c. To claim a win on time, the claimant must stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</p> <p>d. If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if the illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.</p> <p>A.5 The Rules for a competition shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.</p>	<p>réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant.</p> <p>Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.</p> <p>c. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande ait du succès, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.</p> <p>d. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.</p> <p>A.5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Appendix B. Blitz</i></p> <p>B.1 A 'blitz' game' is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less.</p> <p>B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.</p> <p>B.3 The Competition Rules shall apply if</p> <p>a. one arbiter supervises one game and</p> <p>b. each game is recorded by the arbiter or his</p>	<p style="text-align: center;">Annexe B : le Blitz</p> <p>B.1. Une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.</p> <p>B.2. Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.</p> <p>B3 Les Règles de Compétition s'appliquent si</p> <p>a. Un arbitre supervise une partie et</p> <p>b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre</p>



<p>assistant and, if possible, by electronic means.</p> <p>B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Article A.4.</p> <p>B.5 The Rules for a competition shall specify whether Article B.3 or Article.B.4 shall apply for the entire event.</p> <p style="text-align: center;"><i>Appendix C. Algebraic notation</i></p> <p>FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals.</p> <p>Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement.</p> <p>Description of the Algebraic System</p> <p>C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.</p> <p>C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)</p> <p>C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines recommended.</p> <p>C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.</p>	<p>ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.</p> <p>B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4</p> <p>B5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.</p> <p style="text-align: center;">Annexe C. La notation algébrique</p> <p>La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches : le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiqués.</p> <p>Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation.</p> <p>Description du Système Algébrique</p> <p>C.1 Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.</p> <p>C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.</p> <p>C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.</p> <p>C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.</p>
---	--

C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.

C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.

C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Each move of a piece is indicated by a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. There is no hyphen between a) and b). Examples: Be5, Nf3, Rd1.

In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.

C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C.10.

When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an 'en passant' capture, 'e.p.' may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.

C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as

C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.

C.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.

C.7 En conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de trait d'union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

C.9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre (a) l'abréviation de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10.

Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur



follows:

1. If both pieces are on the same rank: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.
2. If both pieces are on the same file: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.

If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred.

Examples:

- a. There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.
- b. There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.
- c. There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.
- d. If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.

C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).

C.13 Abbreviations

0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)

0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)

x = captures

+ = check

++ or # = checkmate

e.p. = captures 'en passant'

la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.
2. Si les deux pièces sont sur la même colonne: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Exemples:

- a. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.
- b. Il y a deux cavaliers sur les cases g5 and g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.
- c. Il y a deux cavaliers sur les cases h2 and d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.
- d. S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.

C.12 Une offre de nulle doit être notée par (=).

C.13 Principales abréviations:

0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

x = prise

+ = échec

++ ou # = échec et mat

e.p. = prise "en passant"

<p>The last four are optional.</p> <p>Sample game:</p> <p>1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)</p> <p>Or:</p> <p>1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)</p> <p><i>Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players</i></p> <p>D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:</p> <p>a. measure at least 20 cm by 20 cm, b. have the black squares slightly raised, c. have a securing aperture in each square,</p> <p>The requirements for the pieces are:</p> <p>a. all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board, b. all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.</p> <p>D.2 The following regulations shall govern play:</p> <p>1. The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard.</p>	<p>Les quatre derniers sont optionnels.</p> <p>Exemple de partie:</p> <p>1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)</p> <p>Ou:</p> <p>1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)</p> <p>Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels</p> <p>D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :</p> <p>a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm b. les cases noires doivent être légèrement surélevées c. chaque case doit contenir une ouverture de fixation</p> <p>Les critères pour les pièces sont :</p> <p>a.) chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation b. pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.</p> <p>D2 Les règles suivantes régiront le jeu:</p> <p>1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la</p>
--	---



<p>When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:</p>	<p>pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :</p>
A - Anna	A - Anna
B - Bella	B – Bella
C - Cesar	C – Cesar
D - David	D – David
E - Eva	E - Eva
F - Felix	F - Felix
G - Gustav	G - Gustav
H – Hector	H - Hector
<p>Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers</p>	<p>A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand</p>
1 - eins	1 - eins
2 - zwei	2 - zwei
3 - drei	3 - drei
4 - vier	4 - vier
5 - fuenf	5 - fünf
6 - sechs	6 - sechs
7 - sieben	7 - sieben
8 - acht	8 – acht
<p>Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling).</p>	<p>Le roque est annoncé “Lange Rochade” (grand roque en allemand) et “Kurze Rochade” (petit roque en allemand).</p>
<p>The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.</p>	<p>Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion).</p>
<p>2. On the visually disabled player's board a piece shall be considered 'touched' when it has been taken out of the securing aperture.</p>	<p>2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.</p>
<p>3. A move shall be considered 'made' when: a. in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move</p>	<p>3. Un coup est considéré comme « joué » lorsque : a. dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de</p>



<p>b. a piece has been placed into a different securing aperture</p> <p>c. the move has been announced.</p> <p>Only then shall the opponent's clock be started.</p> <p>4. As far as points 2 and 3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.</p> <p>5. A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It shall incorporate the following features:</p> <p>a. a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and</p> <p>b. a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last 5 minutes of the full hour.</p> <p>c. optionally, a means of announcing audibly to the visually disabled player the number of moves.</p> <p>6. The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.</p> <p>7. A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.</p> <p>8. If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.</p> <p>9. The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of</p>	<p>jouer</p> <p>b. une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation</p> <p>c) le coup a été annoncé</p> <p>Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.</p> <p>4. Concernant les points 2 et 3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.</p> <p>5. Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit comporter les fonctionnalités suivantes :</p> <p>a. un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.</p> <p>b. un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.</p> <p>c. optionnellement, un moyen qui annonce de manière audible le nombre de coups au joueur avec une déficience visuelle.</p> <p>6. Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.</p> <p>7. Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.</p> <p>8. Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.</p> <p>9. Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches</p>
--	---



<p>the following duties:</p> <p>a. making either player's move on the board of the opponent</p> <p>b. announcing the moves of both players</p> <p>c. keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind)</p> <p>d. informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players</p> <p>e. claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces</p> <p>f. carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.</p> <p>10. If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points 9.a and 9.b.</p>	<p>suivantes :</p> <p>a. jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire</p> <p>b. annoncer les coups de chacun des deux joueurs</p> <p>c. mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adverse (en tenant compte de la règle 3.c)</p> <p>d. informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employés par chacun des joueurs</p> <p>e. revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.</p> <p>f. remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée</p> <p>10. Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches 9.a et 9.b.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Appendix E. Adjourned games</i></p>	<p style="text-align: center;">Annexe E : Les parties ajournées</p>
<p>E.1. a. If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock.</p> <p>Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.</p> <p>b. A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.</p>	<p>E.1 a. Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.</p> <p>Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.</p> <p>b. Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.</p>



<p>E.2. The following shall be indicated upon the envelope:</p> <p>a. the names of the players,</p> <p>b. the position immediately before the sealed move,</p> <p>c. the time used by each player,</p> <p>d. the name of the player who has sealed the move,</p> <p>e. the number of the sealed move,</p> <p>f. the offer of a draw, if the proposal is current,</p> <p>g. the date, time and venue of resumption of play.</p> <p>E.3. The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.</p> <p>E.4. If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.</p> <p>E.5. Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.</p> <p>E.6. If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.</p> <p>E.7. The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.</p>	<p>E.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :</p> <p>a. les noms des deux joueurs,</p> <p>b. la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,</p> <p>c. le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,</p> <p>d. le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,</p> <p>e. le numéro du coup mis sous enveloppe,</p> <p>f. une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,</p> <p>g. la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.</p> <p>E.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable.</p> <p>E.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.</p> <p>E.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.</p> <p>E.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.</p> <p>E.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.</p>
--	--



<p>E.8. Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:</p> <p>a. is ambiguous, or</p> <p>b. is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or</p> <p>c. is illegal.</p> <p>E.9. If, at the agreed resumption time:</p> <p>a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started.</p> <p>b. the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted.</p> <p>c. the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.</p> <p>E.10. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.</p> <p>E.11. If the rules of a competition specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has</p>	<p>E.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :</p> <p>a. ambigu, ou</p> <p>b. inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou</p> <p>c. illégal.</p> <p>E.9 Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,</p> <p>a. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;</p> <p>b. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;</p> <p>c. le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.</p> <p>E.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.</p> <p>E.11 Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la</p>
--	--



<p>to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.</p> <p>E.12. a. If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.</p> <p>b. If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.</p> <p>E.13. If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.</p> <p>E.14. The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.</p>	<p>reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.</p> <p>E.12 a. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.</p> <p>b. Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.</p> <p>E.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.</p> <p>E.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Appendix F. Chess960 Rules</i></p> <p>F.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.</p> <p>F.2 Starting-position requirements</p> <p>The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as</p>	<p style="text-align: center;">Annexe F : Règles du Chess960</p> <p>F.1 Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.</p> <p>F.2 Contraintes concernant la position initiale</p> <p>La position initiale d'une partie de Chess960 doit</p>



in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

- a. the king is placed somewhere between the two rooks, and
- b. the bishops are placed on opposite-coloured squares, and
- c. the black pieces are placed opposite the white pieces.

The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

F.3 Chess960 castling rules

a. Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of standard chess rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

b. *How to castle*

In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

1. double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or
2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or
3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or
4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes :

- a. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et
- b. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et
- c. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

La position initiale peut être générée avant la partie par un programme informatique ou bien à l'aide de dés, de pièces, de cartes, etc.

F.3 Règles du roque au Chess960

a. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

b. Comment roquer

Au Chess960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

1. roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou
2. roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou
3. roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou
4. roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.



<p><i>Recommendations</i></p> <p>1. When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.</p> <p>2. After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in standard chess.</p> <p><i>Clarification</i></p> <p>Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-side castling (notated as 0-0 and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-square (f1 for white and f8 for black).</p> <p><i>Notes</i></p> <p>1. To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.</p> <p>2. In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.</p> <p>3. In some starting positions, castling can take place as early as the first move.</p> <p>4. All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.</p>	<p><i>Recommandations</i></p> <p>1. Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.</p> <p>2. Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs standard.</p> <p><i>Clarification</i></p> <p>Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).</p> <p><i>Notes</i></p> <p>1. Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.</p> <p>2. Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.</p> <p>3. Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.</p> <p>4. Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.</p>
--	--



5. In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.

Appendix G. Quickplay Finishes

G.1 A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.

G.2 Before the start of an event it shall be announced whether this Appendix shall apply or not.

G.3. This Appendix shall only apply to standard play and rapidplay games without increment and not to blitz games.

G.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that a time delay or cumulative time of an extra five seconds be introduced for both players, if possible. This constitutes the offer of a draw. If refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.

G.5 If Article G.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12 b). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means

5. Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs standard. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

Annexe G: Les fins des parties au K.O.

G.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

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

G.3 Cette annexe ne s'applique qu'au jeu standard et au jeu rapide sans incrément et non aux parties de blitz.

G.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

G.5 Si G.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.



<p>a. If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.</p> <p>b. If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.</p> <p>c. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.</p> <p>G.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:</p> <p>a. A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game.</p> <p>He may claim on the basis:</p> <p>(1) that his opponent cannot win by normal means, and/or</p> <p>(2) that his opponent has been making no effort to win by normal means.</p> <p>In (1) the player must write down the final position and his opponent must verify it.</p> <p>In (2) the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.</p> <p>b. The claim shall be referred to the designated arbiter.</p>	<p>a. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.</p> <p>b. Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.</p> <p>c. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.</p> <p>G.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :</p> <p>a. Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.</p> <p>Il peut réclamer sur la base :</p> <p>(1) Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux</p> <p>(2) Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.</p> <p>En (1), le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.</p> <p>En (2), le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.</p> <p>b. La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.</p>
--	---



<i>Glossary of terms in the Laws of Chess</i>	Glossaire
<p>The number after the term refers to the first time it appears in the Laws.</p>	<p>Le nombre après chaque terme fait référence à la première apparition dans les Règles.</p>
<p>adjourn: 8.1. Instead of playing the game in one session it is temporarily halted and then continued at a later time.</p>	<p>abandonne : 5.1.b. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat</p>
<p>algebraic notation: 8.1. Recording the moves using a-h and 1-8 on the 8x8 board.</p>	<p>aile dame : 3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie</p>
<p>analyse: 11.3. Where one or more players make moves on a board to try to determine what is the best continuation.</p>	<p>aile roi:3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie</p>
<p>appeal: 11.10. Normally a player has the right to appeal against a decision of the arbiter or organiser.</p>	<p>ajourner: 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.</p>
<p>arbiter: Preface. The person(s) responsible for ensuring that the rules of a competition are followed.</p>	<p>analyse : 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.</p>
<p>arbiter's discretion: There are approximately 39 instances in the Laws where the arbiter must use his judgement.</p>	<p>appel : 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur</p>
<p>assistant: 8.1. A person who may help the smooth running of the competition in various ways.</p>	<p>appuyer sur la pendule : 6.2.a. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.</p>
<p>attack: 3.1. A piece is said to attack an opponent's piece if the player's piece can make a capture on that square.</p>	<p>arbitre : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.</p>
<p>black: 2.1. 1. There are 16 dark-coloured pieces and 32 squares called black. Or 2. When capitalised, this also refers to the player of the black pieces.</p>	<p>assistant : 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.</p>
<p>blitz: B. A game where each player's thinking time is 10 minutes or less.</p>	<p>attaque : 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.</p>
	<p>blanc : 2.1.1. 1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou 2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches</p>
	<p>blitz : B Une partie où le temps de réflexion de</p>

<p>board: 2.4. Short for chessboard.</p> <p>Bronstein mode: 6.3b. See delay mode.</p> <p>capture: 3.1. Where a piece is moved from its square to a square occupied by an opponent's piece, the latter is removed from the board. See also 3.7d. In notation x.</p> <p>castling: 3.8b. A move of the king towards a rook. See the article. In notation 0-0 kingside castling, 0-0-0 queenside castling.</p> <p>cellphone: See mobile phone.</p> <p>check: 3.9. Where a king is attacked by one or more of the opponent's pieces. In notation +.</p> <p>checkmate: 1.2. Where the king is attacked and cannot parry the threat. In notation ++ or #.</p> <p>chessboard: 1.1. The 8x8 grid as in 2.1.</p> <p>chessclock: 6.1. A clock with two time displays connected to each other.</p> <p>chess set: The 32 pieces on the chessboard.</p> <p>Chess960: A variant of chess where the back-row pieces are set up in one of the 960 distinguishable possible positions</p> <p>claim: 6.8. The player may make a claim to the arbiter under various circumstances.</p> <p>clock: 6.1. One of the two time displays.</p> <p>completed move: 6.2a. Where a player has made his move and then pressed his clock.</p> <p>contiguous area: 12.8. An area touching but not actually part of the playing venue. For example, the area set aside for spectators.</p> <p>cumulative (Fischer) mode: Where a player receives an extra amount of time (often 30 seconds)</p>	<p>chaque joueur est de 10 minutes ou moins</p> <p>case de promotion : 3.7.e. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.</p> <p>chess960 : F. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.</p> <p>chute du drapeau : 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.</p> <p>colonne : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.</p> <p>compteur de coups : 6.10.b. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.</p> <p>contrôle de temps : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.</p> <p>coup : 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs</p> <p>coup achevé : 6.2.a. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.</p> <p>coup légal : voir article 3.10.a.</p> <p>coup sous enveloppe : E. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.</p> <p>damer : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.</p> <p>délai de forfait : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.</p> <p>diagonale : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.</p> <p>discrétion de l'arbitre : Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit</p>
---	--



<p>prior to each move.</p> <p>dead position: 5.2b. Where neither player can mate the opponent's king with any series of legal moves.</p> <p>default time: 6.7. The specified time a player may be late without being forfeited.</p> <p>delay (Bronstein) mode: 6.3b. Both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.</p> <p>demonstration board: 6.13. A display of the position on the board where the pieces are moved by hand.</p> <p>diagonal: 2.4. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge.</p> <p>disability: 6.2e. A condition, such as a physical or mental handicap, that results in partial or complete loss of a person's ability to perform certain chess activities.</p> <p>draw: 5.2. Where the game is concluded with neither side winning.</p> <p>draw offer: 9.1.b. Where a player may offer a draw to the opponent. This is indicated on the scoresheet with the symbol (=).</p> <p>en passant: 3.7d. See that article for an explanation. In notation e.p.</p> <p>exchange: 1. 3.7e. Where a pawn is promoted. Or 2. Where a player captures a piece of the same value as his own and this piece is recaptured. Or 3. Where one player has lost a rook and the other has lost a bishop or knight.</p> <p>explanation: 11.9. A player is entitled to have a Law explained.</p> <p>fair play: 12.2a. Whether justice has been done has sometimes to be considered when an arbiter finds that the Laws are inadequate.</p>	<p>utiliser son jugement</p> <p>drapeau: 6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.</p> <p>échange : 1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou</p> <p style="padding-left: 40px;">2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou</p> <p style="padding-left: 40px;">3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier</p> <p>échec : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +</p> <p>échec et mat : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #</p> <p>échiquier : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1</p> <p>échiquier de démonstration : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.</p> <p>écran : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.</p> <p>en passant : 3.7.d. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.</p> <p>explication : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu</p> <p>fair play : 12.2.a. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.</p> <p>feuille de partie : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.</p> <p>fin de partie au KO : G. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.</p> <p>handicap: voir incapacité</p> <p>I adjust: voir j'adoube.</p> <p>illégal: 3.10.a. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs</p> <p>incapacité : 6.2.e. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte</p>
---	---



<p>file: 2.4. A vertical column of eight squares on the chessboard.</p> <p>Fischer mode: See cumulative mode.</p> <p>flag: 6.1. The device that displays when a time period has expired.</p> <p>flag-fall: 6.1. Where the allotted time of a player has expired.</p> <p>forfeit: 4.8.1. To lose the right to make a claim or move. Or 2. To lose a game because of an infringement of the Laws.</p> <p>handicap: See disability.</p> <p>I adjust: See j'adoube.</p> <p>illegal: 3.10a. A position or move that is impossible because of the Laws of Chess.</p> <p>impairment: See disability.</p> <p>increment: 6.1. An amount of time (from 2 to 60 seconds) added from the start before each move for the player. This can be in either delay or cumulative mode.</p> <p>intervene: 12.7. To involve oneself in something that is happening in order to affect the outcome.</p> <p>j'adoube: 4.2. Giving notice that the player wishes to adjust a piece, but does not necessarily intend to move it.</p> <p>kingside: 3.8a. The vertical half of the board on which the king stands at the start of the game.</p> <p>legal move: See Article 3.10a.</p> <p>made: 1.1. A move is said to have been 'made' when the piece has been moved to its new square, the hand has quit the piece, and the captured piece, if any, has been removed from the board.</p> <p>mate: Abbreviation of checkmate.</p> <p>minor piece. Bishop or knight.</p> <p>mobile phone: 11.3b. Cellphone.</p> <p>monitor: 6.13. An electronic display of the position on the board.</p> <p>move: 1.1. 1. 40 moves in 90 minutes, refers to 40 moves by each player. Or 2. having the move refers</p>	<p>partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.</p> <p>incrément : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental</p> <p>intervenir : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.</p> <p>j'adoube: 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.</p> <p>jeu d'échecs : les 32 pièces sur l'échiquier.</p> <p>jeu rapide : A. Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.</p> <p>jeu standard : G3. Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion</p> <p>joué : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier</p> <p>mat : abréviation d'échec et mat</p> <p>mode Bronstein: 6.3b. Voir temps différé.</p> <p>mode Fischer: voir mode incrémental</p> <p>mode incrémental (Fischer) : Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.</p> <p>moniteur : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.</p> <p>moyens normaux : G.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.</p> <p>noir : 2.1.1.</p> <p>1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou</p> <p>2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires</p> <p>notation algébrique: 8.1 Enregistrer les coups en</p>
--	---



to the player's right to play next. Or **3**. White's 32 squares called white. Or **4**. When capitalised, this also refers to the player of the white pieces.

zero tolerance: (6.7b). Where a player must arrive at the chessboard before the start of the session.

50-move rule: 5.2e. A player may claim a draw if the last 50 moves have been completed by best move refers to the single move by White.

move-counter: 6.10b. A device on a chessclock which may be used to record the number of times the clock has been pressed by each player.

normal means: G.5. Playing in a positive manner to try to win; or, having a position such that there is a realistic chance of winning the game other than just flag-fall.

organiser. 8.3. The person responsible for the venue, dates, prize money, invitations, format of the competition and so on.

over-the-board: Introduction. The Laws cover only this type of chess, not internet, nor correspondence, and so on.

penalties: 12.3. The arbiter may apply penalties as listed in 12.9 in ascending order of severity.

piece: 2. **1**. One of the 32 figurines on the board. Or **2**. A queen, rook, bishop or knight.

playing area: 11.2. The place where the games of a competition are played.

playing venue: 11.2. The only place to which the players have access during play.

points: 10. Normally a player scores 1 point for a win, ½ point for a draw, 0 for a loss. An alternative is 3 for a win, 1 for a draw, 0 for a loss.

press the clock: 6.2a. The act of pushing the button or lever on a chess clock which stops the player's clock and starts that of his opponent.

promotion: 3.7e. Where a pawn reaches the eighth rank and is replaced by a new queen, rook, bishop or knight of the same colour.

queen: As in queen a pawn, meaning to promote a pawn to a queen.

utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8

nulle : 5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.

offre/proposition de nulle : 9.1.b. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)

organisateur : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.

pat : 5.2.a. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.

pendule : 6.1. L'un des deux afficheurs.

pendule d'échecs : 6.1. Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.

perdre : 4.8.1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.

période de temps : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.

pièce : 2. **1**. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou **2**. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier

pièce mineure : Fou ou cavalier

pièce touchée, pièce jouée : 4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.

points : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.

position morte : 5.2.b. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.

prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.d. En notation : x

promotion : 3.7.e. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même



<p>queenside: 3.8a. The vertical half of the board on which the queen stands at the start of the game.</p> <p>quickplay finish: G. The last part of a game where a player must complete an unlimited number of moves in a finite time.</p> <p>rank: 2.4. A horizontal row of eight squares on the chessboard.</p> <p>rapidplay: A. A game where each player's thinking time is more than 10 minutes, but less than 60.</p> <p>repetition: 5.2.d. 1. A player may claim a draw if the same position occurs three times. 2. A game is drawn if the same position occurs five times.</p> <p>resigns: 5.1b. Where a player gives up, rather than play on until mated.</p> <p>rest rooms: 11.2. Toilets, also the room set aside in World Championships where the players can relax.</p> <p>result: 8.7. Usually the result is 1-0, 0-1 or ½-½. In exceptional circumstances both players may lose (Article 11.8), or one score ½ and the other 0. For unplayed games the scores are indicated by +/- (White wins by forfeit), -/+ (Black wins by forfeit), -/- (Both players lose by forfeit).</p> <p>rules of the competition: 6.7a. At various points in the Laws there are options. The competition rules must state which have been chosen.</p> <p>sealed move: E. Where a game is adjourned the player seals his next move in an envelope.</p> <p>scoresheet: 8.1. A paper sheet with spaces for writing the moves. This can also be electronic.</p> <p>screen: 6.13. An electronic display of the position on the board.</p> <p>spectators: 11.4. People other than arbiters or players viewing the games. This includes players after their games have been concluded.</p> <p>standard play: G3. A game where each player's thinking time is at least 60 minutes.</p> <p>stalemate: 5.2a. Where the player has no legal move and his king is not in check.</p> <p>square of promotion: 3.7e. The square a pawn lands on when it reached the eighth rank.</p>	<p>couleur.</p> <p>rangée : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.</p> <p>réclamation/demande : 6.8. Le joueur peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.</p> <p>règle des 50 coups : 5.2.e. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.</p> <p>règle des 75 coups : 9.6.b. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.</p> <p>règlement d'une compétition : 6.7.a. Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.</p> <p>répétition : 5.2.d. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.</p> <p>résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou ½-½. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer ½ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)</p> <p>roque: 3.8.b. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque</p> <p>salle de jeu : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.</p> <p>salle de repos : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.</p> <p>sanctions: 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.</p> <p>spectateurs : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.</p>
---	--



<p>supervise: 12.2e. Inspect or control.</p> <p>time control: 1. The regulation about the time the player is allotted. For example, 40 moves in 90 minutes, all the moves in 30 minutes, plus 30 seconds cumulatively from move 1. Or 2. A player is said 'to have reached the time control', if, for example he has completed the 40 moves in less than 90 minutes.</p> <p>time period: 8.6. A part of the game where the players must complete a number of moves or all the moves in a certain time.</p> <p>touch move: 4.3. If a player touches a piece with the intention of moving it, he is obliged to move it.</p> <p>vertical: 2.4. The 8th rank is often thought as the highest area on a chessboard. Thus each file is referred to as 'vertical'.</p> <p>white: 2.2. 1. There are 16 light-coloured pieces and each player without the movement of any pawn and without any capture.</p> <p>75-move rule: 9.6b. The game is drawn if the last 75 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.</p>	<p>superviser : 12.2.e. Inspecter ou contrôler.</p> <p>sur l'échiquier : Introduction. Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.</p> <p>téléphone mobile : 11.3.b. Téléphone cellulaire.</p> <p>temps différé (Bronstein) : 6.3.b. Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.</p> <p>tolérance zéro : 6.7.b. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.</p> <p>trait : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup</p> <p>zone contigüe : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs</p> <p>zone de jeu : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.</p>
--	--

3 : TOURNOIS (I)

AUTRES QU'AU SYSTÈME SUISSE

Chapitre 3.1 : Gestion des tournois toutes-rondes.

Chapitre 3.2 : Le système Molter.

Chapitre 3.3 : Tournois à élimination directe.

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

3 : Tournois (autres qu'au système suisse)

Chapitre **3.1**

Gestion des tournois toutes-rondes

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

3.1 Gestion des tournois toutes-rondes

LE SYSTEME RUTSCH

Le système Rutsch est un système d'appariement des tournois toutes rondes. Il s'appuie sur le principe du taquin et il est apparu au milieu du XIX^e siècle. Ce n'est que bien plus tard que son application se fit dans des tournois toutes rondes. Hélas, ce n'étaient pas les tournois d'Echecs qui eurent les faveurs de ce système.

En allemand, le glissement – caractéristique de cette méthode – se dit « ein Rutsch ». Il n'existe donc pas de M. Rutsch !

Il se décline en deux méthodologies que voici :

TOURNOIS À NOMBRE IMPAIR DE PARTICIPANTS :

Il importait peu de savoir qui entamerait la partie et donc la notion Blanc/Noirs n'a été précisée que bien plus tard. L'essentiel était que dans le tournoi, un maximum de joueurs puissent être occupés simultanément.

Les tournois à nombre impair de participants étaient les plus faciles à organiser.

A l'issue de chaque ronde, chaque joueur glisse d'une position, dans le sens des flèches.

Voici un exemple sur un tournoi à 7 participants :

Ronde 1		Ronde 2		Ronde 3		Ronde 4		Ronde 5		Ronde 6		Ronde 7	
↓	E D	↓	D C	↓	C B	↓	B A	↓	A G	↓	G F	↓	F E
	F C		E B		D A		C G		B F		A E		G D
	G B		F A		E G		D F		C E		B D		A C
	A		G		F		E		D		C		B
	→		→		→		→		→		→		→

En adaptant cette méthode aux Echecs, il suffit de fixer les couleurs. Les places occupées à la première ronde par E C et G seront toujours affectées à la même couleur. (Blanc par exemple).

Le joueur exempté est celui qui se trouve au bas de chaque colonne.

TOURNOI À NOMBRE PAIR DE PARTICIPANTS

Edouard Lucas a expliqué la méthode du taquin qui était utilisée en Europe Centrale. Là aussi, les couleurs importaient peu.

En ce qui nous concerne, voici comment il convient de placer les joueurs, symbolisés par des chiffres, en fonction des couleurs (la case noire indique le conducteur des noirs). (Exemple d'un tournoi à 8 joueurs.)



Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7																																																								
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td></tr> <tr><td>3</td><td>6</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	8	2	7	3	6	4	5	<table border="1"> <tr><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>6</td></tr> <tr><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> </table>	8	7	1	6	2	5	3	4	<table border="1"> <tr><td>6</td><td>8</td></tr> <tr><td>7</td><td>5</td></tr> <tr><td>1</td><td>4</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td></tr> </table>	6	8	7	5	1	4	2	3	<table border="1"> <tr><td>8</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>4</td></tr> <tr><td>7</td><td>3</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> </table>	8	5	6	4	7	3	1	2	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>6</td><td>2</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td></tr> </table>	4	8	5	3	6	2	7	1	<table border="1"> <tr><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td></tr> </table>	8	3	4	2	5	1	6	7	<table border="1"> <tr><td>2</td><td>8</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td>4</td><td>7</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> </table>	2	8	3	1	4	7	5	6
1	8																																																													
2	7																																																													
3	6																																																													
4	5																																																													
8	7																																																													
1	6																																																													
2	5																																																													
3	4																																																													
6	8																																																													
7	5																																																													
1	4																																																													
2	3																																																													
8	5																																																													
6	4																																																													
7	3																																																													
1	2																																																													
4	8																																																													
5	3																																																													
6	2																																																													
7	1																																																													
8	3																																																													
4	2																																																													
5	1																																																													
6	7																																																													
2	8																																																													
3	1																																																													
4	7																																																													
5	6																																																													
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓																																																								
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑																																																								
→	→	→	→	→	→	→																																																								

Comme on le voit, un joueur occupe toujours la même table alors que l'ensemble des joueurs tourne dans le sens qui a été défini. On ne change pas le sens de rotation des joueurs pendant le tournoi.

Cette manière de faire est très pratique quant à l'organisation.

Par contre, il faut faire attention au remplissage de la grille de résultats : comme les diagonales se remplissent de deux en deux, il convient de s'assurer qu'on ne s'est pas trompé, d'autant que le pivot joue contre des adversaires dont les numéros se suivent.

LES TABLES DE BERGER

Les tables de Berger sont prévues pour un nombre pair de joueurs¹.

Les joueurs sont numérotés de 1 à 2k

Les rondes sont numérotées par des chiffres romains.

Elles se lisent horizontalement. Elles sont au nombre de 2k-1.

Les tables sont numérotées de 1 à k.

Les numéros des rondes seront à la gauche du tableau, les tables en tête de colonne.

Ronde	Table 1	Table k
I	1 - 2k	k - (k+1)
II	2k - (k+1)	1-2
.....
2k-1	k - 2k	(2k-1) - 1

Le joueur premier nommé a les Blancs.

Le joueur 2.k est appelé « pivot » et il jouera toujours à la même table (1), en alternant la couleur de ses pièces ronde par ronde.

Nous allons illustrer notre propos en construisant une grille pour 12 joueurs. N=12=2*6 ; k=6 ;

Le nombre de rondes est : 2k-1= 2*6 - 1 = 11

On a donc 11 rondes et 6 tables à chaque ronde.

¹ on verra plus loin ce qui se passe si le nombre de joueurs est impair

Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6
I						
II						
III						
IV						
V						
VI						
VII						
VIII						
IX						
X						
XI						

RONDE 1

Les joueurs 1 à k jouent avec les blancs sur les tables qui ont le même numéro qu'eux.

Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6
I	1-	2-	3-	4-	5-	6-
II						
.....
X						
XI						

Les joueurs k+1 à 2.k jouent avec Noirs sur ces mêmes tables, de manière à ce que la somme des numéros des joueurs d'une même table soit égale à 2k+1

Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6
I	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
II						

ORGANISATION DES RONDES 2 ET SUIVANTES:

Le pivot change de couleur mais reste à la même table que la ronde précédente.

Le pivot joue contre le dernier joueur de la ligne précédente - Ceci nous donne donc 12-7

Avec la liste des numéros non appariés, on fait des tranches de deux numéros que l'on classe dans l'ordre inverse de la lecture, le titulaire du premier numéro ayant les Blancs.

Ceci nous donne pour la seconde ronde:

Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6
I	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
II	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
.....
XI						

On agit de même pour les rondes suivantes :



Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6
I	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
II	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
III	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
IV	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
V	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
VI	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
VIII	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
X	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Si le nombre de joueurs est impair ($N=2k+1$), on ajoute un joueur fictif ($n^{\circ} 2k+2$) pour rendre le nombre de joueurs pair $N= 2(k+1) = 2k'$.

Les joueurs devant rencontrer le joueur fictif sont exempts.

Simple, non ? Maintenant que vous savez le faire, vous n'avez plus besoin d'emporter une foule de documents dans votre sac.

Nombre d'organisateurs se sont penchés sur la manière de pouvoir profiter simultanément des deux méthodes : la flexibilité du système Rutsch et la rigueur du système Berger.

TABLES DE BERGER

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 – 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

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

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

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

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

6 – Pour 13 ou 14 joueurs

R1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R2	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
R3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R6	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R8	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
R10	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
R12	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

7 – Pour 15 ou 16 joueurs

R1	1 – (16)	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R2	(16) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	1 – 2
R3	2 – (16)	3 – 1	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R4	(16) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (16)	4 – 2	5 – 1	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R6	(16) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (16)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
R8	(16) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (16)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 15	11 – 14	12 – 13
R10	(16) – 13	14 – 12	15 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (16)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 15	13 – 14
R12	(16) – 14	15 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (16)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 15
R14	(16) – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R15	8 – (16)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1



8 – Pour 17 ou 18 joueurs

R1	1 – (18)	2 - 17	3 - 16	4 – 15	5 - 14	6 -13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
R2	(18) – 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	1 - 2
R3	2 – (18)	3 - 1	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
R4	(18) – 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	1 – 4	2 - 3
R5	3 – (18)	4 - 2	5 - 1	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
R6	(18) – 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
R7	4 – (18)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
R8	(18) – 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
R9	5 – (18)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
R10	(18) – 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
R11	6 – (18)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 17	13 - 16	14 - 15
R12	(18) – 15	16 - 14	17 - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
R13	7 – (18)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 17	15 - 16
R14	(18) – 16	17 - 15	1 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
R15	8 – (18)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1	16 - 17
R16	(18) – 17	1 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
R17	9 – (18)	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 1

Avec ce lien, http://www.tournamentdirector.co.uk/berger_pairings.html, vous trouverez les tableaux jusqu'à 30 joueurs.

Le système RUTSCH-BERGER

Voici quelle est la procédure pour installer une table de tournoi toutes rondes dirigée selon le système Rutsch et obéissant aux règles de Berger.

Les règles seront illustrées par un exemple de tournoi à 10 joueurs.

R1 : Chaque joueur tire au sort son numéro d'appariement.

R2 : On place sur une table tous les échiquiers en alternant les couleurs.

R3 : A l'une des extrémités de la table, on place le joueur n°1 avec les Blancs.

R4 : On place les joueurs 2 à k tout autour de la table en laissant les échiquiers noirs vides.

■	5	■	4	■
1	■	2	■	3

R5 : On place les joueurs k+1 à 2k en face des joueurs 1 à k de manière que la somme des numéros d'appariement fasse toujours $2k+1$.

10	5	9	4	8
1	6	2	7	3

Ronde 1

Appariement de la Ronde 2

R6 : Le sens de rotation autour de la table sera le sens inverse de celui de placement des joueurs.

R7 : Le joueur 2k reste à la même table mais change de côté

↻	6	1	5	9	4
	10	2	7	3	8

Ronde 2

Contrôle : après le glissement des joueurs, on doit avoir les appariements suivants : 2k contre k+1 et 1 contre 2 (le premier nommé ayant les Blancs)

On recommence pour les rondes suivantes :

↻	10	6	1	5	9
	2	7	3	8	4

Ronde 3

etc...

PROPRIETES DES TABLES DE BERGER

Afin de bien comprendre les propriétés que nous allons dégager, nous allons travailler en nous basant sur un tournoi de 16 joueurs.

Voici donc la table pour le tournoi en question :

Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8
I	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
II	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
III	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
IV	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
V	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
VI	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
VIII	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
X	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
XII	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
XIII	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
XIV	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
XV	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

Quand nous l'avons construit, nous avons commencé par la ronde 1 et la somme des numéros de chaque table était toujours égale à $2k+1$.

Voyons ce que donne la somme des points de chaque table, ronde par ronde,

Ronde	x+y		2xpiv	Ronde	x+y		2xpiv	Ronde	x+y		2xpiv
1	17	17	2	6	22	7	22	11	27	12	12
2	18	3	18	7	23	8	8	12	28	13	28
3	19	4	4	8	24	9	24	13	29	14	14
4	20	5	20	9	25	10	10	14	15	15	30
5	21	6	6	10	26	11	26	15	16	16	16

La colonne « x+y » donne la somme des numéros d'appariement des joueurs qui s'affrontent.

La colonne « 2xpiv » donne le double du numéro d'appariement de l'adversaire du joueur $2k$ (pivot).

On s'aperçoit que pour chaque ronde, la somme des numéros des joueurs qui s'affrontent est toujours égale soit à $12+$ le numéro de la ronde, soit au numéro de la ronde $+1$; en d'autres termes, si x et y sont les numéros des joueurs et R le numéro de la ronde, on a

ou bien $x+y = 2k + R$

ou bien $x+y = R + 1$

Si on regarde maintenant ce qui se passe à la table 1, on voit que le joueur 2k joue avec les Blancs contre la seconde moitié du tournoi et avec les noirs contre la première moitié.
 Regardons quel est le lien entre R et le numéro de son adversaire.
 Lors des rondes impaires, il joue contre le numéro égal à $(R+1)/2$.
 Lors des rondes paires, il joue contre le joueur $R+1$.

On peut donc dégager la règle suivante :
 Quand est-ce que x jouera contre y ? (x et y n'étant pas un pivot)
 si $x+y > 2.k$ alors $R=x+y-2k$
 sinon, $R=x+y-1$
 Si y est le pivot (donc $y=2k$), alors quand est ce que x rencontre 2k?
 On calcule alors $2.x$
 Si $2.x > 2k$ alors $R=2.x - 2k$
 Sinon, $R=2x-1$
 Si le nombre de joueurs est impair, celui qui joue contre le numéro 2k est exempt.

LA QUESTION DES COULEURS :

Faisons maintenant un petit tableau avec 3 colonnes : une pour les numéros, une intitulée Blancs et l'autre Noirs.
 En face de chaque numéro, on va indiquer combien de fois chacun a les Blancs, puis les noirs

Numéro	Blancs	Noirs
1	8	7
2	8	7
....		

On s'aperçoit que les numéros 1 à n ont une fois de plus les Blancs que les Noirs.
 Dans un tournoi individuel, les joueurs préfèrent avoir plus souvent les Blancs.
 On tirera au sort les numéros de chacun dans un but d'équité.

Les numéros impairs ont les Blancs contre les numéros pairs supérieurs et contre les numéros impairs inférieurs. La réciproque est vraie.
 Toutefois, le pivot joue avec les Blancs contre la seconde moitié et avec les Noirs contre la première moitié.

APPLICATION DES TABLES DE BERGER AUX COMPÉTITIONS PAR ÉQUIPES :

Les équipes nommées en premier recevront leurs adversaires. Elles seront donc un peu avantagées.
 Pour introduire un peu d'équité, on jouera la dernière ronde sous forme de rassemblement (terrain neutre).
 Pour éviter de les avantager encore, la ronde de rassemblement sera la ronde 1.
 Il suffit alors de renuméroter les rondes et chacun recevra autant de fois qu'il se déplace.

On peut aussi voir, d'après les règles mathématiques ci-dessus, que si je choisis un joueur x, un seul joueur a toujours la couleur inverse de x: c'est le joueur $x+k$. On dira que ces numéros sont complémentaires.

Par conséquent, si un club veut avoir 50% des équipes à domicile et 50% des équipes à l'extérieur (par exemple pour cause de locaux exigus), il suffit que, lors de l'établissement des calendriers, on donne à ces équipes des numéros complémentaires.

Le club aura la garantie que toutes ses équipes ne jouent pas simultanément à la maison.

Quand deux équipes d'un même club jouent dans la même division, en général, on les fait s'affronter entre elles lors de la première ronde, On se heurte alors à la difficulté des numéros non complémentaires.
 Deux solutions s'offrent à nous:

Dans tous les cas, on fera jouer la ronde 1 lors de la ronde de rassemblement (dans l'exemple suivant, on supposera que cette ronde est la dernière).

Les autres rondes pourront alors être jouées soit dans l'ordre normal mais en rebaptisant ces rondes, soit dans l'ordre inverse de l'ordre normal:

1ère solution: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-1

2ème solution: 11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

La gestion d'un grand nombre d'équipes et de clubs dans des poules multiples se résout simplement en préparant un tableau préalable où les numéros d'équipe de chaque club est recensé en fonction de ses desiderata et des contraintes imposées par la compétition.

APPARIEMENTS DIRIGÉS :

Afin de pouvoir résoudre les problèmes qui pourraient surgir en fin de tournoi, l'organisateur peut décider de faire jouer entre eux certains d'entre eux en dehors des n dernières rondes, avec $n > 2$. Ainsi, les arbitres savent que ces joueurs devront s'affronter lors des rondes 1 à $2k-1-n$.

On devra dès lors leur attribuer un numéro prédéterminé mais néanmoins tiré au sort et de manière à ce que le souhait de l'organisateur soit respecté.

Si le joueur X est numéroté x et Y numéroté y , il va falloir diriger leurs appariements.
Comment faire ?

On appellera S la somme des numéros d'appariements des joueurs X et Y ($S=x+y$).

Deux possibilités s'offrent à nous :

1^{er} cas : S est inférieur ou égal à $2K$.

Nous avons vu que $R = x+y-1$, ce qui peut s'écrire $R = S-1$.

D'un autre côté, on sait que $1 \leq R \leq 2k - 1 - n$ ce que l'on peut écrire ainsi : $1 \leq S - 1 \leq 2k - 1 - n$

Afin d'isoler S , il faut ajouter 1 dans chaque membre de cette inéquation, ce qui nous donne

$$2 \leq S \leq 2k - n \quad (\text{Règle n°1})$$

2ème cas : S est supérieur à $2k$

Dans ce cas, $R = x+y - 2k = S - 2k$

Comme $1 \leq R \leq 2k - 1 - n$, on peut donc écrire : $1 \leq S - 2k \leq 2k - 1 - n$

Isolons S en ajoutant à chaque membre de l'inéquation la quantité $2k$.

$$2k + 1 \leq S \leq 4k - (n+1) \quad (\text{Règle n°2})$$

On n'oubliera pas que le pivot doit jouer dans un groupe où le double du numéro d'appariement de son adversaire vérifiera la règle 1 et/ou la règle 2.

On s'en sort en créant plusieurs groupes de joueurs.

Question : Comment construire un ensemble de 4 groupes de joueurs dans un tournoi toutes-rondes où les membres de chaque groupe s'affronteront tous avant la ronde 10 ?

Réponse : $N = 2k = 16$ donc $k = 8$

Nombre de rondes : 15 donc $n = 15 - 9 = 6$.

On en déduit : $2k - n = 2 \cdot 8 - 6 = 10$;

$2k + 1 = 2 \cdot 8 + 1 = 17$; et

$4k - (n+1) = 4 \cdot 8 - (6+1) = 32 - 7 = 25$.

On en tire les règles :

$$2 \leq x+y \leq 10 \quad \text{et} \quad 17 \leq x+y \leq 25$$

Groupes : voici un cas parmi tant d'autres :

A : (1,2,3,4,5,16) B : (8,9,10,15) C : (7,11,14) D : (6,12,13)

Le tableau suivant donne toutes les possibilités pour des tournois toutes rondes de N joueurs et diverses valeurs de n

N= 2.k	k	Règle I	Valeurs de n	Règle II	Groupes
6	3	$2 \leq x+y \leq 6 - n$	2	$7 \leq x+y \leq 11 - n$	2
8	4	$2 \leq x+y \leq 8 - n$	3	$9 \leq x+y \leq 15 - n$	3
10	5	$2 \leq x+y \leq 10 - n$	[3;4]	$11 \leq x+y \leq 19 - n$	3
12	6	$2 \leq x+y \leq 12 - n$	[3..5]	$13 \leq x+y \leq 23 - n$	3;4
14	7	$2 \leq x+y \leq 14 - n$	[3..6]	$15 \leq x+y \leq 27 - n$	3;4
16	8	$2 \leq x+y \leq 16 - n$	[3..7]	$17 \leq x+y \leq 31 - n$	3;4;5
18	9	$2 \leq x+y \leq 18 - n$	[3..8]	$19 \leq x+y \leq 35 - n$	3;4;5
20	10	$2 \leq x+y \leq 20 - n$	[3..9]	$21 \leq x+y \leq 39 - n$	3;4;5;6
22	11	$2 \leq x+y \leq 22 - n$	[3..10]	$23 \leq x+y \leq 43 - n$	3;4;5;6
24	12	$2 \leq x+y \leq 24 - n$	[3..11]	$25 \leq x+y \leq 47 - n$	3;4;5;6;7
26	13	$2 \leq x+y \leq 26 - n$	[3..12]	$27 \leq x+y \leq 51 - n$	3;4;5;6;7
28	14	$2 \leq x+y \leq 28 - n$	[3..13]	$29 \leq x+y \leq 55 - n$	3;4;5;6;7;8
30	15	$2 \leq x+y \leq 30 - n$	[3..14]	$31 \leq x+y \leq 59 - n$	3;4;5;6;7;8

Voir les annexes I et II pour davantage de détails.

Remarque importante : les tables dites du « Protocole de Varma » sont un des cas relatifs à n=3.

Annexe I
Groupes répartitifs de joueurs dans des tournois de
6 à 14 joueurs qui ne se rencontrent pas
lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D
6	2	1,2,6	3,4,5		
8	3	1,2,8	3,6	4,5,7	
10	3	1,2,3,10	4,7,9	5,6,8	
10	4	1,2,3,10	4,7,8	5,6,9	
12	3	1,2,3,4,12	5,10	6,7,8,9,11	
12	3	1,2,3,4,12	5,8	10,12	6,7,9,11
12	4	1,2,3,4,12	5,8,11	6,7,9,10	
12	4	1,2,3,12	4,9,10	5,8,11	6,7
12	5	1,2,3,12	4,9	5,8,10	6,7,11
12	5	1,2,3,4	5,10	6,11	7,8,9,12
14	3	1,2,3,4,5,14	6,9,10,13	7,8,11,12	
14	3	1,2,3,4,14	5,10,11	6,9,12	7,8,13
14	4	1,2,3,4,5,14	6,9,10,13	7,8,11,12	
14	4	1,2,3,4,5,14	6,11,12	7,10,13	8,9
14	5	1,2,3,4,14	5,10,13	6,11,12	7,8,9
14	6	1,2,3,4,14	5,10,11	6,9,12	7,8,13

Annexe II
Groupes répartisifs de joueurs dans des tournois de 16 à 18 joueurs
qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E
16	3	1,2,3,4,5,6,16	7,10,11,14	8,9,12,13,15		
16	4	1,2,3,4,5,6,16	7,10,11,15	8,9,12,13,14		
16	3	1,2,3,4,5,6,16	7,12,13	8,11,14	9,10,15	
16	4	1,2,3,4,5,6,16	7,12,13	8,11,14	9,10,15	
16	5	1,2,3,4,5,16	6,11,15	7,10,12,13	8,9,14	
16	6	1,2,3,4,5,16	6,11	7,12,13	8,9,14	10,15
16	7	1,2,3,4,16	5,12	6,11,13	7,10,14	8,9,15
18	3	1,2,3,4,5,6,7,18	8,11,12,15,17	9,10,13,14,16		
18	4	1,2,3,4,5,6,7,18	8,11,12,15,16	9,10,13,14,17		
18	3	1,2,3,4,5,6,7,18	8,13,14	9,12,15	10,11,16,17	
18	4	1,2,3,4,5,6,7,18	8,13,14,17	9,12,15	10,11,16	
18	5	1,2,3,4,5,6,18	7,12,13,17	8,11,14,16	9,10,15	
18	6	1,2,3,4,5,6,18	7,12,17	8,11,13,16	9,10,14,15	
18	7	1,2,3,4,5,18	6,13,14	7,12,15	8,11,16	9,10,17
18	8	1,2,3,4,5,18	6,13,14	7,12,15	8,11,16	9,10,17

Annexe II
Groupes répartisifs de joueurs dans des tournois de 20 à 22 joueurs
qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E	F
20	3	1,2,3,4,5,6,7,8,20	9,13,14,17,18	10,11,12,15,16,19			
20	4	1,2,3,4,5,6,7,8,20	9,13,14,17,18	10,11,12,15,16,19			
20	5	1,2,3,4,5,6,7,20	8,13,14,19	9,12,15,18	10,11,16,17		
20	6	1,2,3,4,5,6,7,20	8,13,14,19	9,12,15,18	10,11,16,17		
20	7	1,2,3,4,5,6,20	7,19	8,15,18	9,13,14,17	10,11,12,16	
20	8	1,2,3,4,5,6,20	7,14,15,16	8,13,17	9,12,18	10,11,19	
20	9	1,2,3,4,5,20	6,15	7,14,16	8,13,17	9,12,18	10,11,19
22	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,22	10,13,14,17,18,21	11,12,15,16,19,20			
22	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,22	10,13,14,17,18,21	11,12,15,16,19,20			
22	5	1,2,3,4,5,6,7,8,22	9,15,16,21	10,14,17,20	11,12,13,18,19		
22	6	1,2,3,4,5,6,7,8,22	9,14,17,20	10,15,16,21	11,12,13,18,19		
22	7	1,2,3,4,5,6,7,22	8,17,18	9,16,19	10,13,15,20	11,12,14,21	
22	8	1,2,3,4,5,6,7,22	8,14,21	9,15,20	10,13,16,19	11,12,17,18	
22	9	1,2,3,4,5,6,22	7,16,17	8,15,18	9,14,19	10,13,20	11,12,21
22	10	1,2,3,4,5,6,22	7,16,17	8,15,18	9,14,19	10,13,20	11,12,21

Annexe II
Groupes répartisifs de joueurs dans des tournois de 24 à 26 joueurs
qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E	F	G
24	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,24	11,15,16,19,20,23	12,13,14,17,18,21,2 2				
24	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,24	11,15,16,19,20,23	12,13,14,17,18,21,2 2				
24	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,24	10,15,20,21	11,14,16,19,22	12,13,17,18,2 3			
24	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,24	10,17,18,23	11,14,16,19,22	12,13,15,20,2 1			
24	7	1,2,3,4,5,6,7,8,24	9,19,20	10,15,16,23	11,14,17,22	12,13,18, 21		
24	8	1,2,3,4,5,6,7,8,24	9,19,20	10,15,18,21	11,14,17,22	12,13,16, 23		
24	9	1,2,3,4,5,6,7,24	8,17,21	9,16,22	10,15,23	11,14,20	12,13,18,19	
24	10	1,2,3,4,5,6,24	7,18,19	8,17,20	9,16,21	10,15,22	11,12,13,14, 23	
24	11	1,2,3,4,5,6,24	7,23	8,17,22	9,16,21	10,15,20	11,14,19	12,13,18
26	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 26	12,15,16,19,20,23,2 4	13,14,17,18,21,22,2 5				
26	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 26	12,15,16,19,20,23,2 4	13,14,17,18,21,22,2 5				
26	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,26	11,16,17,22,23	12,15,18,21,24	13,14,19,20, 25			
26	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,26	11,16,17,22,23	12,15,18,21,24	13,14,19,20, 25			
26	7	1,2,3,4,5,6,7,8,9,26	10,17,18,25	11,16,19,24	12,15,20,23	13,14,21, 22		
26	8	1,2,3,4,5,6,7,8,9,26	10,17,18,25	11,16,19,24	12,15,20,23	13,14,21, 22		
26	9	1,2,3,4,5,6,7,8,26	9,25	10,17,24	11,16,23	15,15,19	13,14,20	
26	10	1,2,3,4,5,6,7,8,26	9,25	10,17,18,24	11,16,19,23	12,15,20, 22	13,14,21	
26	11	1,2,3,4,5,6,7,26	8,25	9,24	10,17,23	11,16,18, 22	12,15,19,21	13,14,20
26	12	1,2,3,4,5,6,7,26	8,25	9,24	10,23	11,16,17, 22	12,15,18,21	13,14,19, 20

Annexe II
Groupes répartisifs de joueurs dans des tournois de 28 à 30 joueurs
qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E	F	G	H
28	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,28	13,14,17,18,21,22, 25,26	15,16,19,20,23,24, 27					
28	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,28	13,14,17,18,21,22, 25,26	15,16,19,20,23,24, 27					
28	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,28	12,17,18,21,22,27	13,16,20,23,26	14,15,19,24, 25				
28	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,28	12,17,18,21,22,27	13,16,20,23,26	14,15,19,24, 25				
28	7	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,28	11,18,20,27	12,17,26	13,16,19,22,2 5	14,15,23, 24			
28	8	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,28	11,18,20,27	12,17,26	13,16,19,22, 25	14,15,23, 24			
28	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9,28	10,19,26	11,18,27	12,17,20,25	13,16,21, 24	14,15,22, 23		
28	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,28	10,19,26	11,18,27	12,17,20,25	13,16,21, 24	14,15,22, 23		
28	11	1,2,3,4,5,6,7,8,28	9,20,23	10,19,24	11,18,25	12,17,26	13,16,27	14,15,21 ,22	
28	12	1,2,3,4,5,6,7,8,28	9,20,23	10,19,24	11,18,25	12,17,26	13,16,27	14,15,21 ,22	
28	13	1,2,3,4,5,6,7,28	8,21	9,20,22	10,19,23	11,18,24	12,17,25	13,16,26	14,15, 27
30	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,30	14,17,18,21,22,25, 26,29	15,16,19,20,23,24, 27,28					
30	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,30	14,17,18,21,22,25, 26,29	15,16,19,20,23,24, 27,28					
30	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,30	13,18,23,24,29	14,17,19,22,25,28	15,16,20,21, 26,27				
30	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,30	13,18,23,24,29	14,17,19,22,25,28	15,16,20,21, 26,27				
30	7	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,30	12,21,22,29	13,20,23,28	14,17,19,24, 27	15,16,18, 25,26			
30	8	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,30	12,21,22,29	13,20,23,28	14,17,19,24, 27	15,16,18, 25,26			
30	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,30	11,20,29	12,19,21,28	13,18,22,27	14,17,23, 26	15,16,24, 25		
30	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,30	11,20,29	12,19,21,28	13,18,22,27	14,17,23, 26	15,16,24, 25		
30	11	1,2,3,4,5,6,7,8,9,30	10,21,26	11,20,27	12,19,28	13,18,29	14,17,22, 25	15,16,23 ,24	
30	12	1,2,3,4,5,6,7,8,9,30	10,21,26	11,20,27	12,19,28	13,18,29	14,17,22, 25	15,16,23 ,24	
30	13	1,2,3,4,5,6,7,8,30	9,22,23	10,21,24	11,20,25	12,19,26	13,18,27	14,17,28	15,16, 29
30	14	1,2,3,4,5,6,7,8,30	9,22,23	10,21,24	11,20,25	12,19,26	13,18,27	14,17,28	15,16, 29

Les tables de Varma

Allocation "dirigée" des numéros d'appariement.

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de la FIDE de 1987.

Introduction :

Dans certains cas, les règlements précisent que le tirage au sort des numéros d'appariement d'un tournoi "Toutes Rondes" doit être conduit de façon que les joueurs de même "affinité" ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Dans le texte FIDE original, en Anglais, il n'est question que de la même "fédération". Pour que le protocole soit utilisable en France, il faut restreindre cette notion à "même club", "même ville", "même département", "même ligue". (N.D.T.)

Ceci est réalisable grâce aux TABLES de VARMA reproduites plus loin et qui peuvent être adaptées à des tournois de 9 à 24 joueurs.

Instructions pour le tirage au sort "restrictif" des numéros d'appariement :

Avec 19 ou 20 compétiteurs, les joueurs du même groupe (A, B, C ou D), numérotés comme suit, ne se rencontreront pas au cours des 3 dernières rondes :

A : (6,7,8,9,15,16,17,18) B : (1,2,3,11,12,13,14) C : (5,10,19) D : (4,20)

L'arbitre doit préparer à l'avance des petites enveloppes sans aucune marque, chacune contenant les numéros de chaque groupe comme indiqué ci-dessus. Les petites enveloppes sont placées dans autant de grandes enveloppes sur lesquelles est indiquée la quantité de numéros de joueurs contenue dans la petite enveloppe à l'intérieur.

L'ordre dans lequel les joueurs tirent leur numéro est prédéterminé ainsi :

Les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de participants tirent les premiers. Si deux (ou plus) fédérations comptent le même nombre de représentants, l'ordre est alors l'ordre alphabétique des codes FIDE des pays. Exemple : Si Chine et France : FRA est avant PRC (People Republic of China).

Parmi les joueurs de la même fédération, c'est l'ordre alphabétique des noms des joueurs qui détermine l'ordre du tirage des numéros. Exemple : Le premier joueur du premier contingent comptant le plus grand nombre de joueurs doit choisir l'une des grandes enveloppes contenant au moins assez de numéros pour tous les membres de son contingent.

Puis il tire de la grande enveloppe son propre numéro d'appariement.

Les autres joueurs du même contingent viennent tour à tour tirer de cette même grande enveloppe leur propre numéro. Les numéros restants sont disponibles pour les autres joueurs.

Les joueurs du contingent suivant tirent alors une autre grande enveloppe d'où ils tirent leur numéro individuel et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait un numéro.

Les tables ci-dessous -dites « tables de VARMA » -peuvent être utilisées pour des tournois de 9 à 24 joueurs

	A	B	C	D
9/10 joueurs :	(3,4,8)	(5,7,9)	(1,6)	(2,10)
11/12 joueurs :	(4,5,9,10)	(1,2,7)	(6,8,12)	(3,11)
13/14 joueurs :	(4,5,6,11,12)	(1,2,8,9)	(7,10,13)	(3,14)
15/16 joueurs :	(5,6,7,12,13,14)	(1,2,3,9,10)	(8,11,15)	(4,16)
17/18 joueurs :	(5,6,7,8,14,15,16)	(1,2,3,10,11,12)	(9,13,17)	(4,18)
19/20 joueurs :	(6,7,8,9,15,16,17,18)	(1,2,3,11,12,13,14)	(5,10,19)	(4,20)
21/22 joueurs :	(6,7,8,9,10,17,18,19,20)	(1,2,3,4,12,13,14,15)	(11,16,21)	(5,22)
23/24 joueurs :	(6,7,8,9,10,11,19,20,21,22)	(1,2,3,4,13,14,15,16,17)	(12,18,23)	(5,24)

Le système de Scheveningen

Ce système permet de faire jouer tous les joueurs d'une équipe contre tous les joueurs de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux.

Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs joueurs par des chiffres. Par exemple le troisième joueur de l'équipe A est noté A3. Pour chaque ronde, le premier joueur joue avec les pièces blanches. Par exemple A1-B3 signifie que le premier joueur de l'équipe A joue avec les Blancs contre le troisième joueur de l'équipe B.

Table pour deux équipes de quatre joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1

Table pour deux équipes de cinq joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
B1-A1	B4-A1	A1-B5	A1-B3	B2-A1
B2-A2	A2-B1	A2-B4	B5-A2	B3-A2
A3-B3	B5-A3	B1-A3	A3-B2	A3-B4
A4-B4	B3-A4	B2-A4	A4-B1	B5-A4
A5-B5	A5-B2	B3-A5	B4-A5	A5-B1

Table pour deux équipes de six joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6

Table pour deux équipes de huit joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B7	B8-A1
A2-B2	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B6	B7-A2	A2-B8	B5-A2
A3-B3	B4-A3	A3-B1	B2-A3	A3-B7	B8-A3	A3-B5	B6-A3
A4-B4	B1-A4	A4-B2	B3-A4	A4-B8	B5-A4	A4-B6	B7-A4
B5-A5	A5-B6	B7-A5	A5-B8	B1-A5	A5-B2	B3-A5	A5-B4
B6-A6	A6-B7	B8-A6	A6-B5	B2-A6	A6-B3	B4-A6	A6-B1
B7-A7	A7-B8	B5-A7	A7-B6	B3-A7	A7-B4	B1-A7	A7-B2
B8-A8	A8-B5	B6-A8	A8-B7	B4-A8	A8-B1	B2-A8	A8-B3



3 : Tournois (autres qu'au système suisse)

Chapitre **3.2**

Le Système Molter

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

3.2 Tournois au système Molter

Tableaux d'appariements organisant des tournois d'échecs équilibrés par équipes en un nombre réduit de rondes selon le système Molter.

Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après portent des références en chiffres arabes. Ils organisent des tournois en 2 (4, 6, ...) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

A ces rondes est adjoint un tableau correspondant, portant une lettre A (Autonome). Ce tableau, constitué par une seule ronde, est donc autonome et polyvalent; c'est-à-dire qu'il peut être utilisé :

- pour organiser des tournois en une seule ronde. En ce cas, le nombre des équipes ne doit pas être excessif par rapport au nombre des joueurs formant une équipe.
- pour être ajouté aux 2 (4, 6, ...) rondes qui les précèdent et organiser ainsi des tournois en 3 (5, 7, ...) rondes. Ainsi le tableau établi pour 7 équipes à 6 joueurs (Tab. N° 17) peut organiser des tournois en 2, 4, ou 6 rondes, ou bien, en y ajoutant la ronde autonome, respectivement 1, 3, ou 5 rondes.

Les séparations horizontales délimitent chaque cas et facilitent les repérages.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent les joueurs.

Les nombres rangés verticalement et précédant les appariements représentent les numéros des échiquiers.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs. L'exemple "3.C2-A2" indique donc que, sur le 3ème échiquier, le 2ème joueur de l'équipe C a les blancs en face du 2ème joueur de l'équipe A.

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17X4 soient 68 échiquiers).

Les tableaux établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes sont complets et pratiquement équivalents aux "toutes rondes", avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes comporte un chiffre impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté.

Organisation matérielle des tournois.

L'organisation d'un tournoi au système Molter, malgré la complexité des appariements, peut se réaliser en quelques minutes, à condition qu'il soit préparé à l'avance et avec minutie. Pour ce, nous préconisons le processus suivant :

Pour chaque équipe, préparer une enveloppe contenant une fiche pour chacun de ses joueurs avec le symbole qui le représente (A1, A2, A3, ... , B1, B2, B3, ... etc.)

Préparer en même temps autant de petits cartons qu'il y a d'échiquiers, en y inscrivant le numéro de l'échiquier avec son appariement respectif, tel qu'il figure au tableau d'appariements :

1. A1-B1, 2. C1-D1, etc. -Le premier nommé a les blancs.

Pour éviter toute confusion, il est prudent de prévoir ces cartons de couleurs différentes pour chaque ronde, voire pour chaque ronde de chaque tournoi éventuellement envisagé.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer plusieurs tournois pour le cas échéant. Car toute improvisation serait vouée à l'échec. D'ailleurs, le matériel préparé en supplément pourrait servir ultérieurement.

Avant le début de séance, ces cartons sont déposés sur les échiquiers, les blancs alignés du même côté.

Dès leur arrivée, les capitaines d'équipe remettent à l'arbitre la liste de leurs joueurs, [classés conformément au règlement de la compétition concernée](#).

Ensuite, ils tirent au sort une enveloppe et distribuent à leurs joueurs les symboles y étant contenus, grâce auxquels chacun repérera aisément son échiquier respectif. Ainsi, par exemple, le 4ème joueur de l'équipe D aura vite fait de découvrir parmi les échiquiers réservés aux quatrièmes joueurs des équipes, l'appariement 15. D4 – B4 où le symbole D4 est identique au sien et il apprendra qu'il aura les blancs contre le 4ème joueur de l'équipe B.

Si au lieu de fiches, on se sert également de cartons susceptibles d'être fixés au revers du veston de chaque joueur, cette précaution permettra d'effectuer, éventuellement par les joueurs eux-mêmes, un contrôle rapide établissant que chaque joueur occupe bien la place qui lui revient.

Dans les tournois à plusieurs rondes, l'ordre des joueurs ne doit pas être [permuté](#). Le cas échéant, un remplaçant devra prendre la place du sortant.

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, $\frac{1}{2}$ point par partie nulle, 0 par défaite). En cas d'ex-æquo, le départage s'opère, dans l'ordre :

par le système de Berlin (dans une équipe de 8 joueurs, les points obtenus au premier échiquier sont valorisés en les multipliant par 8, ceux du 2ème échiquier par 7, et ainsi de suite...)

ensuite, si besoin est, on additionne les victoires individuelles obtenues par chacune des équipes à départager.

enfin, l'on tiendrait compte des résultats obtenus par des équipes l'une vis-à-vis de l'autre; et, en cas de nouvelle égalité, la victoire au 1er (éventuellement au 2ème, 3ème, ...) échiquier serait prépondérante.

Tableaux officiels d'appariements

Pour organiser des tournois par équipes au système Molter

en un nombre réduit de rondes

Tableau 1 (1)

3 équipes à 4 / 8 / 12 / joueurs (2)

	Ronde 1	Ronde 2	N° 1a Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1 A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2 C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3 B2 – A2
4	A3 – B3	C3 – A3	4 A3 – B3
5	B4 – C3	B3 – C4	5 B4 – C3
6	C4 – A4	A4 – B4	6 C4 – A4
7	A5 – B5	B5 – C5	7 B5 – A5
8	C5 – A6	C6 – A5	8 A6 – C5
9	B6 – C6	A6 – B6	9 C6 – B6
10	C7 – B7	B7 – A7	10 B7 – C7
11	A7 – C8	A8 – C7	11 C8 – A7
12	B8 – A8	C8 – B8	12 A8 – B8
13	B9 – C9	C9 – A9	13 C9 – B9
14	A9 – B10	A10 – B9	14 B10 – A9
15	C10 – A10	B10 – C10	15 A10 – C10
16	A11 – C11	C11 – B11	16 C11 – A11
17	B11 – A12	B12 – A11	17 A12 – B11
18	C12 – B12	A12 – C12	18 B12 – C12

(1) Les tournois concernant 3 équipes sont complets en 2 rondes. De ce fait, les rondes autonomes qui sont signalées par les lettres a ne sont appelées qu'à organiser des tournois en une seule ronde.

(2) Lorsque le nombre de joueurs de chaque équipe est supérieur à 12, en particulier lorsqu'il s'agit d'organiser des tournois triangulaires de masse, avec des équipes de 50 ou 100 joueurs,

il y a lieu de reprendre le tableau N°1 (éventuellement N°1a) autant de fois que nécessaire depuis le 1^{er} échiquier en le mettant bout à bout.

Tableau 2

3 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 2a Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1 A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2 C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3 B2 – A2
4	A3 – B3	B3 – C3	4 B3 – A3
5	C3 – A4	C4 – B4	5 A4 – C4
6	B4 – C4	A4 – B4	6 C4 – B4
7	A5 – B5	C5 – A5	7 A5 – B5
8	B6 – C5	B5 – C6	8 B6 – C5
9	C6 – A6	A6 – B6	9 C6 – A6

Tableau 3

3 équipes à 10 joueurs

N° 3a

Ronde	Ronde 1	Ronde 2	autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1 A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2 C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3 B2 – A2
4	A3 – B3	C3 – A3	4 A3 – B3
5	B4 – C3	B3 – C4	5 B4 – C3
6	C4 – A4	A4 – B4	6 C4 – A4
7	A5 – C5	C5 – B5	7 C5 – A5
8	B5 – A6	B6 – A5	8 A6 – B5
9	C6 – B6	A6 – C6	9 B6 – C6
10	A7 – B7	B7 – C7	10 B7 – A7
11	C7 – A8	C8 – A7	11 A8 – C7
12	B8 – C8	A8 – B8	12 C8 – B8
13	C9 – B9	B9 – A9	13 B9 – C9
14	A9 – C10	A10 – C9	14 C10 – A9
15	B10 – A10	C10 – B10	15 A10 – B10

NOTA : Tous les tableaux publiés ci-dessus et suivants annulent et remplacent toutes les versions précédentes, souvent constellées d'erreurs et très incomplètes. Cette version a été rédigée en novembre 1991, par IA Jean-Claude Templeur, grâce aux documents originaux datés de 1978 fournis par Monsieur Charles Molter, et sous son contrôle.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter
Tableau 4

4 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 4a	Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3
6	B3 – C3	D3 – B3	6	D3 – C3
7	B4 – A4	A4 – D4	7	B4 – D4
8	D4 – C4	C4 – B4	8	C4 – A4

Tableau 6

4 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 6a	Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – B3	A3 – C3	5	A3 – B3
6	D3 – A3	B3 – D3	6	C3 – D3
7	A4 – C4	B4 – A4	7	B4 – C4
8	D4 – B4	C4 – D4	8	D4 – A4
9	B5 – A5	A5 – D5	9	A5 – C5
10	D5 – C5	C5 – B5	10	D5 – B5
11	A6 – D6	C6 – A6	11	B6 – A6
12	B6 – C6	D6 – B6	12	C6 – D6
13	B7 – D7	A7 – B7	13	A7 – D7
14	C7 – A7	D7 – C7	14	B7 – C7
15	A8 – B8	B8 – C8	15	C8 – A8
16	C8 – D8	A8 – A8	16	D8 – B8

Tableau 5

4 équipes de 6 / 12 / joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 5a	Ronde Autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3
6	B3 – C3	D3 – B3	6	C3 – D3
7	C4 – B4	A4 – C4	7	B4 – A4
8	D4 – A4	B4 – D4	8	D4 – C4
9	A5 – C5	B5 – A5	9	A5 – D5
10	D5 – B5	C5 – D5	10	B5 – C5
11	B6 – A6	A6 – D6	11	C6 – A6
12	D6 C 6	C6 – B6	12	D6 – B6
13	A7 – B7	B7 – C7	13	C7 – A7
14	C7 – D7	D7 – A7	14	D7 – B7
15	C8 – A8	A8 – B8	15	A8 – D8
16	B8 – D8	D8 – C8	16	B8 – C8
17	A9 – D9	C9 – A9	17	B9 – A9
18	B9 – C9	D9 – B9	18	C9 – D9
19	C10 – B10	A10 – C10	19	A10 – B10
20	D10 – A10	B10 – D10	20	D10 – C10
21	A11 – C11	B11 – A11	21	C11 – B11
22	D11 – B11	C11 – D11	22	D11 – A11
23	B12 – A12	A12 – D12	23	A12 – C12
24	D12 – C12	C12 – B12	24	B12 – D12

Tableau 7

4 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N°7a	Ronde Autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3
6	B3 – C3	D3 – B3	6	D3 – C3
7	B4 – A4	A4 – D4	7	B4 – D4
8	D4 – C4	C4 – B4	8	C4 – A4
9	A5 – C5	B5 – A5	9	A5 – D5
10	D5 – B5	C5 – D5	10	C5 – B5
11	C6 – B6	A6 – C6	11	B6 – A6
12	D6 – A6	B6 – D6	12	D6 – C6
13	A7 – B7	B7 – C7	13	A7 – C7
14	C7 – D7	D7 – A7	14	D7 – B7
15	C8 – B8	A8 – C8	15	B8 – A8
16	D8 – A8	B8 – D8	16	C8 – D8
17	A9 – C9	B9 – A9	17	A9 – D9
18	D9 – B9	C9 – D9	18	B9 – C9
19	B10 – A10	A10 – D10	19	C10 – A10
20	D10 – C10	C10 – B10	20	D10 – B10

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

En 1, 2, 3 ou 4 rondes

Tableau 8 : 5 équipes à 4 / 6 / ou 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4		N° 8a Ronde autonome
1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	1	A1 – C1
2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	2	B1 – E1
3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	3	E2 – D1
4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	4	C2 – B2
5	E2 – B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	5	D2 – A2
6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	6	D3 – B3
7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	7	E3 – C3
8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	8	B4 – A3
9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	9	A4 – E4
10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	10	C4 – D4
11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	11	A5 – D5
12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	12	B5 – C5
13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	13	D6 – E5
14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	14	C6 – A6
15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	15	E6 – B6
16	C7 – B7	B7 – D7	C7 – A7	A7 – E7	16	D7 – C7
17	D7 – A7	E7 – C7	E7 – B7	D7 – C7	17	E7 – A7
18	D8 – E7	A7 – B8	E8 – D7	B7 – A8	18	A8 – B7
19	A8 – C8	C8 – D8	A8 – D8	C8 – E8	19	B8 – D8
20	B8 – E8	E8 – A8	B8 – C8	D8 – B8	20	C8 – E8
21	B9 – D9	C9 – B9	A9 – E9	C9 – A9	21	D9 – C9
22	E9 – C9	D9 – A9	D9 – C9	E9 – B9	22	E9 – A9
23	A9 – B10	D10 – E9	B9 – A10	E10 – D9	23	A10 – B9
24	C10 – D10	A10 – C10	C10 – E10	A10 – D10	24	B10 – D10
25	E10 – A10	B10 – E10	D10 – B10	B10 – C10	25	C10 – E10
26	A11 – C11	C11 – D11	A11 – D11	C11 – E11	26	A11 – D11
27	B11 – E11	E11 – A11	B11 – C11	D11 – B11	27	B11 – C11
28	D11 – E12	A12 – B11	E11 – D12	B12 – A11	28	D12 – E11
29	C12 – B12	B12 – D12	C12 – A12	A12 – E12	29	C12 – A12
30	D12 – A12	E12 – C12	E12 – B12	D12 – C12	30	E12 – B12

Tableau 9 : 5 équipes à 8 joueurs.

Ce tableau s'obtient en supprimant, dans le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) les appariements des 4 joueurs du milieu, soit les 5^{èmes}, 6^{èmes}, 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs en remontant la partie inférieure du tableau en conséquence (21 B9 – D9 devenant 11 B5 – D5, etc.) –noté I -

La ronde autonome 9a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D5 – C5, etc.) –noté I -

Tableau 10 : 5 équipes à 10 joueurs.

Utiliser le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) en supprimant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs, et en remontant la partie inférieure du tableau (21 B9 – D9 devenant 16 B7 – D7, etc.) - noté II-

La ronde autonome 10a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D7 – C7, etc.) - noté II-

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter

 Tableau 11
 6 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 11a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – E1	1	A1 – D1	1
2	D1 – F1	C1 – D1	2	C1 – B1	2
3	E1 – C1	F1 – A1	3	E1 – F1	3
4	B2 – F2	A2 – E2	4	B2 – E2	4
5	C2 – A2	D2 – B2	5	C2 – D2	5
6	E2 – D2	F2 – C2	6	F2 – A2	6
7	C3 – B3	A3 – C3	7	A3 – B3	7
8	D3 – A3	B3 – F3	8	C3 – E3	8
9	F3 – E3	E3 – D3	9	D3 – F3	9
10	A4 – F4	B4 – A4	10	B4 – D4	10
11	D4 – C4	C4 – E4	11	E4 – A4	11
12	E4 – B4	F4 – D4	12	F4 – C4	12

 Tableau 13
 6 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 13a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – E1	1	A1 – E1	1
2	D1 – F1	C1 – D1	2	B1 – D1	2
3	E1 – C1	F1 – A1	3	F1 – C1	3
4	B2 – F2	A2 – E2	4	C2 – B2	4
5	C2 – A2	D2 – B2	5	D2 – A2	5
6	E2 – D2	F2 – C2	6	E2 – F2	6
7	D3 – A3	A3 – C3	7	A3 – F3	7
8	C3 – B3	B3 – F3	8	D3 – C3	8
9	F3 – E3	E3 – D3	9	E3 – B3	9
10	A4 – E4	C4 – B4	10	B4 – A4	10
11	B4 – D4	D4 – A4	11	C4 – E4	11
12	F4 – C4	E4 – F4	12	F4 – D4	12
13	A5 – F5	B5 – A5	13	A5 – C5	13
14	D5 – C5	C5 – E5	14	B5 – F5	14
15	E5 – B5	F5 – D5	15	D5 – E5	15
16	C6 – B6	A6 – C6	16	C6 – D6	16
17	D6 – A6	B6 – F6	17	E6 – B6	17
18	F6 – E6	E6 – D6	18	F6 – A6	18
19	B7 – F7	A7 – E7	19	A7 – D7	19
20	C7 – A7	D7 – B7	20	B7 – C7	20
21	E7 – D7	F7 – C7	21	F7 – E7	21
22	B8 – A8	A8 – F8	22	C8 – F8	22
23	C8 – E8	D8 – C8	23	D8 – B8	23
24	F8 – D8	E8 – B8	24	E8 – A8	24

 Tableau 12
 6 équipes de 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 12a Ronde Autonome	
1	A1 – E1	B1 – A1	1	A1 – F1	1
2	C1 – F1	E1 – C1	2	B1 – E1	2
3	D1 – B1	F1 – D1	3	C1 – D1	3
4	A2 – D2	C2 – A2	4	D2 – B2	4
5	B2 – C2	D2 – E2	5	E2 – A2	5
6	E2 – F2	F2 – B2	6	F2 – C2	6
7	B3 – E3	A3 – B3	7	A3 – D3	7
8	C3 – D3	D3 – F3	8	B3 – C3	8
9	F3 – A3	E3 – C3	9	E3 – F3	9
10	A4 – D4	B4 – E4	10	C4 – A4	10
11	C4 – B4	D4 – C4	11	D4 – E4	11
12	E4 – F4	F4 – A4	12	F4 – B4	12
13	C5 – A5	A5 – D5	13	A5 – B5	13
14	D5 – E5	B5 – C5	14	D5 – F5	14
15	F5 – B5	E5 – F5	15	E5 – C5	15
16	B6 – A6	A6 – E6	16	B6 – E6	16
17	E6 – C6	C6 – F6	17	C6 – D6	17
18	F6 – D6	D6 – B6	18	F6 – A6	18

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter

 Tableau 14
 6 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2
1	A1 – B1	B1 – C1
2	C1 – E1	D1 – A1
3	F1 – D1	E1 – F1
4	B2 – F2	A2 – E2
5	C2 – A2	D2 – B2
6	E2 – D2	F2 – C2
7	B3 – C3	A3 – F3
8	D3 – A3	C3 – D3
9	F3 – E3	E3 – B3
10	A4 – E4	B4 – A4
11	C4 – F4	E4 – C4
12	D4 – B4	F4 – D4
13	C5 – D5	A5 – C5
14	E5 – B5	B5 – F5
15	F5 – A5	D5 – E5
16	A6 – F6	C6 – A6
17	B6 – E6	E6 – D6
18	D6 – C6	F6 – B6
19	B7 – D7	A7 – B7
20	E7 – A7	C7 – E7
21	F7 – C7	D7 – F7
22	A8 – D8	B8 – E8
23	C8 – B8	D8 – C8
24	E8 – F8	F8 – A8
25	A9 – C9	B9 – D9
26	D9 – E9	C9 – F9
27	F9 – B9	E9 – A9
28	B10 – A10	A10 – D10
29	D10 – F10	C10 – B10
30	E10 – C10	F10 – E10

N° 14a	
Ronde autonome	
1	A1 – F1
2	D1 – C1
3	E1 – B1
4	B2 – A2
5	C2 – E2
6	F2 – D2
7	A3 – C3
8	B3 – F3
9	E3 – D3
10	C4 – B4
11	D4 – A4
12	F4 – E4
13	A5 – E5
14	B5 – D5
15	F5 – C5
16	C6 – F6
17	D6 – B6
18	E6 – A6
19	A7 – D7
20	B7 – C7
21	E7 – F7
22	C8 – A8
23	D8 – E8
24	F8 – B8
25	A9 – B9
26	D9 – F9
27	E9 – C9
28	B10 – E10
29	C10 – D10
30	F10 – A10

 Tableau 16
 7 équipes à 4 joueurs

N° 16a	
Ronde autonome	
1	A1 – F1
2	B1 – E1
3	G1 – C1
4	C2 – D1
5	D2 – B2
6	E2 – A2
7	F2 – G2
8	C3 – B3
9	D3 – A3
10	G3 – E3
11	E4 – F3
12	F4 – G4
13	B4 – G4
14	F4 – D4

Tableau 15 : 6 équipes à 12 joueurs.

Pour obtenir ce tableau, intercaler entre les 5^{èmes} et 6^{èmes} joueurs du tableau 14 – 6 équipes à 10 joueurs – (soit après l'échiquier N°15), les appariements des 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (notés ■), qui prennent ainsi la place des 6^{èmes} et 7^{èmes} joueurs, la moitié inférieure du tableau descendant de 2 places (25 A9 – C9 devient 16 A6 – C6, tandis que 16 A6 – F6 devient 22 A8 – F8, etc.)

La ronde autonome 15a correspondante s'obtient en utilisant de la même façon, le tableau 14a (25 A9 – B9 devenant 16 A6 – B6, etc.).

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

En 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes

Tableau 17 : 7 équipes à 6 ou 12 joueurs.

N° 17a

Ronde

Autonome

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6		N° 17a Ronde Autonome
1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	1	A1 – F1
2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	2	B1 – E1
3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	3	G1 – C1
4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	4	C2 – D1
5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	5	D2 – B2
6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	6	E2 – A2
7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	7	F2 – G2
8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	8	A3 – D3
9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	9	F3 – E3
10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 – F3	G3 – E3	10	G3 – B3
11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	11	B4 – C3
12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	12	C4 – A4
13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	13	D4 – F4
14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	14	E4 – G4
15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	15	E5 – D5
16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	16	F5 – C5
17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	17	G5 – A5
18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	18	A6 – B5
19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	19	B6 – F6
20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	20	C6 – E6
21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	21	D6 – G6
22	A7 – E7	C7 – B7	C7 – A7	A7 – G7	B7 – F7	E7 – B7	22	E7 – C7
23	B7 – D7	D7 – A7	D7 – F7	E7 – D7	C7 – E7	F7 – A7	23	F7 – B7
24	G7 – F7	E7 – G7	G7 – B7	F7 – C7	D7 – G7	G7 – C7	24	G7 – D7
25	D8 – C7	F7 – E8	F8 – E7	B7 – A8	A7 – B8	C8 – D7	25	B8 – A7
26	A8 – F8	B8 – G8	A8 – D8	B8 – F8	A8 – G8	B8 – D8	26	A8 – G8
27	E8 – B8	C8 – A8	C8 – B8	D8 – G8	D8 – E8	E8 – A8	27	C8 – F8
28	G8 – C8	F8 – D8	G8 – E8	E8 – C8	F8 – C8	G8 – F8	28	D8 – E8
29	B9 – F9	A9 – B9	A9 – E9	D9 – C9	C9 – A9	A9 – D9	29	A9 – C9
30	C9 – E9	D9 – G9	B9 – D9	E9 – B9	D9 – F9	F9 – E9	30	F9 – D9
31	G9 – A9	F9 – C9	C9 – G9	F9 – A9	E9 – G9	G9 – B9	31	G9 – E9
32	E10 – D9	E9 – D10	G10 – F9	G9 – F10	B9 – C10	B10 – C9	32	C10 – B9
33	A10 – B10	B10 – F10	D10 – C10	A10 – E10	A10 – D10	C10 – A10	33	B10 – G10
34	D10 – G10	C10 – E10	E10 – B10	B10 – D10	F10 – E10	D10 – F10	34	D10 – A10
35	F10 – C10	G10 – A10	F10 – A10	C10 – G10	G10 – B10	E10 – G10	35	E10 – F10
36	B11 – G11	A11 – F11	B11 – F11	A11 – D11	B11 – D11	A11 – G11	36	A11 – E11
37	C11 – A11	E11 – B11	D11 – G11	C11 – B11	E11 – A11	D11 – E11	37	B11 – D11
38	F11 – D11	G11 – C11	E11 – C11	G11 – E11	G11 – F11	F11 – C11	38	G11 – F11
39	F12 – E11	D11 – C12	B12 – A11	F11 – E12	C11 – D12	A12 – B11	39	D12 – C11
40	C12 – B12	A12 – E12	A12 – G12	C12 – A12	E12 – B12	B12 – F12	40	C12 – G12
41	D12 – A12	B12 – D12	E12 – D12	D12 – F12	F12 – A12	C12 – E12	41	E12 – B12
42	E12 – G12	G12 – F12	F12 – C12	G12 – B12	G12 – C12	D12 – G12	42	F12 – A12

Il s'agit d'un tableau complet, de démonstration et d'étude. Il peut se jouer indifféremment en 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes. Si l'on choisit un nombre impair de rondes, il y a lieu d'utiliser la ronde autonome 17a comme ronde terminale.

On vérifiera que :

- Au cours de chaque période (2 rondes consécutives soit 1&2, 3&4 ou 5&6), chaque joueur a une fois les blancs et une fois les noirs, chaque équipe disposant ainsi des blancs et des noirs sur un nombre égal d'échiquiers.
- Au cours de chaque période, chaque équipe rencontre chacune des autres sur 2 échiquiers, soit avec le 1/3 de ses effectifs, et ce de telle façon que la SNO (Somme des numéros d'ordre) des joueurs de ces échiquiers est égale à 7 (A1 et A6 en face de D1 et D6 donnent 1+6, de même que dans les autres cas 2+5 ou 3+4).
- À chaque ronde, chaque joueur a un adversaire d'une équipe différente.
- Les analyses montrent que, mathématiquement, les résultats des 2^{ème} et 3^{ème} périodes sont égaux à ceux de la première et les confirment. On peut donc considérer que n'importe laquelle des trois périodes constitue un véritable sondage à l'image du tournoi complet. Le tournoi se joue donc indifféremment en 2, 4 ou 6 rondes avec, théoriquement, des résultats équivalents.
- Le système Berger, dit " toutes rondes ", exige 7 rondes pour ce même tournoi. Notre système, tout en maintenant le principe " tous contre tous " se joue au complet en 6 rondes seulement, toutes les équipes étant pleinement mobilisées à chaque ronde, sans exemption.

L'analyse mathématique montre que, tout en empruntant des voies différentes, les deux systèmes obtiennent des résultats théoriquement équivalents.

Tableau 18 : 7 équipes à 8 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) par ceux des 11^{èmes} et 12^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus – notés II-), les suivants étant supprimés. Donc 36 B11 – G11 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 18a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) par ceux des 11^{èmes} et 12^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus – notés II-) et en supprimant le reste du tableau. Ainsi, 36 A11 – E11 devient 22 A7 – E7, etc.

Tableau 19 : 7 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 B9 – F9 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 19a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y supprimant simplement les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ■ -) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 A9 – C9 devient 22 A7 – C7, etc.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter

 Tableau 20
 8 équipes à 4 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 20a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – D1	1	A1 – H1	1
2	D1 – F1	C1 – H1	2	B1 – G1	2
3	G1 – C1	E1 – A1	3	C1 – F1	3
4	H1 – E1	F1 – G1	4	D1 – E1	4
5	B2 – H2	A2 – F2	5	E2 – C2	5
6	C2 – A2	D2 – C2	6	F2 – B2	6
7	F2 – E2	E2 – B2	7	G2 – A2	7
8	G2 – D2	H2 – G2	8	H2 – D2	8
9	A3 – D3	C3 – E3	9	B3 – H3	9
10	B3 – C3	D3 – H3	10	C3 – A3	10
11	E3 – G3	F3 – B3	11	D3 – G3	11
12	H3 – F3	G3 – A3	12	E3 – F3	12
13	B4 – D4	A4 – H4	13	A4 – B4	13
14	E4 – A4	C4 – F4	14	F4 – D4	14
15	F4 – G4	D4 – E4	15	G4 – C4	15
16	H4 – C4	G4 – B4	16	H4 – E4	16

 Tableau 21
 8 équipes de 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 21a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – G1	1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	C1 – E1	2
3	F1 – D1	D1 – E1	3	F1 – B1	3
4	G1 – C1	H1 – A1	4	H1 – D1	4
5	C2 – A2	A2 – G2	5	B2 – A2	5
6	F2 – E2	B2 – F2	6	D2 – F2	6
7	G2 – D2	D2 – H2	7	E2 – H2	7
8	H2 – B2	E2 – C2	8	G2 – C2	8
9	A3 – D3	B3 – E3	9	B3 – D3	9
10	C3 – B3	D3 – C3	10	E3 – A3	10
11	E3 – G3	F3 – A3	11	F3 – G3	11
12	H3 – F3	G3 – H3	12	H3 – C3	12
13	A4 – E4	C4 – B4	13	A4 – H4	13
14	B4 – D4	D4 – A4	14	C4 – F4	14
15	G4 – F4	E4 – G4	15	D4 – E4	15
16	H4 – C4	F4 – H4	16	G4 – B4	16
17	A5 – G5	C5 – A5	17	B5 – E5	17
18	B5 – F5	F5 – E5	18	D5 – C5	18
19	D5 – H5	G5 – D5	19	F5 – A5	19
20	E5 – C5	H5 – B5	20	G5 – H5	20
21	B6 – G6	A6 – B6	21	A6 – D6	21
22	C6 – F6	E6 – H6	22	C6 – B6	22
23	D6 – E6	F6 – D6	23	E6 – G6	23
24	H6 – A6	G6 – D6	24	H6 – F6	24

 Tableau 22
 8 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 22a Ronde autonome	
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – E1	1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	B1 – D1	2
3	F1 – D1	D1 – E1	3	C1 – H1	3
4	G1 – C1	H1 – A1	4	G1 – F1	4
5	C2 – A2	A2 – G2	5	D2 – C2	5
6	F2 – E2	B2 – F2	6	E2 – B2	6
7	G2 – D2	D2 – H2	7	F2 – A2	7
8	H2 – B2	E2 – C2	8	H2 – G2	8
9	B3 – C3	A3 – F3	9	A3 – G3	9
10	D3 – A3	C3 – D3	10	B3 – F3	10
11	F3 – H3	E3 – B3	11	C3 – E3	11
12	G3 – E3	H3 – G3	12	D3 – H3	12
13	A4 – E4	B4 – A4	13	E4 – D4	13
14	D4 – B4	C4 – G4	14	F4 – C4	14
15	G4 – F4	E4 – H4	15	G4 – B4	15
16	H4 – C4	F4 – D4	16	H4 – A4	16
17	B5 – G5	A5 – E5	17	B5 – A5	17
18	E5 – D5	C5 – H5	18	C5 – G5	18
19	F5 – C5	D5 – B5	19	D5 – F5	19
20	H5 – A5	G5 – F5	20	E5 – H5	20
21	A6 – F6	B6 – C6	21	A6 – C6	21
22	C6 – D6	D6 – A6	22	F6 – E6	22
23	E6 – B6	F6 – H6	23	G6 – D6	23
24	H6 – G6	G6 – E6	24	H6 – B6	24
25	A7 – G7	C7 – A7	25	C7 – B7	25
26	B7 – F7	F7 – E7	26	D7 – A7	26
27	D7 – H7	G7 – D7	27	E7 – G7	27
28	E7 – C7	H7 – B7	28	F7 – H7	28
29	B8 – G8	A8 – B8	29	A8 – E8	29
30	C8 – F8	E8 – H8	30	B8 – D8	30
31	D8 – E8	F8 – D8	31	G8 – F8	31
32	H8 – A8	G8 – C8	32	H8 – C8	32

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 23

8 équipes à 10 joueurs

	N° 23a	
	Ronde autonome	
Les 1 ^{ère} et 2 ^{ème} rondes du tableau 23 sont identiques à celles du tableau 24 (8 équipes à 12 joueurs), à condition d'en supprimer les 8 ^{ème} et 9 ^{ème} joueurs se trouvant aux échiquiers N° 29 à 36, noté ■ et de remonter les suivants, en sorte que 37 A10 – D10 devienne 29 A8 – D8, etc...	1	A1 – E1
	2	B1 – D1
	3	C1 – H1
	4	G1 – F1
	5	D2 – C2
	6	E2 – B2
	7	F2 – A2
	8	H2 – G2
	9	A3 – G3
	10	C3 – E3
	11	F3 – B3
La ronde autonome 23a est ici reproduite intégralement.	12	H3 – D3
	13	B4 – A4
	14	D4 – F4
	15	E4 – H4
	16	G4 – C4
	17	A5 – C5
	18	B5 – H5
	19	D5 – G5
	20	F5 – E5
	21	C6 – F6
	22	E6 – D6
	23	G6 – B6
	24	H6 – A6
	25	A7 – D7
	26	B7 – C7
	27	E7 – G7
	28	H7 – F7
	29	C8 – E8
	30	D8 – H8
31	F8 – B8	
32	G8 – A8	
33	A9 – F9	
34	B9 – E9	
35	C9 – D9	
36	G9 – H9	
37	D10 – A10	
38	E10 – A10	
39	F10 – G10	
40	H10 – C10	

Tableau 24

8 équipes à 12 joueurs

		N° 24a	
		Ronde autonome	
	Ronde 1	Ronde 2	
1	A1 – B1	B1 – G1	1 A1 - G1
2	E1 – H1	C1 – F1	2 B1 - F1
3	F1 – D1	D1 – E1	3 C1 - E1
4	G1 – C1	H1 – A1	4 H1 - D1
5	C2 – A2	A2 – G2	5 D2 - C2
6	F2 – E2	B2 – F2	6 E2 - B2
7	G2 – D2	D2 – H2	7 F2 - A2
8	H2 – B2	E2 – C2	8 G2 - H2
9	B3 – C3	A3 – F3	9 B3 - G3
10	D3 – A3	C3 – D3	10 C3 - F3
11	F3 – H3	E3 – B3	11 D3 - E3
12	G3 – E3	H3 – G3	12 H3 - A3
13	A4 – E4	C4 – B4	13 A4 - B4
14	B4 – D4	D4 – A4	14 E4 - H4
15	G4 – F4	E4 – G4	15 F4 - D4
16	H4 – C4	F4 – H4	16 G4 - C4
17	D5 – C5	A5 – E5	17 C5 - A5
18	E5 – B5	B5 – D5	18 D5 - G5
19	F5 – A5	C5 – H5	19 E5 - F5
20	H5 – G5	G5 – F5	20 H5 - B5
21	A6 – G6	C6 – A6	21 A6 - D6
22	B6 – F6	F6 – E6	22 B6 - C6
23	E6 – C6	G6 – D6	23 F6 - H6
24	D6 – H6	H6 – B6	24 G6 - E6
25	B7 – G7	A7 – B7	25 A7 - E7
26	C7 – F7	E7 – H7	26 D7 - B7
27	D7 – E7	F7 – D7	27 F7 - G7
28	H7 – A7	G7 – C7	28 H7 - C7
29	A8 – F8	D8 – B8	29 B8 - H8
30	B8 – E8	E8 – A8	30 C8 - A8
31	C8 – D8	F8 – G8	31 E8 - F8
32	G8 – H8	H8 – C8	32 G8 - D8
33	C9 – H9	A9 – D9	33 A9 - B9
34	D9 – B9	B9 – C9	34 E9 - H9
35	E9 – A9	G9 – E9	35 F9 - D9
36	F9 – G9	H9 – F9	36 G9 - C9
37	A10 – D10	B10 – E10	37 B10 - G10
38	C10 – B10	D10 – C10	38 C10 - F10
39	E10 – G10	F10 – A10	39 D10 - E10
40	H10 – F10	G10 – H10	40 H10 - A10
41	A11 – C11	C11 – E11	41 D11 - C11
42	B11 – H11	F11 – B11	42 E11 - B11
43	D11 – G11	G11 – A11	43 F11 - A11
44	E11 – F11	H11 – D11	44 G11 - H11
45	B12 – A12	A12 – H12	45 A12 - G12
46	C12 – G12	E12 – D12	46 B12 - F12
47	D12 – F12	F12 – C12	47 C12 - E12
48	H12 – E12	G12 – B12	48 H12 - D12



TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 25

9 équipes à 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 25a Ronde autonome		Suite Ronde 1		Suite Ronde 2		Suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	B1 - H1	1	A1 - C1
2	D1 - C1	C1 - G1	2	G1 - D1	15	D4 - B4	A4 - D4	15	E4 - D4		
3	E1 - B1	F1 - D1	3	H1 - E1	16	E4 - A4	B4 - C4	16	F4 - C4		
4	G1 - J1	J1 - E1	4	J1 - F1	17	F4 - H4	H4 - E4	17	G4 - B4		
5	H1 - G2	B2 - A1	5	C2 - B1	18	G4 - J4	J4 - F4	18	H4 - A4		
6	D2 - B2	A2 - J2	6	B2 - J2	19	A5 - D5	D5 - B5	19	F5 - D5		
7	E2 - A2	C2 - H2	7	D2 - A2	20	B5 - C5	E5 - A5	20	G5 - C5		
8	H2 - F2	F2 - E2	8	E2 - H2	21	H5 - E5	F5 - H5	21	H5 - B5		
9	J2 - C2	G2 - D2	9	F2 - G2	22	J5 - F5	G5 - J5	22	J5 - E5		
10	A3 - D3	B3 - F3	10	A3 - E3	23	F6 - G5	C5 - D6	23	B6 - A5		
11	C3 - B3	E3 - C3	11	B3 - D3	24	B6 - J6	A6 - F6	24	A6 - J6		
12	F3 - J3	G3 - A3	12	H3 - F3	25	C6 - A6	E6 - B6	25	C6 - H6		
13	H3 - E3	J3 - H3	13	J3 - G3	26	D6 - H6	H6 - G6	26	D6 - G6		
14	F4 - G3	D3 - E4	14	D4 - C3	27	G6 - E6	J6 - C6	27	E6 - F6		
15	A4 - C4	C4 - F4	15	C4 - J4	28	A7 - J7	C7 - E7	28	C7 - A7		
16	B4 - J4	G4 - B4	16	E4 - B4	29	D7 - G7	F7 - B7	29	D7 - H7		
17	D4 - H4	H4 - A4	17	F4 - A4	30	E7 - F7	G7 - A7	30	E7 - G7		
18	E4 - G4	J4 - D4	18	G4 - H4	31	H7 - C7	J7 - D7	31	J7 - B7		
19	E5 - F5	A5 - E5	19	A5 - G5	32	B7 - A8	J8 - H7	32	G8 - F7		
20	G5 - D5	C5 - J5	20	B5 - F5	33	E8 - J8	A8 - H8	33	A8 - D8		
21	H5 - C5	D5 - B5	21	C5 - E5	34	F8 - D8	B8 - G8	34	B8 - C8		
22	J5 - A5	F5 - H5	22	J5 - H5	35	G8 - C8	C8 - F8	35	F8 - J8		
23	B5 - A6	H6 - G5	23	E6 - D5	36	H8 - B8	D8 - E8	36	H8 - E8		
24	B6 - H6	A6 - F6	24	D6 - J6	37	A9 - E9	C9 - B9	37	A9 - H9		
25	C6 - G6	D6 - C6	25	F6 - C6	38	B9 - D9	D9 - A9	38	B9 - G9		
26	F6 - D6	E6 - B6	26	G6 - B6	39	H9 - F9	E9 - H9	39	C9 - F9		
27	J6 - E6	G6 - J6	27	H6 - A6	40	J9 - G9	F9 - J9	40	D9 - E9		
					41	D10 - C9	G9 - F10	41	H10 - J9		
					42	B10 - E10	E10 - C10	42	E10 - C10		
					43	C10 - J10	A10 - G10	43	F10 - B10		
					44	F10 - A10	H10 - D10	44	G10 - A10		
					45	G10 - H10	J10 - B10	45	J10 - D10		
					46	A11 - G11	C11 - H11	46	A11 - F11		
					47	B11 - F11	F11 - E11	47	B11 - E11		
					48	D11 - J11	G11 - D11	48	H11 - G11		
					49	E11 - C11	J11 - A11	49	J11 - C11		
					50	H11 - J12	A12 - B11	50	C12 - D11		
					51	E12 - D12	B12 - H12	51	D12 - B12		
					52	F12 - C12	C12 - G12	52	E12 - A12		
					53	G12 - B12	D12 - F12	53	F12 - H12		
					54	H12 - A12	J12 - E12	54	G12 - J12		

Tableau 26

9 équipes de 4 / 8 / 12 joueurs

N° 26a

Ronde 1		Ronde 2		N° 26a Ronde autonome	
1	A1 - H1	E1 - J1	1	A1 - E1	
2	B1 - G1	F1 - D1	2	B1 - D1	
3	C1 - F1	G1 - C1	3	H1 - F1	
4	D1 - E1	H1 - B1	4	J1 - G1	
5	J1 - H2	B2 - A1	5	D2 - C1	
6	C2 - E2	A2 - J2	6	C2 - J2	
7	F2 - B2	D2 - G2	7	E2 - B2	
8	G2 - A2	E2 - F2	8	F2 - A2	
9	J2 - D2	H2 - C2	9	G2 - H2	
10	A3 - F3	B3 - J3	10	A3 - G3	
11	E3 - B3	C3 - A3	11	B3 - F3	
12	H3 - G3	D3 - H3	12	C3 - E3	
13	J3 - C3	G3 - E3	13	D3 - J3	
14	C4 - D3	F3 - G4	14	J4 - H3	
.....	

Tableau 27 : 9 équipes de 10 joueurs

Ce tableau s'obtient en supprimant dans le tableau 26 (9 équipes à 12 joueurs) les 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (échiquiers 37 à 45, noté **█**) et en remontant la partie inférieure du tableau, en sorte que 46. A11 - G11 devienne 37 . A9 - G9, etc...La ronde autonome 27a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde autonome 26a. Ainsi 46. A11 - F11 devient 37. A9 - F9 etc...



TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter

 Tableau 28
 10 équipes à 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 28a Ronde autonome	
1	A1 - B1	B1 - F1	1	A1 - F1	1
2	D1 - H1	C1 - E1	2	B1 - E1	2
3	E1 - G1	G1 - A1	3	C1 - D1	3
4	F1 - K1	H1 - J1	4	H1 - K1	4
5	J1 - C1	K1 - D1	5	J1 - G1	5
6	C2 - A2	A2 - H2	6	D2 - B2	6
7	D2 - J2	B2 - G2	7	E2 - A2	7
8	G2 - F2	E2 - D2	8	F2 - J2	8
9	H2 - E2	F2 - C2	9	G2 - H2	9
10	K2 - B2	J2 - K2	10	K2 - C2	10
11	A3 - D3	C3 - G3	11	A3 - K3	11
12	B3 - C3	D3 - F3	12	B3 - J3	12
13	E3 - J3	H3 - B3	13	C3 - H3	13
14	F3 - H3	J3 - A3	14	D3 - G3	14
15	G3 - K3	K3 - E3	15	E3 - F3	15
16	D4 - B4	A4 - K4	16	F4 - D4	16
17	E4 - A4	B4 - J4	17	G4 - C4	17
18	H4 - G4	C4 - H4	18	H4 - B4	18
19	J4 - F4	F4 - E4	19	J4 - A4	19
20	K4 - C4	G4 - D4	20	K4 - E4	20
21	B5 - E5	A5 - C5	21	A5 - H5	21
22	C5 - D5	D5 - J5	22	B5 - G5	22
23	F5 - A5	E5 - H5	23	E5 - D5	23
24	H5 - K5	G5 - F5	24	F5 - C5	24
25	J5 - G5	K5 - B5	25	K5 - J5	25
26	B6 - F6	A6 - B6	26	C6 - B6	26
27	C6 - E6	D6 - H6	27	D6 - A6	27
28	G6 - A6	E6 - G6	28	G6 - K6	28
29	H6 - J6	F6 - K6	29	H6 - F6	29
30	K6 - D6	J6 - C6	30	J6 - E6	30

 Tableau 29
 10 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N°29a Ronde autonome	
1	A1 - E1	D1 - C1	1	A1 - B1	1
2	B1 - D1	E1 - B1	2	G1 - E1	2
3	C1 - K1	F1 - A1	3	H1 - D1	3
4	H1 - G1	G1 - J1	4	J1 - C1	4
5	J1 - F1	K1 - H1	5	K1 - F1	5
6	C2 - B2	A2 - G2	6	B2 - K2	6
7	D2 - A2	B2 - F2	7	E2 - A2	7
8	F2 - H2	E2 - C2	8	D2 - J2	8
9	G2 - K2	H2 - J2	9	C2 - H2	9
10	J2 - E2	K2 - D2	10	F2 - G2	10
11	A3 - C3	C3 - F3	11	A3 - D3	11
12	B3 - K3	D3 - E3	12	B3 - C3	12
13	E3 - H3	G3 - B3	13	H3 - F3	13
14	F3 - G3	H3 - A3	14	J3 - E3	14
15	J3 - D3	K3 - J3	15	K3 - G3	15
16	B4 - A4	A4 - K4	16	C4 - K4	16
17	C4 - J4	F4 - E4	17	D4 - B4	17
18	D4 - H4	G4 - D4	18	E4 - A4	18
19	E4 - G4	H4 - C4	19	F4 - J4	19
20	K4 - F4	J4 - B4	20	G4 - H4	20
21	A5 - J5	B5 - A5	21	A5 - F5	21
22	C5 - G5	D5 - H5	22	B5 - E5	22
23	E5 - K5	G5 - E5	23	C5 - D5	23
24	F5 - D5	J5 - C5	24	J5 - G5	24
25	H5 - B5	K5 - F5	25	K5 - H5	25
26	C6 - F6	A6 - C6	26	D6 - K6	26
27	D6 - E6	B6 - K6	27	E6 - C6	27
28	G6 - B6	E6 - H6	28	F6 - B6	28
29	H6 - A6	F6 - G6	29	G6 - A6	29
30	K6 - J6	J6 - D6	30	H6 - J6	30
31	A7 - G7	C7 - B7	31	A7 - K7	31
32	B7 - F7	D7 - A7	32	B7 - J7	32
33	E7 - C7	F7 - H7	33	C7 - H7	33
34	H7 - J7	G7 - K7	34	D7 - G7	34
35	K7 - D7	J7 - E7	35	E7 - F7	35
36	D8 - C8	A8 - E8	36	F8 - D8	36
37	E8 - B8	B8 - D8	37	G8 - C8	37
38	F8 - A8	C8 - K8	38	H8 - B8	38
39	G8 - J8	H8 - G8	39	J8 - A8	39
40	K8 - H8	J8 - F8	40	K8 - E8	40

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter
Tableau 30
 10 équipes à 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 30a	
				Ronde	
				autonome	
Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 29 (10 équipes à 8 joueurs) en y supprimant les appariements des 4 ^{èmes} joueurs, notés ■ en les remplaçant par ceux ci-contre. Ensuite, ajouter les 4 derniers joueurs du même tableau 29 en les décalant de 4 places vers le bas, en sorte que : 21. A5 - J5 B5 - A5 deviennent 41. A9 - J9 B9 - A9 etc...	16 B4 - A4	A4 - J4	31	A7 - H7	Pour obtenir la ronde autonome 30a, utiliser la ronde 29a (10 équipes à 8 jou- eurs) jusqu'aux 6 ^{èmes} joueurs (30. H6 - J6) inclus, et conti- nuer par le ta- bleau ci-contre.
	17 D4 - H4	C4 - G4	32	B7 - G7	
	18 G4 - E4	E4 - K4	33	C7 - F7	
	19 J4 - C4	F4 - D4	34	D7 - E7	
	20 K4 - F4	H4 - B4	35	K7 - J7	
	21 A5 - G5	C5 - H5	36	E8 - K8	
	22 B5 - F5	F5 - E5	37	F8 - D8	
	23 D5 - K5	G5 - D5	38	G8 - C8	
	24 E5 - C5	J5 - B5	39	H8 - B8	
	25 H5 - J5	K5 - A5	40	J8 - A8	
	26 A6 - K6	B6 - G6	41	B9 - J9	
	27 C6 - H6	D6 - E6	42	C9 - H9	
	28 E6 - F6	F6 - C6	43	D9 - G9	
	29 G6 - D6	H6 - A6	44	E9 - F9	
	30 J6 - B6	K6 - J6	45	K9 - A9	
	31 A7 - E7	C7 - G7	46	A10 - D10	
	32 B7 - D7	D7 - F7	47	B10 - C10	
	33 F7 - J7	E7 - K7	48	G10 - K10	
	34 G7 - H7	H7 - B7	49	H10 - F10	
	35 K7 - C7	J7 - A7	50	J10 - E10	
	36 B8 - J8	A8 - F8	51	C11 - A11	
	37 C8 - H8	D8 - C8	52	D11 - J11	
	38 F8 - E8	E8 - B8	53	E11 - H11	
	39 G8 - D8	H8 - K8	54	F11 - G11	
	40 K8 - A8	J8 - G8	55	K11 - B11	
			56	A12 - B12	
			57	F12 - K12	
			58	G12 - E12	
			59	H12 - D12	
			60	J12 - C12	

Tableau 31 : 10 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 30 (10 équipes à 12 joueurs) ci-dessus en y supprimant les 6^{èmes} et 7^{èmes} joueurs (échiquiers 26 à 35 inclus, noté ■), le bas du tableau remontant en conséquence : 36. B8 - J8 devient 26. B6 - J6, etc.

Pour obtenir la ronde autonome 31a, utiliser le tableau 30a ci-dessus, en y supprimant les appariements des 10^{èmes} et 11^{èmes} joueurs (échiquiers 46 à 55 inclus, noté ■), les 12^{èmes} joueurs remontant à la place des 10^{èmes}. Ainsi 56. A12 - B12 devient 46. A10 - B10, etc.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter

 Tableau 32
 11 équipes à 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 32a Ronde autonome	
1	A1 - E1	D1 - A1	1	A1 - K1	1
2	B1 - D1	E1 - K1	2	B1 - J1	2
3	C1 - L1	F1 - J1	3	C1 - H1	3
4	J1 - G1	G1 - H1	4	D1 - G1	4
5	K1 - F1	L1 - B1	5	L1 - E1	5
6	H1 - J2	B2 - C1	6	E2 - F1	6
7	A2 - F2	C2 - A2	7	F2 - D2	7
8	D2 - C2	F2 - H2	8	G2 - C2	8
9	E2 - B2	J2 - E2	9	H2 - B2	9
10	G2 - K2	K2 - D2	10	J2 - A2	10
11	H2 - L2	L2 - G2	11	K2 - L2	11
12	C3 - J3	A3 - G3	12	A3 - H3	12
13	D3 - H3	B3 - F3	13	B3 - G3	13
14	G3 - E3	E3 - C3	14	C3 - F3	14
15	K3 - B3	H3 - K3	15	K3 - J3	15
16	L3 - A3	J3 - L3	16	L3 - D3	16
17	F3 - G4	E4 - D3	17	D4 - E3	17
18	B4 - A4	A4 - H4	18	E4 - C4	18
19	C4 - K4	D4 - L4	19	F4 - B4	19
20	H4 - E4	F4 - C4	20	G4 - A4	20
21	J4 - D4	G4 - B4	21	H4 - K4	21
22	L4 - F4	K4 - J4	22	J4 - L4	22
23	A5 - C5	C5 - G5	23	A5 - F5	23
24	B5 - L5	D5 - F5	24	B5 - E5	24
25	E5 - J5	H5 - B5	25	J5 - H5	25
26	F5 - H5	J5 - A5	26	K5 - G5	26
27	K5 - D5	L5 - K5	27	L5 - C5	27
28	G5 - H6	F6 - E5	28	C6 - D5	28
29	C6 - B6	A6 - K6	29	D6 - B6	29
30	D6 - A6	B6 - J6	30	E6 - A6	30
31	J6 - F6	E6 - L6	31	F6 - K6	31
32	K6 - E6	G6 - D6	32	G6 - J6	32
33	L6 - G6	H6 - C6	33	H6 - L6	33

 Tableau 33
 11 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N°33a Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - K1	1
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - J1	2
3	C1 - L1	G1 - A1	3	C1 - H1	3
4	J1 - H1	H1 - K1	4	D1 - G1	4
5	K1 - G1	L1 - D1	5	L1 - E1	5
6	D1 - C2	K2 - J1	6	E2 - F1	6
7	B2 - D2	A2 - H2	7	F2 - D2	7
8	E2 - A2	C2 - F2	8	G2 - C2	8
9	F2 - K2	D2 - E2	9	H2 - B2	9
10	H2 - L2	G2 - B2	10	J2 - A2	10
11	J2 - G2	L2 - J2	11	K2 - L2	11
12	A3 - D3	B3 - H3	12	A3 - H3	12
13	F3 - J3	D3 - F3	13	B3 - G3	13
14	H3 - G3	E3 - L3	14	C3 - F3	14
15	K3 - E3	G3 - C3	15	K3 - J3	15
16	L3 - B3	J3 - A3	16	L3 - D3	16
17	C3 - B4	L4 - K3	17	D4 - E3	17
18	C4 - A4	A4 - K4	18	E4 - C4	18
19	F4 - H4	B4 - J4	19	F4 - B4	19
20	G4 - L4	D4 - G4	20	G4 - A4	20
21	J4 - E4	E4 - F4	21	H4 - K4	21
22	K4 - D4	H4 - C4	22	J4 - L4	22
23	B5 - A5	A5 - L5	23	A5 - D5	23
24	C5 - K5	G5 - E5	24	H5 - G5	24
25	D5 - J5	H5 - D5	25	J5 - F5	25
26	E5 - H5	J5 - C5	26	K5 - E5	26
27	F5 - G5	K5 - F5	27	L5 - B5	27
28	L5 - K6	C6 - B5	28	B6 - C5	28
29	B6 - H6	A6 - D6	29	C6 - A6	29
30	D6 - L6	F6 - J6	30	D6 - K6	30
31	E6 - F6	H6 - G6	31	E6 - J6	31
32	G6 - C6	K6 - E6	32	F6 - H6	32
33	J6 - A6	L6 - B6	33	G6 - L6	33
34	A7 - H7	B7 - D7	34	G7 - F7	34
35	C7 - F7	E7 - A7	35	H7 - E7	35
36	D7 - E7	F7 - K7	36	J7 - D7	36
37	G7 - B7	H7 - L7	37	K7 - C7	37
38	L7 - J7	J7 - G7	38	L7 - A7	38
39	K7 - J8	D8 - C7	39	A8 - B7	39
40	E8 - C8	A8 - F8	40	B8 - K8	40
41	F8 - B8	B8 - E8	41	C8 - J8	41
42	G8 - A8	C8 - L8	42	D8 - H8	42
43	H8 - K8	J8 - H8	43	E8 - G8	43
44	L8 - D8	K8 - G8	44	F8 - L8	44



TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 34

11 équipes à 10 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 34a Ronde autonome		suite Ronde 1		suite Ronde 2		suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - K1						
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - J1	28		B5 - A6	B6 - A5	28	C6 - D5	
3	C1 - L1	G1 - A1	3	C1 - H1	29		G6 - E6	A6 - L6	29	D6 - B6	
4	J1 - H1	H1 - K1	4	D1 - G1	30		H6 - D6	C6 - K6	30	E6 - A6	
5	K1 - G1	L1 - D1	5	L1 - E1	31		J6 - C6	D6 - J6	31	F6 - K6	
6	D1 - C2	K2 - J1	6	E2 - F1	32		K6 - B6	E6 - H6	32	G6 - J6	
7	B2 - D2	A2 - H2	7	F2 - D2	33		L6 - F6	F6 - G6	33	H6 - L6	
8	E2 - A2	C2 - F2	8	G2 - C2	34		A7 - K7	C7 - A7	34	A7 - D7	
9	F2 - K2	D2 - E2	9	H2 - B2	35		B7 - J7	F7 - H7	35	H7 - G7	
10	H2 - L2	G2 - B2	10	J2 - A2	36		D7 - G7	G7 - L7	36	J7 - F7	
11	J2 - G2	L2 - J2	11	K2 - L2	37		E7 - F7	J7 - E7	37	K7 - E7	
12	A3 - D3	B3 - H3	12	A3 - H3	38		H7 - C7	K7 - D7	38	L7 - B7	
13	F3 - J3	D3 - F3	13	B3 - G3	39		L7 - K8	C8 - B7	39	B8 - C7	
14	H3 - G3	E3 - L3	14	C3 - F3	40		B8 - H8	A8 - D8	40	C8 - A8	
15	K3 - E3	G3 - C3	15	K3 - J3	41		D8 - F8	F8 - J8	41	D8 - K8	
16	L3 - B3	J3 - A3	16	L3 - D3	42		E8 - L8	H8 - G8	42	E8 - J8	
17	C3 - B4	L4 - K3	17	D4 - E3	43		G8 - C8	K8 - E8	43	F8 - H8	
18	C4 - A4	A4 - K4	18	E4 - C4	44		J8 - A8	L8 - B8	44	G8 - L8	
19	F4 - H4	B4 - J4	19	F4 - B4	45		A9 - H9	B9 - D9	45	G9 - F9	
20	G4 - L4	D4 - G4	20	G4 - A4	46		C9 - F9	E9 - A9	46	H9 - E9	
21	J4 - E4	E4 - F4	21	H4 - K4	47		D9 - E9	F9 - K9	47	J9 - D9	
22	K4 - D4	H4 - C4	22	J4 - L4	48		G9 - B9	H9 - L9	48	K9 - C9	
23	A5 - L5	G5 - E5	23	A5 - F5	49		L9 - J9	J9 - G9	49	L9 - A9	
24	C5 - K5	H5 - D5	24	B5 - E5	50		K9 - J10	D10 - C 9	50	A10 - B9	
25	D5 - J5	J5 - C5	25	J5 - H5	51		E10 - C10	A10 - F10	51	B10 - K10	
26	E5 - H5	K5 - B5	26	K5 - G5	52		F10 - B10	B10 - E10	52	C10 - J10	
27	F5 - G5	L5 - F5	27	L5 - C5	53		G10 - A10	C10 - L10	53	D10 - H10	
.....	54		H10 - K10	J10 - H10	54	E10 - G10	
					55		L10 - D10	K10 - G10	55	F10 - L10	

Tableau 35 : 11 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 34 (11 équipes à 10 joueurs) en y remplaçant les appariements des 5^{èmes} et 6^{èmes} joueurs (échiquiers 23 à 33, noté ■) par ceux qui suivent, les joueurs suivants étant décalés de 2 places vers le bas. 34 A7 - K7 C7 - A7 devient 45 A9 - K9 C9 - A9, etc.

Ronde 1		Ronde 2		suite Ronde 1		suite Ronde 2		N° 35a Ronde autonome	
23	A5 - L5	C5 - F5		La ronde autonome		34	D7 - C7
24	D5 - J5	G5 - B5	34	F7 - E7	B7 - K7	s'obtient plus simple -		35	E7 - B7
25	E5 - H5	H5 - A5	35	G7 - D7	C7 - J7	ment en intercalant		36	F7 - A7
26	F5 - G5	J5 - K5	36	H7 - C7	D7 - H7	entre les 6 ^{èmes} et 7 ^{èmes}		37	G7 - K7
27	K5 - C5	L5 - D5	37	J7 - B7	E7 - G7	joueurs de la ronde		38	L7 - H7
28	B5 - A6	D6 - E5	38	K7 - A7	L7 - F7	34a, les appariements		39	H8 - J7
29	B6 - K6	A6 - G6	39	K8 - L7	A7 - B8	ci-contre, et en descen-		40	A8 - E8
30	C6 - J6	E6 - C6	40	A8 - J8	C8 - K8	dant la partie inférieu-		41	B8 - D8
31	G6 - E6	F6 - B6	41	B8 - H8	F8 - G8	re du tableau. En con-		42	C8 - L8
32	H6 - D6	J6 - L6	42	D8 - F8	H8 - E8	séquence, 34 A7 - D7		43	J8 - G8
33	L6 - F6	K6 - H6	43	E8 - L8	J8 - D8	devenant 45 A9 - D9,		44	K8 - F8
.....	44	G8 - C8	L8 - A8	etc.			

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
 Système Molter

 Tableau 36
 12 équipes à 6 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 36a Ronde autonome	
1	A1 - B1	B1 - F1	1	A1 - M1	1
2	E1 - J1	C1 - E1	2	B1 - L1	2
3	F1 - H1	D1 - M1	3	C1 - K1	3
4	K1 - D1	G1 - A1	4	D1 - J1	4
5	L1 - C1	H1 - L1	5	E1 - H1	5
6	M1 - G1	J1 - K1	6	F1 - G1	6
7	B2 - M2	A2 - H2	7	G2 - E2	7
8	C2 - A2	E2 - D2	8	H2 - D2	8
9	D2 - L2	F2 - C2	9	J2 - C2	9
10	H2 - G2	G2 - B2	10	K2 - B2	10
11	J2 - F2	L2 - J2	11	L2 - A2	11
12	K2 - E2	M2 - K2	12	M2 - F2	12
13	A3 - D3	C3 - G3	13	A3 - K3	13
14	B3 - C3	D3 - F3	14	B3 - J3	14
15	F3 - K3	E3 - M3	15	C3 - H3	15
16	G3 - J3	H3 - B3	16	D3 - G3	16
17	L3 - E3	J3 - A3	17	E3 - F3	17
18	M3 - H3	K3 - L3	18	L3 - M3	18
19	C4 - M4	A4 - K4	19	F4 - D4	19
20	D4 - B4	B4 - J4	20	G4 - C4	20
21	E4 - A4	F4 - E4	21	H4 - B4	21
22	J4 - H4	G4 - D4	22	J4 - A4	22
23	K4 - G4	H4 - C4	23	K4 - L4	23
24	L4 - F4	M4 - L4	24	M4 - E4	24
25	A5 - F5	D5 - H5	25	A5 - H5	25
26	B5 - E5	E5 - G5	26	E5 - D5	26
27	C5 - D5	F5 - M5	27	F5 - C5	27
28	G5 - L5	J5 - C5	28	G5 - B5	28
29	H5 - K5	K5 - B5	29	K5 - M5	29
30	M5 - J5	L5 - A5	30	L5 - J5	30
31	A6 - G6	B6 - L6	31	B6 - A6	31
32	D6 - M6	C6 - K6	32	C6 - L6	32
33	E6 - C6	G6 - F6	33	D6 - K6	33
34	F6 - B6	H6 - E6	34	H6 - F6	34
35	K6 - J6	J6 - D6	35	J6 - E6	35
36	L6 - H6	M6 - A6	36	M6 - G6	36

 Tableau 37
 12 équipes à 8 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N°37a Ronde autonome	
1	A1 - E1	D1 - C1	1	A1 - B1	1
2	B1 - D1	E1 - B1	2	G1 - M1	2
3	C1 - M1	F1 - A1	3	H1 - F1	3
4	J1 - H1	G1 - L1	4	J1 - E1	4
5	K1 - G1	H1 - K1	5	K1 - D1	5
6	L1 - F1	M1 - J1	6	L1 - C1	6
7	B2 - C2	A2 - G2	7	B2 - L2	7
8	D2 - A2	C2 - E2	8	C2 - K2	8
9	E2 - L2	F2 - B2	9	D2 - J2	9
10	G2 - J2	J2 - K2	10	E2 - H2	10
11	H2 - M2	L2 - H2	11	F2 - G2	11
12	K2 - F2	M2 - D2	12	M2 - A2	12
13	A3 - C3	B3 - G3	13	F3 - M3	13
14	E3 - K3	C3 - F3	14	G3 - E3	14
15	F3 - J3	D3 - E3	15	H3 - D3	15
16	G3 - H3	H3 - A3	16	J3 - C3	16
17	L3 - D3	J3 - L3	17	K3 - B3	17
18	M3 - B3	K3 - M3	18	L3 - A3	18
19	B4 - A4	A4 - J4	19	A4 - K4	19
20	C4 - L4	D4 - F4	20	B4 - J4	20
21	F4 - H4	E4 - M4	21	C4 - H4	21
22	J4 - E4	G4 - C4	22	D4 - G4	22
23	K4 - D4	H4 - B4	23	E4 - F4	23
24	M4 - G4	L4 - K4	24	M4 - L4	24
25	B5 - J5	A5 - B5	25	E5 - M5	25
26	E5 - F5	C5 - L5	26	F5 - D5	26
27	G5 - D5	D5 - K5	27	G5 - C5	27
28	H5 - C5	F5 - H5	28	H5 - B5	28
29	K5 - A5	J5 - E5	29	J5 - A5	29
30	L5 - M5	M5 - G5	30	K5 - L5	30
31	A6 - L6	B6 - M6	31	A6 - H6	31
32	D6 - H6	C6 - A6	32	B6 - G6	32
33	G6 - E6	E6 - K6	33	C6 - F6	33
34	J6 - C6	F6 - J6	34	D6 - E6	34
35	K6 - B6	H6 - G6	35	L6 - J6	35
36	M6 - F6	L6 - D6	36	M6 - K6	36
37	A7 - M7	B7 - C7	37	C7 - E7	37
38	C7 - K7	D7 - A7	38	F7 - B7	38
39	F7 - G7	E7 - L7	39	G7 - A7	39
40	H7 - E7	G7 - J7	40	K7 - J7	40
41	J7 - D7	K7 - F7	41	L7 - H7	41
42	L7 - B7	M7 - H7	42	M7 - D7	42
43	D8 - C8	A8 - E8	43	A8 - C8	43
44	E8 - B8	B8 - D8	44	B8 - M8	44
45	F8 - A8	C8 - M8	45	D8 - L8	45
46	G8 - L8	J8 - H8	46	E8 - K8	46
47	H8 - K8	K8 - G8	47	H8 - G8	47
48	M8 - J8	L8 - F8	48	J8 - F8	48

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 38

12 équipes à 12 joueurs

Ronde 1		Ronde 2		N° 38a Ronde autonome		suite Ronde 1		suite Ronde 2		suite Ronde autonome	
1	A1 - F1	D1 - M1	1	A1 - M1	
2	B1 - E1	E1 - C1	2	B1 - L1	37	A7 - M7	B7 - F7	37	A7 - F7		
3	C1 - D1	F1 - B1	3	C1 - K1	38	D7 - J7	C7 - E7	38	B7 - E7		
4	K1 - H1	G1 - A1	4	D1 - J1	39	E7 - H7	G7 - A7	39	C7 - D7		
5	L1 - G1	H1 - L1	5	E1 - H1	40	F7 - G7	H7 - L7	40	J7 - M7		
6	M1 - J1	J1 - K1	6	F1 - G1	41	K7 - C7	J7 - K7	41	K7 - H7		
7	A2 - E2	B2 - G2	7	G2 - E2	42	L7 - B7	M7 - D7	42	L7 - G7		
8	D2 - B2	C2 - F2	8	H2 - D2	43	B8 - K8	A8 - B8	43	D8 - B8		
9	F2 - L2	E2 - D2	9	J2 - C2	44	D8 - H8	C8 - L8	44	E8 - A8		
10	G2 - K2	H2 - A2	10	K2 - B2	45	F8 - M8	E8 - J8	45	F8 - L8		
11	J2 - H2	K2 - M2	11	L2 - A2	46	G8 - E8	H8 - F8	46	G8 - K8		
12	M2 - C2	L2 - J2	12	M2 - F2	47	J8 - C8	K8 - D8	47	H8 - J8		
13	C3 - B3	A3 - J3	13	A3 - K3	48	L8 - A8	M8 - G8	48	M8 - C8		
14	D3 - A3	B3 - H3	14	B3 - J3	49	A9 - K9	B9 - M9	49	A9 - D9		
15	E3 - L3	F3 - D3	15	C3 - H3	50	D9 - G9	C9 - A9	50	B9 - C9		
16	H3 - M3	G3 - C3	16	D3 - G3	51	E9 - F9	F9 - J9	51	H9 - M9		
17	J3 - G3	L3 - K3	17	E3 - F3	52	H9 - C9	G9 - H9	52	J9 - G9		
18	K3 - F3	M3 - E3	18	L3 - M3	53	J9 - B9	K9 - E9	53	K9 - F9		
19	B4 - M4	A4 - K4	19	F4 - D4	54	L9 - L9	L9 - D9	54	L9 - E9		
20	C4 - A4	D4 - G4	20	G4 - C4	55	A10 - J 10	C10 - B10	55	C10 - A10		
21	F4 - J4	E4 - F4	21	H4 - B4	56	B10 - H10	D10 - A10	56	D10 - L10		
22	G4 - H4	H4 - C4	22	J4 - A4	57	F10 - D10	E10 - L10	57	E10 - K10		
23	K4 - E4	J4 - B4	23	K4 - L4	58	G10 - C10	H10 - M10	58	F10 - J10		
24	L4 - D4	M4 - L4	24	M4 - E4	59	L10 - K10	J10 - G10	59	G10 - H10		
25	A5 - B5	B5 - K5	25	A5 - H5	60	M10 - E10	K10 - F10	60	M10 - B10		
26	C5 - L5	D5 - H5	26	B5 - G5	61	B11 - G11	A11 - E11	61	A11 - B11		
27	E5 - J5	F5 - M5	27	C5 - F5	62	C11 - F11	D11 - B11	62	G11 - M11		
28	H5 - F5	G5 - E5	28	D5 - E5	63	E11 - D11	F11 - L11	63	H11 - F11		
29	K5 - D5	J5 - C5	29	K5 - M5	64	H11 - A11	G11 - K11	64	J11 - E11		
30	M5 - G5	L5 - A5	30	L5 - J5	65	K11 - M11	J11 - H11	65	K11 - D11		
31	A6 - F6	D6 - J6	31	E6 - C6	66	L11 - J11	M11 - C11	66	L11 - C11		
32	B6 - E6	E6 - H6	32	F6 - B6	67	D12 - M12	A12 - F12	67	B12 - L12		
33	C6 - D6	F6 - G6	33	G6 - A6	68	E12 - C12	B12 - E12	68	C12 - K12		
34	G6 - L6	K6 - C6	34	H6 - L6	69	F12 - B12	C12 - D12	69	D12 - J12		
35	H6 - K6	L6 - B6	35	J6 - K6	70	G12 - A12	K12 - H12	70	E12 - H12		
36	J6 - M6	M6 - A6	36	M6 - D6	71	H12 - L12	L12 - G12	71	F12 - G12		
.....	72	J12 - K12	M12 - J12	72	M12 - A12		

Tableau 39 : 12 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 38 (12 équipes à 12 joueurs) en y supprimant les appariements des 6^{èmes}, 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (échiquiers N° 31 à 48, noté □) et en remplaçant par ci-contre, puis en remontant le bas du tableau en sorte que 49 A9 - K9 B9 - M9 deviennent 37 A7 - K7 B7 - M7, etc.

31	B6 - L6	A6 - B6
32	C6 - K6	G6 - M6
33	D6 - J6	H6 - F6
34	E6 - H6	J6 - E6
35	F6 - G6	K6 - D6
36	M6 - A6	L6 - C6

La ronde autonome 39a est obtenue en supprimant dans le tableau 38a les appariements des 2 derniers joueurs de chaque équipe (échiquiers N° 61 à 72 notés □□).

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 40

13 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 40a autonome
1	A1 - N1	B1 - F1	1 A1 - F1
2	C1 - L1	E1 - C1	2 B1 - E1
3	D1 - K1	G1 - A1	3 K1 - J1
4	F1 - H1	H1 - M1	4 L1 - H1
5	J1 - E1	L1 - J1	5 M1 - G1
6	M1 - B1	N1 - D1	6 N1 - C1
7	H2 - G1	K1 - L2	7 C2 - D1
8	B2 - A2	A2 - H2	8 D2 - B2
9	E2 - K2	C2 - F2	9 E2 - A2
10	F2 - J2	D2 - E2	10 F2 - M2
11	L2 - D2	G2 - B2	11 G2 - L2
12	M2 - C2	J2 - M2	12 H2 - K2
13	N2 - G2	K2 - N2	13 J2 - N2
14	A3 - C3	C3 - G3	14 A3 - D3
15	B3 - N3	F3 - D3	15 N3 - H3
16	D3 - M3	H3 - B3	16 L3 - F3
17	E3 - L3	J3 - A3	17 K3 - G3
18	G3 - J3	M3 - K3	18 M3 - E3
19	K3 - F3	N3 - E3	19 J3 - B3
20	J4 - H3	L3 - M4	20 B4 - C3
21	C4 - B4	A4 - K4	21 C4 - A4
22	D4 - A4	B4 - J4	22 D4 - N4
23	F4 - L4	E4 - F4	23 E4 - L4
24	K4 - G4	G4 - D4	24 F4 - K4
25	M4 - E4	H4 - C4	25 G4 - J4
26	N4 - H4	L4 - N4	26 H4 - M4
27	B5 - D5	A5 - L5	27 H5 - G5
28	C5 - N5	D5 - H5	28 J5 - F5
29	E5 - A5	G5 - E5	29 K5 - E5
30	F5 - M5	J5 - C5	30 L5 - D5
31	H5 - K5	K5 - B5	31 M5 - C5
32	L5 - G5	N5 - F5	32 N5 - A5
33	K6 - J5	M5 - N6	33 A6 - B5
34	A6 - F6	B6 - L6	34 B6 - M6
35	D6 - C6	C6 - K6	35 C6 - L6
36	E6 - B6	F6 - G6	36 D6 - K6
37	G6 - M6	H6 - E6	37 E6 - J6
38	L6 - H6	J6 - D6	38 F6 - H6
39	N6 - J6	M6 - A6	39 G6 - N6

Tableau 41

13 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	N° 41a autonome
1	A1 - D1	C1 - K1	1 A1 - E1
2	B1 - C1	D1 - J1	2 B1 - D1
3	E1 - M1	G1 - F1	3 K1 - H1
4	F1 - L1	H1 - E1	4 L1 - G1
5	K1 - G1	L1 - B1	5 M1 - F1
6	N1 - H1	M1 - A1	6 N1 - J1
7	J1 - H2	M2 - N1	7 D2 - C1
8	C2 - A2	A2 - L2	8 C2 - N2
9	D2 - M2	B2 - K2	9 E2 - B2
10	G2 - J2	E2 - G2	10 F2 - A2
11	K2 - F2	F2 - N2	11 G2 - M2
12	L2 - E2	H2 - D2	12 H2 - L2
13	N2 - B2	J2 - C2	13 J2 - K2
14	B3 - A3	A3 - K3	14 A3 - G3
15	F3 - J3	C3 - H3	15 B3 - F3
16	G3 - N3	D3 - G3	16 C3 - E3
17	K3 - E3	E3 - F3	17 L3 - J3
18	L3 - D3	J3 - B3	18 M3 - H3
19	M3 - C3	N3 - L3	19 N3 - K3
20	H3 - G4	L4 - M3	20 E4 - D3
21	A4 - N4	B4 - H4	21 D4 - N4
22	C4 - L4	F4 - D4	22 F4 - C4
23	D4 - K4	G4 - C4	23 G4 - B4
24	E4 - J4	J4 - A4	24 H4 - A4
25	H4 - F4	K4 - M4	25 J4 - M4
26	M4 - B4	N4 - E4	26 K4 - L4
27	A5 - H5	C5 - L5	27 A5 - J5
28	B5 - G5	E5 - J5	28 B5 - H5
29	D5 - E5	G5 - N5	29 C5 - G5
30	F5 - C5	H5 - F5	30 D5 - F5
31	J5 - M5	K5 - D5	31 M5 - K5
32	N5 - K5	M5 - B5	32 N5 - L5
33	L5 - K6	B6 - A5	33 F6 - E5
34	E6 - C6	A6 - N6	34 E6 - N6
35	F6 - B6	C6 - L6	35 G6 - D6
36	G6 - A6	D6 - M6	36 H6 - C6
37	L6 - J6	H6 - G6	37 J6 - B6
38	M6 - H6	J6 - F6	38 K6 - A6
39	N6 - D6	K6 - E6	39 L6 - M6
40	C7 - D7	A7 - C7	40 A7 - L7
41	E7 - B7	D7 - M7	41 B7 - K7
42	F7 - A7	G7 - J7	42 C7 - J7
43	H7 - L7	K7 - F7	43 D7 - H7
44	J7 - N7	L7 - E7	44 E7 - G7
45	M7 - G7	N7 - H7	45 N7 - M7
46	J8 - K7	B7 - C8	46 G8 - F7
47	A8 - E8	D8 - A8	47 F8 - N8
48	B8 - D8	E8 - M8	48 H8 - E8
49	C8 - N8	F8 - M8	49 J8 - D8
50	K8 - H8	G8 - K8	50 K8 - C8
51	L8 - G8	H8 - J8	51 L8 - B8
52	M8 - F8	N8 - B8	52 M8 - A8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 42

13 équipes à 12 joueurs

suite

N° 42a

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome		suite Ronde 1	suite Ronde 2	Ronde autonome
1	A1 - F1	E1 - C1	1 A1 - M1	
2	B1 - E1	F1 - B1	2 B1 - L1	40	A7 - M7	H7 - F7	40 A7 - F7
3	C1 - D1	G1 - A1	3 C1 - K1	41	B7 - L7	J7 - E7	41 B7 - E7
4	L1 - H1	H1 - M1	4 D1 - J1	42	C7 - K7	K7 - D7	42 K7 - J7
5	M1 - G1	J1 - L1	5 E1 - H1	43	D7 - J7	L7 - C7	43 L7 - H7
6	N1 - J1	K1 - N1	6 N1 - F1	44	E7 - H7	M7 - B7	44 M7 - G7
7	J2 - K1	D1 - E2	7 F2 - G1	45	F7 - G7	N7 - A7	45 N7 - C7
8	B2 - D2	A2 - H2	8 G2 - E2	46	M8 - N7	G7 - H8	46 C8 - D7
9	E2 - A2	C2 - F2	9 H2 - D2	47	B8 - K8	A8 - B8	47 D8 - B8
10	F2 - M2	D2 - N2	10 J2 - C2	48	E8 - G8	C8 - M8	48 E8 - A8
11	H2 - K2	G2 - B2	11 K2 - B2	49	H8 - D8	D8 - L8	49 F8 - M8
12	L2 - G2	K2 - L2	12 L2 - A2	50	J8 - C8	F8 - J8	50 G8 - L8
13	N2 - C2	M2 - J2	13 M2 - N2	51	L8 - A8	G8 - N8	51 H8 - K8
14	B3 - C3	A3 - J3	14 A3 - K3	52	N8 - F8	K8 - E8	52 J8 - N8
15	D3 - A3	C3 - G3	15 B3 - J3	53	A9 - K9	C9 - A9	53 A9 - D9
16	G3 - K3	E3 - N3	16 C3 - H3	54	B9 - J9	D9 - M9	54 J9 - H9
17	L3 - F3	F3 - D3	17 D3 - G3	55	F9 - E9	E9 - L9	55 K9 - G9
18	M3 - E3	H3 - B3	18 M3 - L3	56	G9 - D9	J9 - G9	56 L9 - F9
19	N3 - H3	K3 - M3	19 N3 - E3	57	H9 - C9	K9 - F9	57 M9 - E9
20	J3 - H4	M4 - L3	20 E4 - F3	58	L9 - N9	N9 - B9	58 N9 - B9
21	C4 - A4	A4 - K4	21 F4 - D4	59	M9 - L10	J10 - H9	59 B10 - C9
22	D4 - M4	B4 - J4	22 G4 - C4	60	A10 - J10	B10 - C10	60 C10 - A10
23	E4 - L4	F4 - E4	23 H4 - B4	61	C10 - G10	D10 - A10	61 D10 - M10
24	J4 - G4	G4 - D4	24 J4 - A4	62	E10 - N10	G10 - K10	62 E10 - L10
25	K4 - F4	H4 - C4	25 K4 - M4	63	F10 - D10	L10 - F10	63 F10 - K10
26	N4 - B4	L4 - N4	26 L4 - N4	64	H10 - B10	M10 - E10	64 G10 - J10
27	A5 - B5	B5 - K5	27 A5 - H5	65	K10 - M10	N10 - H10	65 H10 - N10
28	C5 - M5	E5 - G5	28 B5 - G5	66	A11 - H11	B11 - D11	66 H11 - G11
29	D5 - L5	H5 - D5	29 C5 - F5	67	C11 - F11	E11 - A11	67 J11 - F11
30	F5 - J5	J5 - C5	30 M5 - K5	68	D11 - N11	F11 - M11	68 K11 - E11
31	G5 - N5	L5 - A5	31 L5 - J5	69	G11 - B11	H11 - K11	69 L11 - D11
32	K5 - E5	N5 - F5	32 N5 - D5	70	K11 - L11	L11 - G11	70 M11 - C11
33	H6 - H5	M5 - N6	33 D6 - E5	71	M11 - J11	N11 - C11	71 N11 - A11
34	G6 - F6	A6 - M6	34 E6 - C6	72	D12 - E11	J11 - K12	72 A12 - B11
35	J6 - E6	B6 - L6	35 F6 - B6	73	E12 - C12	A12 - F12	73 B12 - M12
36	K6 - D6	C6 - K6	36 G6 - A6	74	F12 - B12	B12 - E12	74 C12 - L12
37	L6 - C6	D6 - J6	37 H6 - L6	75	G12 - A12	C12 - D12	75 D12 - K12
38	M6 - B6	E6 - H6	38 J6 - M6	76	H12 - M12	L12 - H12	76 E12 - J12
39	N6 - A6	F6 - G6	39 K6 - N6	77	J12 - L12	M12 - G12	77 F12 - H12
.....	78	K12 - N12	N12 - J12	78 G12 - N12

Tableau 43 : 13 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, supprimer dans le tableau 42 (13 équipes à 12 joueurs), les appariements des 7^{èmes} et 8^{èmes} joueurs (échiquiers N° 40 à 52, notés □) et remonter la partie inférieure du tableau en conséquence (53 A9 - K9 C9 - A9 deviennent 40 A7 - K7 C7 - A7, etc.)

La ronde autonome N°43a s'obtient en supprimant dans la ronde 42a (13 équipes à 12 joueurs) les appariements des 9^{èmes} et 10^{èmes} joueurs (échiquiers N° 53 à 65 notés □□) et en remontant le bas du tableau de la même façon (66 H11 - G11 devenant 53 H9 - G9, etc. Si la ronde autonome doit organiser un tournoi en une seule ronde, il suffit de supprimer simplement les appariements des deux derniers joueurs de chaque équipe (échiquier N°66 et après).



TABLEAUX pour 3 équipes en 3 rondes

Ce tableau est proposé pour la Coupe Jean-Claude Loubatière et la Coupe 2000 :
3 équipes de 4 joueurs ; Équipes : A, B, C. ; Joueurs : 1, 2, 3, 4. Échiquiers : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Échiquier	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
1	A ₁ - B ₁	B ₁ - C ₁	C ₁ - A ₁
2	A ₂ - C ₁	B ₂ - A ₁	C ₂ - B ₁
3	B ₂ - C ₂	C ₂ - A ₂	A ₂ - B ₂
4	C ₃ - B ₃	A ₃ - C ₃	B ₃ - A ₃
5	C ₄ - A ₃	A ₄ - B ₃	B ₄ - C ₃
6	B ₄ - A ₄	C ₄ - B ₄	A ₄ - C ₄

Exemple de grilles de prise de résultats pour 4 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

4 Équipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	B1		n	D1		b	C1					
2	n	C2		b	B2		n	D2					
3	b	D3		n	C3		b	B3					
4	n	B4		b	D4		n	C4					
Départage						Place			Total				

B	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	C1		b	D1					
2	b	D2		n	A2		n	C2					
3	b	C3		n	D3		n	A3					
4	b	A4		n	C4		b	D4					
Départage						Place			Total				

C	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D1		n	B1		n	A1					
2	b	A2		n	D2		b	B2					
3	n	B3		b	A3		n	D3					
4	n	D4		b	B4		b	A4					
Départage						Place			Total				

D	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	C1		b	A1		n	B1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	n	A3		b	B3		b	C3					
4	b	C4		n	A4		n	B4					
Départage						Place			Total				



Exemple de grilles de prise de résultats pour 5 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

5 Équipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D1		n	B2		b	C1		n	E1		
2	n	C2		b	E2		n	D2		b	B1		
3	b	E3		n	C3		b	B4		n	D3		
4	n	B3		b	D4		n	E4		b	C4		
Départage							Place			Total			

B	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	C1		n	D1		b	E1		n	A2		
2	n	E2		b	A1		n	C2		b	D2		
3	b	A4		n	E3		b	D3		n	C3		
4	n	D4		b	C4		n	A3		b	E4		
Départage							Place			Total			

C	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	B1		b	E1		n	A1		b	D1		
2	b	A2		n	D2		b	B2		n	E2		
3	n	D3		b	A3		n	E3		b	B3		
4	b	E4		n	B4		b	D4		n	A4		
Départage							Place			Total			

D	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	B1		b	E2		n	C1		
2	n	E1		b	C2		b	A2		n	B2		
3	b	C3		n	E4		n	B3		b	A3		
4	b	B4		n	A4		n	C4		b	E3		
Départage							Place			Total			

E	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D2		n	C1		n	B1		b	A1		
2	b	B2		n	A2		n	D1		b	C2		
3	n	A3		b	B3		b	C3		n	D4		
4	n	C4		b	D3		b	A4		n	B4		
Départage							Place			Total			



Exemple de grilles de prise de résultats pour 6 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____

6 Équipes de 4

Date: _____

Arbitres: 1 _____

Lieu: _____

2 _____

A	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	B1		n	F1		b	D1					
2	n	C2		b	E2		n	F2					
3	n	D3		b	C3		b	B3					
4	b	F4		n	B4		n	E4					
Départage						Place			Total				

B	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	E1		n	C1					
2	b	F2		n	D2		b	E2					
3	n	C3		b	F3		n	A3					
4	n	E4		b	A4		b	D4					
Départage						Place			Total				

C	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	E1		b	D1		b	B1					
2	b	A2		n	F2		b	D2					
3	b	B3		n	A3		b	E3					
4	n	D4		b	E4		n	F4					
Départage						Place			Total				

D	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	F1		n	C1		n	A1					
2	n	E2		b	B2		n	C2					
3	b	A3		n	E3		b	F3					
4	b	C4		n	F4		n	B4					
Départage						Place			Total				

E	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	C1		n	B1		b	F1					
2	b	D2		n	A2		n	B2					
3	n	F3		b	D3		n	C3					
4	b	B4		n	C4		b	A4					
Départage						Place			Total				

F	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	D1		b	A1		n	E1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	b	E3		n	B3		n	D3					
4	n	A4		b	D4		b	C4					
Départage						Place			Total				



3 : Tournois (autres qu'au système suisse)

Chapitre **3.3**

Les tournois à élimination directe

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

3.3 Tournois à élimination directe

ou tournois à formule "Coupe"

La gestion de ce type de tournois paraît de prime abord simple, mais en fait, après bien des essais, elle s'avère malaisée. Bien trop souvent, deux secteurs font défaut dans la gestion de ce type de tournois : la prise en compte de participants fictifs ainsi que la détermination du nombre de tours et du nombre d'exempts.

1. Exemple sur deux cas simples :

a) Imaginons une "coupe" où nous avons 16 participants : le premier tour sera dénommé huitièmes de finale (nom généré par le nombre de participants rescapés) et le tour suivant quarts de finale, puis demi-finales (ou encore semi-finales) et enfin finale. Il n'y a pas de problèmes lorsque le nombre de participants est une puissance de 2.

Une puissance de 2 est un nombre qui se décompose en facteurs tous égaux à 2.

Exemple : 32 est une puissance de 2 car $32 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$, ce qui s'écrit encore sous la forme 2^5 et se lit "2 puissance 5".

12 n'est pas une puissance de 2 car $12 = 2 \times 2 \times 3$ et l'élément 3 n'est pas égal à 2.

b) Imaginons maintenant que le nombre de participants ne soit pas une puissance de 2 (23 par exemple).

On recherchera alors quel nombre de joueurs il convient d'exempter pour que le nombre de participants du tour suivant soit une puissance de 2. *Ici, on détermine en fait le nombre d'exempts du premier tour.*

Une petite gymnastique de l'esprit nous dit que le prochain tour ne devrait voir que la participation de 16 joueurs. Pour nous, ceci veut aussi dire qu'il aurait mieux valu avoir 32 participants plutôt que 23.

Il nous a donc manqué 9 joueurs ($9 = 32 - 23$) au premier tour. Imaginons donc que nous introduisons la même quantité de participants fictifs et le tour sera joué, par 32 joueurs !

Nous en déduisons une première "règle" : les adversaires des joueurs fictifs sont les participants d'un tournoi qui sont exemptés au premier tour.

Malheureusement, cette "règle" n'est pas toujours vraie et peut fausser le déroulement d'une compétition. Pourtant dans le cas présent, "ça marche".

Nous avons donc 9 exempts. On calcule alors le nombre de joueurs disponibles qui est égal au nombre de joueurs inscrits diminué du nombre des exempts : soit ici, $23 - 9 = 14$.

Le nombre de matchs sera donc égal à 7. En ajoutant le nombre de qualifiés à celui des exempts du premier tour, nous obtenons alors le nombre de participants au deuxième tour, soit $7 + 9 = 16$. 16 est bien une puissance de 2, il n'y a plus de problèmes.

2. Étude du cas général :

Bien souvent, il arrive qu'au début d'une compétition, on doive inclure des participants qui n'entreront pas tous en jeu au même stade de la compétition : en coupe de France de Football, les clubs de Nationale 1 rentrent en jeu au niveau des 128^e de finale et ceux de Nationale 2 deux tours avant, et il en est de même pour tous les autres participants (hiérarchie oblige !). Pour gérer cette coupe, il convient de connaître les éléments suivants : le nombre de qualifiés d'office (**QO**) - et à quel niveau - ainsi que le nombre total de participants qui se sont inscrits (**I**)

A) NOTION DE JOUEURS DISPONIBLES (D).

Les joueurs disponibles sont tous les joueurs d'un tournoi qui ne sont pas qualifiés pour un tour ultérieur.

Exemple : imaginons dans un tournoi avec 234 participants, que 6 participants soient directement qualifiés pour le 3e tour et qu'un autre soit directement qualifié pour le 5e tour. Le nombre de joueurs disponibles sera égal à D.

$$D = I - QO$$

$$D = 227 \text{ car } 234 - (6+1) = 234 - 7 = 227.$$

B) NOTION DE JOUEURS FICTIFS (F).

Les joueurs fictifs sont des joueurs qui sont ajoutés au nombre des participants. Leur nombre est fonction du nombre de qualifiés d'office et du nombre de tours où ces qualifiés ne jouent pas.

Si un joueur est exempt pendant n tours, le nombre de joueurs fictifs devant être ajoutés au nombre de participants est de 2^n .

Si X joueurs sont exempts x rondes, Y joueurs exempts y rondes, ... , Z joueurs exempts z rondes, le nombre F de joueurs fictifs sera: $F = X \times 2^x + Y \times 2^y + \dots + Z \times 2^z$

Dans l'exemple précédent, les 6 joueurs ne jouaient pas pendant 2 tours alors que le 7e exempt ne jouait pas pendant 4 tours.

F était donc égal à $6 \times 2^2 + 1 \times 2^4$ soit $F = 6 \times 4 + 1 \times 16 = 40$ joueurs fictifs.

C) NOMBRE DES PARTICIPANTS NET. PN

Le nombre de participants net d'un tournoi est égal au nombre de joueurs disponibles augmenté du nombre de joueurs fictifs. $PN = F + D$

Dans l'exemple ci-dessus, le nombre de participants net est de : $227 + 40 = 267$.

D) NOMBRE DE JOUEURS EXEMPTS AU PREMIER TOUR D'UN TOURNOI À ÉLIMINATION DIRECTE. (E)

Après avoir déterminé le nombre net, on recherche la puissance de 2 immédiatement supérieure ou égale au nombre net; une fois cette puissance déterminée, le nombre d'exempts du premier tour sera égal à la différence entre ces deux nombres. $E = 2^n - PN$

- Si le nombre d'exempts est inférieur au nombre de joueurs disponibles, on les tire au sort et le tournoi peut débuter.

- Si le nombre d'exempts est supérieur ou égal au nombre de joueurs disponibles, on devra alors jouer un tour préliminaire auquel les qualifiés d'office ne prendront pas part, évidemment. Les calculs seront alors refaits.

Exemple:

63 équipes jouent une coupe où 25 équipes sont qualifiées d'office pour le 2e tour.

Nombre d'équipes disponibles : $63 - 25 = 38$

Nombre d'équipes fictives : $25 \times 2 = 50$

Nombre de participants net : $38 + 50 = 88$

Puissance de 2 supérieure : $128 = 2^7 \Rightarrow 7$ rondes prévues

Nombre d'exempts au 1er tour : $128 - 88 = 40$ (!?)

Il y aura donc un tour préliminaire et les qualifiés d'office n'y participent pas :

Nombre d'équipes fictives : $25 \times 2^2 = 25 \times 4 = 100$

Nombre de participants net : $38 + 100 = 138$

Puissance de 2 supérieure : $256 = 2^8 \Rightarrow 8$ rondes prévues,

soit le Tour préliminaire et 7 rondes

Vérification : on établit le plan de jeu :

Nombre d'exempts au 1er tour : $256 - 138 = 118$ (!!?) C'est plus que 88

On recommence avec un 2e tour préliminaire :

Nombre d'équipes fictives : $25 \times 2^3 = 25 \times 8 = 200$

Nombre de participants net : $38 + 200 = 238$

Puissance de 2 supérieure : $256 = 2^8 \Rightarrow 8$ rondes prévues,

soit 2 Tours préliminaires et 6 rondes

Nombre d'exempts au 1er tour :	$256 - 238 = 18$
Nombre de participants au 1er tour préliminaire :	$38 - 18 = 20$
Nombre de participants au 2e tour préliminaire :	$10 + 18 = 28$
Nombre de participants au 1er tour :	14
Nombre de participants au 2e tour :	$7 + 25 = 32$

UN CAS CONCRET :

7971 équipes ont participé à la Coupe de France de foot-ball.

Parmi elles, 250 équipes ont été exemptes de 2 tours, 80 de 4 tours, 36 de 6 tours et 20 de 7 tours.

Nombre d'équipes disponibles pour le 1er tour :

$$D = 7971 - (250 + 80 + 36 + 20) = 7585$$

Nombre d'équipes fictives à ajouter:

$$F = 250 \times 2^2 + 80 \times 2^4 + 36 \times 2^6 + 20 \times 2^7 = 1000 + 1280 + 2304 + 2560 = 7144$$

Nombre net de participants :

$$PN = F + D = 7144 + 7585 = 14.729$$

Puissance de 2 supérieure :

$$2^{14} = 16384 \Rightarrow 14 \text{ tours prévus}$$

Nombre d'exempts au premier tour :

$$E = 2^n - PN = 16.384 - 14.729 = 1655$$

Quand on a fini ce travail, il convient de le vérifier en faisant un plan de jeu :

	PARTICIPANTS	QUALIFIES
1er tour	$7971 - 386 - 1655 = 5930$	2965
2e tour	$2965 + 1655 = 4620$	2310
3e tour	$2310 + 250 = 2560$	1280
4e tour	1280	640
5e tour	$640 + 80 = 720$	360
6e tour	360	180
7e tour	$180 + 36 = 216$	108
8e tour	$108 + 20 = 128$	64
1/32e	64	32
1/16e	32	16
1/8e	16	8
1/4 de finale	8	4
1/2 finale	4	2

qui s'affrontent en finale.

CONCLUSION :

- 1 - Déterminer les équipes exemptes d'un ou plusieurs tours. QO
- 2 - Déterminer le nombre d'équipes disponibles. D
- 3 - Déterminer le nombre d'équipes fictives à ajouter . F
- 4 - Déterminer le nombre net de participants. PN
- 5 - Déterminer le nombre de tours à organiser.
- 6 - Déterminer le nombre d'exempts et de tours préliminaires.
- 7 - Vérifier en établissant un plan de jeu.

REMARQUE :

Il arrive souvent qu'on ne sache pas le nombre de tours où une équipe ne joue pas. C'est le cas notamment quand une équipe entre en 1/16 de finale. Il est alors impossible de calculer directement le nombre d'équipes fictives.

Il existe plusieurs méthodes exposées dans les différents corrigés de tests.

En voici une, traitée à l'aide d'un exemple : 52 équipes

2 équipes entrent au 2e tour

1 équipe entre au 3e tour

1 équipe entre en 1/4 de finale

Ayant 52 participants au départ, on peut supposer qu'il y aura 6 tours car $32 < 52 < 64$.



Nous avons alors 2 équipes exemptes 1 tour, 1 équipe exempte 2 tours et 1 équipe exempte 3 tours (les 1/4 de finale étant alors le 4e tour).

On peut maintenant faire les calculs normalement, sans oublier de vérifier à la fin qu'il y a bien 6 tours. Sinon, il faut tout recommencer avec 7 tours, l'équipe entrant en 1/4 de finale étant maintenant exempte 4 tours alors que les autres ne changent pas (exemptes respectivement 1 et 2 tours).

Autres Exemples

Le principe de base est le suivant :

Le plus fort joue contre le plus faible. Le deuxième plus fort joue contre l'avant dernier, le troisième contre l'antépénultième, etc.

Dans une coupe idéale, les plus forts joueurs (ou équipes) se rencontrent le plus tard possible.

1. Exemples simples (2 à 16 joueurs) :

Avec deux joueurs, la Coupe n'aura qu'un tour, c'est directement la Finale
Finale

1
vs vainqueur
2

Avec trois ou quatre joueurs, il faudra deux tours : Demi-finale et Finale
Demi-Finale Finale

Demi-finales	Finale	
1-(4)	1	
	vs	Vainqueur
2-3	2	

On fera jouer le N°1 contre le N°4. En effet, faire jouer le N°1 contre le N°2 reviendrait à faire jouer la finale avant l'heure. S'il n'y a que trois joueurs, le N°1, tête de série rentre directement en finale.

Avec cinq à huit joueurs, il faudra trois tours : Quart de finale, Demi-finale et Finale.

Le plus fort (N°1) joue contre le plus faible (N°8), le deuxième plus fort (N°2) contre le deuxième plus faible (N°7) et ainsi de suite. S'il y a moins de huit joueurs, on exempte le N°1, puis le N°2, puis le N°3.

¼ de finale	½ finales	Finale
1-8	1-4	
4-5		1-2
3-6		
2-7	2-3	

Avec neuf à seize joueurs, il faudra quatre tours ($16=2^4$, l'exposant donne le nombre de tours)



1/8 de finale	1/4 de finale	1/2 finales	finale
1-16			
8-9	1-8		
5-12		1-4	
4-13	4-5		
3-14			1-2
6-11	3-6		
7-10		2-3	
2-15	2-7		

4 : LE SYSTEME SUISSE

Chapitre 4.1 : Règles du système suisse

Chapitre 4.2 : Commentaires et Précisions

Chapitre 4.3 : Appariements accélérés

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage



4 : Le système suisse

Chapitre **4.1**

Règles du Système Suisse

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

Les règles qui suivent sont applicables à chaque système suisse, sauf spécification explicite contraire.

- a. Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.
- b. Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois.
- c. S'il advenait que le nombre de joueurs soit (ou devienne) impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera exempt : aucune couleur ne lui est assignée et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement.
- d. un joueur qui a reçu, pour quelque raison que ce soit, un nombre de points sans avoir joué ne peut plus être exempt.
- e. En général, les joueurs sont appariés avec d'autres joueurs ayant le même score.
- f. Pour tout joueur la différence entre le nombre de parties jouées avec les blancs et le nombre de parties jouées avec les noirs ne peut être supérieure à 2 ou inférieure à -2.
A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire exception à cette règle.
- g. Aucun joueur ne recevra trois fois de suite la même couleur.
A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire exception à cette règle.
- h.
 - h1. En général, un joueur reçoit autant de fois une couleur qu'il a reçu l'autre
 - h2. En général, un joueur reçoit la couleur inverse de celle qu'il a reçue lors de la ronde précédente.
- i. Les règles d'appariement doivent être aussi transparentes que possible et la personne qui en a la charge doit être en mesure de les expliquer.

C.04.1 Basic rules for Swiss Systems

The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise.

- a. The number of rounds to be played is declared beforehand
- b. Two players shall not play each other more than once
- c. Should the total number of players be (or become) odd, one player is unpaired. He receives a bye: no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise
- d. A player who, for whatever reason, has received any number of points without playing, shall not receive a bye.
- e. In general, players are paired to others with the same score.
- f. For each player the difference of the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2.
Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- g. No player will receive the same colour three times in a row.
Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- h.
 - h1. In general, a player is given a colour as many times as he is given the other colour.
 - h2. In general, a player is given the colour other than that he was given the previous round.
- i. The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.

C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse

A Systèmes d'appariement

1. Dans un tournoi homologué par la FIDE, le système d'appariement être soit l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE sinon une description explicite, écrite et détaillée des règles doit être fournie aux participants

2. Dans le rapport du tournoi soumis à la FIDE, l'Arbitre est tenu de déclarer lequel des systèmes suisses de la FIDE il a utilisé. A défaut, l'Arbitre doit soumettre les règles du système utilisé pour examen par le Comité des appariements au système suisse.

3. Les appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et qu'ils ne soient pas retouchés en faveur d'un quelconque joueur.

4. Les règles du système suisse de la FIDE appariant les joueurs d'une manière objective et impartiale. Différents arbitres ou programmes d'appariement respectant les règles d'appariement doivent aboutir à un résultat identique.

5. Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'un quelconque joueur.

Quand on peut démontrer que des modifications aux appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'un joueur en vue de lui permettre de réaliser une norme, un rapport pourra être soumis à la Commission de Qualification afin d'initier une procédure disciplinaire via la Commission de l'Éthique.

B Ordre initial

1. Avant le début du tournoi, chaque joueur sera caractérisé par la mesure de sa force . Celle-ci figure d'ordinaire sur la liste de classement individuel des joueurs. Si une telle liste est disponible pour tous les joueurs participant au tournoi, cette dernière devrait être utilisée.

C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments

A Pairing Systems

1 The pairing system used for a FIDE rated tournament shall be either one of the published FIDE Swiss Systems or a detailed written description of the rules shall be explicitly presented to the participants.

2 While reporting a tournament to FIDE the Arbiter shall declare which of the official FIDE Swiss systems was used. If another system was used, the Arbiter has to submit the rules of this system for checking by the Swiss Pairing Committee.

3 Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organizer and are not biased in favour of any player.

4 The FIDE Swiss Rules pair the players in an objective and impartial way, and different arbiters or software programs following the pairing rules should arrive at identical pairings.

5 It is not allowed to vary the correct pairings in favour of any player.

Where it can be shown that modifications of the original pairings were made in favour of a player to achieve a norm, a report may be submitted to the Qualification Commission to initiate disciplinary measures through the Ethics Commission.

B Initial Order

1 Before the start of the tournament a measure of the player's strength is assigned to each player. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used.

Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs. Si un classement fiable n'est pas connu pour un joueur, les arbitres devraient en faire une estimation aussi précise que possible avant le début du tournoi.

2. Avant la première ronde, les joueurs sont rangés suivant :

a) leur force (classement)

b) leur titre F.I.D.É. (G.M., M.I., G.M.F., M.F., M.I.F., C.M. (candidat maître), M.F.F., C.M.F. (candidat maître féminin) puis les non-titrés.

c) alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).

3. Ce classement est utilisé pour déterminer les numéros d'appariement : le plus fort obtient le n°1, etc...

C Retardataires

1. Conformément aux règles des compétitions de la FIDE, tout joueur n'ayant pas rejoint la salle de jeu d'une compétition de la FIDE avant le tirage au sort doit être exclu du tournoi, et ce aussi longtemps qu'il est absent avant qu'on apparie une autre ronde.

On pourra faire une exception pour les joueurs inscrits qui ont notifié par écrit au préalable le fait qu'ils seraient inéluctablement en retard.

2. Quand l'Arbitre Principal décide d'admettre un retardataire, Si le joueur a indiqué son heure d'arrivée et qu'il est sera à l'heure pour le début de la première ronde, le joueur reçoit un numéro d'appariement et apparié normalement.

Si le joueur a indiqué son heure d'arrivée et qu'il est sera à l'heure pour le début d'une autre ronde, le joueur ne sera pas apparié pour les rondes qu'il ne pourra jouer. Aussi, il ne reçoit aucun point pour les rondes non jouées (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement) et on lui attribue un numéro d'appariement uniquement après son arrivée.

3. Dans tous ces cas, les numéros d'appariement attribués au début du tournoi

It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player the arbiters should make an estimation of it as accurately as possible.

2 Before the first round the players are ranked in order of, respectively

a. Strength (rating)

b. FIDE-title (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-no title)

c. alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)

3 This ranking is used to determine the pairing numbers; the highest one gets #1 etc.

C Late Entries

1 According to FIDE Competition Rules, any prospective participant who has not arrived at the venue of a FIDE competition before the scheduled time for the drawing of lots shall be excluded from the tournament as long as he does not show up at the venue in time before a pairing of another round.

An exception may be made in the case of a registered participant who has given written notice in advance that he will be unavoidably late.

2 Where the Chief Arbiter decides to admit a Late Entrant,

□ if the player's notified time of arrival is in time for the start of the first round, the player is given a pairing number and paired in the usual way.

□ if the player's notified time of arrival is in time only for the start of the second (or third) round, then the player is not paired for the rounds which he cannot play. Instead, he receives no points for unplayed rounds (unless the regulations of the tournament say otherwise), and is given an appropriate pairing number and paired only when he actually arrives.

3 In these circumstances, the Pairing Numbers that were given at the start of the

sont réputés provisoires. La liste définitive des numéros d'appariement n'est fournie que lorsque la liste des participants est close, et que des corrections ont été effectuées sur le tableau d'affichage des résultats.

D Règles d'appariement, de couleur et d'affichage

1. Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme des parties nulles.

2. Exemptions, parties non encore jouées, absences ou pertes pour quelque raison que ce soit ne seront pas prises en compte au niveau des couleurs. Néanmoins, si un tel appariement se reproduit ultérieurement, il ne saurait être illégal.

3. Les parties non jouées ne sont prises en aucun cas en compte même si la séquence de couleurs doit être prise en compte. Par exemple, la séquence suivante NBN=B (partie non jouée à la 4^e ronde) sera considérée comme si elle avait été la suivante : =NBNB. BN=BN compterait comme =NBNB et enfin, NBB=N=B comme ==NBBNB.

4. On considèrera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés.

5. Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés.

6. Les joueurs ayant annoncé au préalable leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariés pour ces rondes et ne marqueront rien (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).

7. Les résultats d'une ronde doivent être affichés à l'endroit prévu à cet effet dans le cadre de la communication, et à l'heure prévue au programme du tournoi.

tournament are considered provisional. The definitive Pairing Numbers are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.

D Pairing, colour and publishing rules

1 Adjourned games are considered draws for pairing purposes only.

2 Byes, and pairings not actually played, or lost by one of the players due to arriving late or not at all, will not be taken in account with respect to colour. Such a pairing is not considered to be illegal in future rounds.

3 Unplayed games do not count in any situation where the colour sequence is meaningful. So, for instance, if a player has a colour history of BWB=W (i.e. no valid game in round-4) will be treated as if his colour history was =BWBW. WB=WB will count as =WBWB, BWW=B=W as ==BWWBW and so on.

4 A player who is absent without notifying the arbiter will be considered as withdrawn unless the absence is explained with acceptable arguments before the next pairings are published.

5 Players who withdraw from the tournament will no longer be paired.

6 Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score 0 (unless the regulations of the tournament say otherwise).

7 The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.

8. Dans le cas où

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.3)

et que le joueur signale le fait à l'arbitre un certain temps après la publication des résultats, ces informations doivent être prises en compte pour le classement et les appariements de la ronde à venir. Le délai au-delà duquel la réclamation pourra être produite doit être prévue par le programme du tournoi.

Si le signalement intervient après l'affichage des appariements mais avant la fin de la prochaine ronde, il en sera tenu compte pour les appariements à venir.

S'il intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement du joueur.

9. Quand un appariement est terminé, toutes les paires doivent être triées avant leur publication. Les critères de tri sont, dans l'ordre décroissant :

- Le score du joueur le plus fort de la paire concernée
- La somme des scores des deux joueurs de la paire concernée
- Le rang du joueur le plus fort de la paire concernée, conformément à l'ordre initial (C.04.2.B)

10. Une fois publiés, les appariements ne doivent plus être modifiés, sauf si deux joueurs ont déjà joué ensemble.

8 If either

- result was written down incorrectly, or
- a game was played with the wrong colours, or
- a player's rating has to be corrected (and playing numbers possibly recomputed as in C.3),

and a player communicates this to the arbiter within a given due time delay after publication of results, these facts have to be used for the standings and the pairings of the round to come. The time delay shall be fixed in advance due to the timetable of the tournament.

If the error notification is made after the pairing but before the end of the next round, this will affect the next pairing to be done.

If the error notification is made after the end of the next round, the correction will be made after the tournament for submission to rating evaluation only.

9 After a pairing is complete sort the pairs before making them public. The sorting criteria are (with descending priority)

- the score of the higher player of the pairing involved;
- the sum of the scores of both players of the pairing involved;
- the rank according to the Initial Order (C.04.2.B) of the higher player of the pairing involved.

10 The pairings once published shall not be changed unless two players have to play the second time.

C.04.3 Systèmes suisses officiellement reconnus par la FIDE

- le système hollandais (C.04.3.1)
- le système Lim (C.04.3.2)
- Le système Dubov (C.04.3.3)
- Le système Burstein (C.04.3.4)

C.04.3 Swiss Systems officially recognized by FIDE

- Dutch System (see C.04.3.1)
- Lim System (see C.04.3.2)
- Dubov System (see C.04.3.3)
- Burstein System (see C.04.3.4)

C.04.3.1 Le Système néerlandais

Version approuvée par le 83^{ème} congrès de la FIDE à Istanbul, 2012.

A. Remarques préliminaires & Définitions-

A1. Classement Initial des participants

Voir le règlement C.04.2.B

A2. Ordre de tri

Uniquement dans le but de les appairer, les joueurs sont rangés suivant :

- a) leur score
- b) Leur numéro d'appariement attribué aux joueurs conformément au classement initial des participants (et toutes les modifications éventuelles liées aux retardataires).

A3. Niveaux de points

Les joueurs de même score constituent un niveau de points homogène. Les joueurs qui restent non-appariés après l'appariement d'un niveau de points seront déplacés vers le niveau de points immédiatement inférieur qui devient hétérogène. Lors de l'appariement d'un niveau de points hétérogène, ces joueurs sont toujours appariés si possible en premier, et donnent naissance à un niveau de points résiduel qui est toujours traité comme un niveau homogène. Un niveau de points hétérogène qui comprend au moins 50 % de joueurs venant d'un niveau supérieur est lui aussi traité comme s'il était homogène.

C.04.3.1. Dutch System

Version as agreed by the 83rd FIDE Congress in Istanbul 2012

A Introductory Remarks and Definitions

A.1 Initial ranking list

See C.04.2.B (General Handling Rules - Initial order)

A.2 Order

For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively

- a. score
- b. pairing numbers assigned to the players accordingly to the initial ranking list and subsequent modifications dependent on possible late entries

A.3 Score brackets

Players with equal scores constitute a homogeneous score bracket. Players who remain unpaired after the pairing of a score bracket will be moved down to the next score bracket, which will therefore be heterogeneous. When pairing a heterogeneous score bracket these players moved down are always paired first whenever possible, giving rise to a remainder score bracket which is always treated as a homogeneous one.

A heterogeneous score bracket of which at least half of the players have come from a higher score bracket is also treated as though it was homogeneous.

A4. Flotteurs

En appariant un niveau de points hétérogène, des joueurs de scores différents seront appariés. Pour être certain que ceci n'arrive pas aux mêmes joueurs lors des deux rondes suivantes, on le notera sur la fiche d'appariement. Le joueur ayant le score le plus élevé (appelé flotteur descendant) reçoit une flèche «qui descend» (↓), le joueur au score le plus faible (appelé flotteur montant) reçoit une flèche «qui monte» (↑).

A5. Exempts.

Si le nombre total des joueurs est ou devient impair, un joueur se retrouve non-apparié. Ce joueur sera alors exempté : pas d'adversaire, pas de couleur, 1 point ou un demi-point (comme indiqué dans le règlement du tournoi).

A6. Sous-groupes, définition de P0, M0.

A6.a. Pour l'appariement, chaque niveau de points est divisé en 2 sous-groupes appelés S1 et S2, où S2 est plus grand ou égal à S1 (pour plus de détails, voir C2 à C4). On essaie d'apparier les joueurs de S1 avec les joueurs de S2.

A6.b. P0 est le nombre maximum de paires qui peuvent être produites dans chaque niveau de points. P0 est égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi par défaut.

A6.c. M0 est le nombre de joueurs issus de niveaux de points supérieurs (il peut être nul).

A7. Différences de couleur et préférences de couleur.

La différence de couleurs d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les Blancs diminué du nombre de parties jouées avec les Noirs par ce même joueur. Après une ronde, la préférence de couleur peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie.

A.7a. Une préférence de couleur est dite absolue quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleurs est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs.

La préférence est noire quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs.

A.4 Floats

By pairing a heterogeneous score bracket, players with unequal scores will be paired. To ensure that this will not happen to the same players again in the next two rounds this is written down on the pairing card. The higher ranked player (called downfloater) receives a downfloat (↓), the lower one (upfloater) an upfloat. (↑)

A.5 Byes

Should the total number of players be (or become) odd, one player ends up unpaired. This player receives a bye: no opponent, no colour, 1 point or half point (as stated in the tournament regulations).

A.6 Subgroups - Definition of P0, M0

A.6a To make the pairing, each score bracket will be divided into two subgroups, to be called S1 and S2, where S2 is equal or bigger than S1 (for details see C.2 to C.4) S1 players are tentatively paired with S2 players.

A.6b P0 is the maximum number of pairs that can be produced in each score bracket.

P0 is equal to the number of players divided by two and rounded downwards.

A.6c M0 is the number of players moved down from higher score groups (it may be zero)

A.7 Colour differences and colour preferences

The colour difference of a player is the number of games played with white minus the number of games played with black by this player.

After a round the colour preference can be determined for each player who has played at least one game.

A.7a An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds he played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black.

The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white.

A.7b. Une préférence de couleur est dite forte quand la différence de couleurs d'un joueur est +1 ou -1. La préférence de couleur forte est blanche quand la différence est -1 et noire dans le cas inverse.

A.7c. Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.

Avant la première ronde, la préférence de couleur d'un joueur (souvent le plus fort) est déterminée par tirage au sort.

A.7d. Lors de l'appariement d'une ronde impaire, les joueurs qui ont une préférence de couleur forte (et les joueurs qui ont joué un nombre impair de parties, quelle qu'en soit la raison) seront traités comme des joueurs qui ont une préférence de couleur absolue aussi longtemps que cela ne se traduit pas par la création de flotteurs additionnels, ou de flotteurs avec un score plus élevé, ou de paires dans lesquelles la différence de score des joueurs n'est pas aussi faible que possible.

A.7e. Lors de l'appariement d'une ronde paire, les joueurs qui ont une préférence de couleur faible (et les joueurs qui ont eu un nombre pair de parties, quelle qu'en soit la raison) seront traités et comptés comme s'ils auraient du avoir une préférence de couleur faible de même nature (blanche ou noire) qui réduit le nombre de paires où deux joueurs ont la même préférence de couleur forte.

f. Les joueurs qui n'ont pas joué les premières rondes n'ont pas de préférence de couleur (la préférence de couleur de leur adversaire est garantie).

A8. Définition de X1, Z1

A condition qu'il y ait P0 appariements possibles (cf. A6) dans un niveau de points :

A8.a le nombre minimum d'appariements qui doivent être réalisés dans un niveau de points, sans respecter toutes les préférences de couleur, est représenté par le symbole X1.

A8.b Lors de rondes paires, le nombre minimum d'appariements qui doivent être réalisés dans le niveau de points, sans respecter toutes les préférences de couleur fortes (cf. A7.e), est représenté par le symbole Z1.

b = dans les rondes impaires : 0; dans les rondes paires : nombre de joueurs

A.7b A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 or -1. The strong colour preference is white when the colour difference is -1, black otherwise

A.7c A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game. Before the first round the colour preference of one player (often the highest one) is determined by lot.

A.7d While pairing an odd-numbered round players having a strong colour preference (players who have had an odd number of games before by any reason) shall be treated like players having an absolute colour preference as long as this does not result in either additional floaters or floaters with a higher score or pairs with a higher score difference of the paired players.

A.7e While pairing an even-numbered round players having a mild colour preference (players who have had an even number of games by any reason) shall be treated and counted as if they would have a mild colour preference of that kind (white resp. black) which reduces the number of pairs where both players have the same strong colour preference.

A.7f Players who did not play the first rounds have no colour preference (the preference of their opponents is granted)

A.8 Definition of X1, Z1

Provided there are P0 (see A6) pairings possible in a score bracket:

A.8a the minimum number of pairings which must be made in the score bracket, not fulfilling all colour preferences, is represented by the symbol X1.

A.8b in even rounds the minimum number of pairings which must be made in the score bracket, not fulfilling all strong colour preferences (see A7.e), is represented by the symbol Z1

X1 and, in even rounds, Z1 can be calculated as follows:

w in odd rounds: 0 in even rounds: number of players who had an odd number

ayant un nombre impair de parties non jouées et qui ont une préférence de couleur faible blanche (voir A7.e).

n = dans les rondes impaires : 0; dans les rondes paires : nombre de joueurs ayant un nombre impair de parties non jouées et qui ont une préférence de couleur faible noire (voir A.7.e).

B = nombre de joueurs (restants) qui ont une préférence de couleur blanche.

N = nombre de joueurs (restants) qui ont une préférence de couleur noire.

a = nombre de joueurs qui n'ont pas encore joué une ronde.

$X1$ et, dans les rondes paires, $Z1$ peuvent être calculés comme suit :

Si $N + n > B + b$,

alors $X1 = P0 - B - b - a$,

sinon $X1 = P0 - N - n - a$.

Si $X1 < 0$, alors $X1 = 0$.

Lors des rondes paires :

Si $N > B$,

alors $Z1 = P0 - B - n - b - a$,

sinon $Z1 = P0 - N - n - b - a$

Si $Z1 < 0$, alors $Z1 = 0$.

A9. Transpositions et échanges.

A.9a. Pour faire un appariement correct, il est souvent nécessaire d'opérer des changements dans S2. De tels changements, appelés permutations, sont expliqués au paragraphe D1.

A.9b. Dans un niveau de points homogène, il peut être nécessaire d'échanger des joueurs de S1 vers S2. Les règles pour les échanges figurent en D2.

Après chaque échange, S1 et S2 sont triés suivant A2.

A10. Définitions : cracks, retour en arrière

Les cracks sont les joueurs qui ont un score supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.

Un retour en arrière signifie reprendre les appariements d'un niveau de points supérieur afin de trouver un autre ensemble flotteurs à ce niveau de points .

A11. Qualité des appariements, définition de X et P.

Les règles C1 à C14 décrivent un algorithme itératif pour trouver les meilleurs appariements possibles dans un niveau de points.

En commençant avec l'exigence extrême :

$P0$ appariements avec $P0 - X1$ appariements respectant toutes les préférences

of unplayed games which have a mild colour preference for white (see A7.e)

b in odd rounds: 0 in even rounds: number of players who had an odd number of unplayed games which have a mild colour preference for black (see A7.e)

W (remaining) number of players having a colour preference white

B (remaining) number of players having a colour preference black

a number of players who have not played a round yet

$X1$ If $B+b > W+w$

then $X1 = P0 - W - w - a$,

else $X1 = P0 - B - b - a$

If $X1 < 0$ then $X1 = 0$

In even rounds:

If $B > W$

then $Z1 = P0 - W - b - w - a$

else $Z1 = P0 - B - b - w - a$.

If $Z1 < 0$ then $Z1 = 0$

A.9 Transpositions and exchanges

A.9a In order to make a sound pairing it is often necessary to change the order in S2. The rules to make such a change, called a transposition, are in D1

A.9b In a homogeneous score bracket it may be necessary to exchange players from S1 to S2. Rules for exchanges are found under D2.

After each exchange both S1 and S2 are to be ordered according to A2.

A.10 Definitions: Top scorers, Backtracking

Top scorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the last round.

Backtracking means to undo the pairings of a higher score bracket to find another set of floaters to the given score bracket.

A.11 Quality of Pairings - Definition of X and P

The rules C1 to C14 describe an iteration algorithm to find the best possible pairings within a score bracket.

Starting with the extreme requirement:

$P0$ pairings with $P0 - X1$ pairings fulfilling all colour preferences and meeting all requirements B1 to B6

de couleur et satisfaisant toutes les exigences B1 à B6.

Si cet objectif ne peut être atteint, les exigences sont réduites pas à pas pour trouver les nouveaux meilleurs appariements .

La qualité des appariements est définie en ordre de priorité descendante comme :

- Le nombre de paires
- La proximité des scores des joueurs jouant l'un contre l'autre
- le nombre de paires respectant la préférence de couleur des deux joueurs (selon A7)
- respecter les critères en vigueur pour les flotteurs descendants
- respecter les critères en vigueur pour les flotteurs montants

Pendant l'algorithme, deux paramètres représentent l'avancée de l'itération :

P est le nombre d'appariements requis à une étape particulière pendant l'algorithme d'appariements. La première valeur de P est P0 ou M0 et décroît. X est le nombre d'appariements ne respectant pas toutes les préférences de couleur et qui est acceptable à une étape particulière pendant l'algorithme d'appariements. La première valeur de X est X1 (cf. A8) et elle croît.

B. Critères d'appariement

Critères absolus

(Ils sont inviolables. Si nécessaire, des joueurs seront transférés dans un niveau de points inférieur.)

B1.

B.1a. Deux joueurs ne se rencontreront pas plus d'une fois.

B.1b. Un joueur qui a reçu 1 point ou un demi-point sans jouer soit par exemption ou par forfait devient un flotteur descendant (voir A4) et ne pourra plus être exempt.

B2.

Deux joueurs ayant la même préférence de couleur absolue (cf. A7.a) ne se rencontreront pas (de ce fait, aucune préférence de couleur d'un joueur ne deviendra $> +2$ ou < -2 et aucun joueur ne recevra cette même couleur trois fois de suite).

Note : S'il est utile de réduire le nombre de flotteurs en appariant les cracks, la règle B2 peut être ignorée.

Si un crack est apparié avec un joueur qui ne l'est pas, ce dernier sera considéré

If this target cannot be managed the requirements are reduced step by step to find the best sub-optimal pairings.

The quality of the pairings is defined in descending priority as

- the number of pairs
- the closeness of the scores of the players playing each other
- the number of pairs fulfilling the colour preference of both players (according to A7)
- fulfilling the current criteria for downfloaters
- fulfilling the current criteria for upfloaters

During the algorithm two parameters represent the progress of the iteration:

P is the number of pairings required at a special stage during the pairings algorithm. The first value of P is P0 or M0 and is decreasing.

X is the number of pairings not fulfilling all colour preferences which is acceptable at a special stage during the pairings algorithm. The first value of X is X1 (see A8) and is increasing.

B Pairing Criteria

Absolute Criteria

(These may not be violated. If necessary players will be moved down to a lower score bracket.)

B.1

a Two players shall not meet more than once.

b A player who has received a point or half point without playing, either through a bye or due to an opponent not appearing in time, is a downfloater (see A4) and shall not receive a bye.

B.2

Two players with the same absolute colour preference (see A7.a) shall not meet (therefore no player's colour difference will become $> +2$ or < -2 nor a player will receive the same colour three times in row)

Note: If it is helpful to reduce the number of floaters or the score of a floater when pairing top scorers B2 may be ignored.

If a top scorer is paired against a non-top scorer, the latter is considered a

comme crack lors de l'allocation des couleurs.

Critères relatifs

(Ils sont en ordre de priorité descendante. Ils devraient être respectés autant que possible. A cette fin des transpositions voire des échanges pourront être réalisés mais aucun joueur ne pourra être transféré dans un niveau de point inférieur).

B3. La différence de points de deux joueurs appariés l'un contre l'autre devrait être la plus faible possible voire nulle. (*Note aux programmeurs : voir la règle D4 afin de voir comment utiliser ce critère après avoir tenté d'appliquer la règle C13*)

B4. Les joueurs reçoivent, autant que possible, leur couleur préférentielle.

B5. Aucun joueur ne flottera deux fois de suite dans le même sens.

B6. Un joueur ayant flotté à une ronde ne peut flotter dans le même sens lors des deux rondes suivantes.

C. Règles d'appariement

On appliquera les règles suivantes à tous les niveaux de points, en commençant par le niveau le plus élevé jusqu'à ce que l'on obtienne un appariement acceptable. On utilisera les règles d'attribution des couleurs (section E) pour déterminer quel joueur aura les Blancs.

C1. Joueur incompatible.

Si le niveau de points contient un joueur pour qui on ne trouve pas d'adversaire à l'intérieur de ce niveau sans violer B1 (ou B2 sauf quand on apparie les cracks), alors :

- si ce joueur vient d'un niveau de points supérieur, on appliquera la règle C12
- si ce niveau de points est le plus bas, on appliquera la règle C13
- dans tous les autres cas : ce joueur flottera dans le niveau de points inférieur.

C2. Déterminer P0, P1, M0, M1, X1, Z1

C.2a

Déterminer P0 selon A.6.b. Mettre P1 = P0

top scorer for colour allocation purposes.

Relative Criteria

(These are in descending priority. They should be fulfilled as much as possible. To comply with these criteria, transpositions or even exchanges may be applied, but no player should be moved down to a lower score bracket).

B.3 The difference of the scores of two players paired against each other should be as small as possible and ideally zero (*note for programmers: see section D.4 regarding how to use this criterion after repeated application of rule C.13*)

B.4 As many players as possible receive their colour preference

B.5 No player shall receive an identical float in two consecutive rounds.

B.6 No player shall have an identical float as two rounds before.

C Pairing Procedures

Starting with the highest score bracket apply the following procedures to all score brackets until an acceptable pairing is obtained. The colour allocation rules (E) are used to determine which players will play with white.

C.1 Incompatible player

If the score bracket contains a player for whom no opponent can be found within this score bracket without violating B1 (or B2, except when pairing top scorers) then:

- if this player was moved down from a higher score bracket apply C12.
- if this score bracket is the lowest one apply C13.
- in all other cases: move this player down to the next score bracket

C.2 Determine P0, P1, M0, M1, X1, Z1

C;2a

Determine P0 according to A6.b. Set P1 = P0

C.2b Déterminer M0 selon A.6.c. Mettre M1 = M0
Lors des rondes impaires, déterminer X1 selon A.8.a
Lors des rondes paires : déterminer Z1 suivant A.8.b

C3. Fixer les exigences P, B.2, A.7.d, X, Z, B5/B6

C3.a
Dans un niveau de points homogène, mettre P = P1
Dans un niveau de points hétérogène, mettre P = M1

C3.b (cracks)
réinitialiser B2

C3.c (rondes impaires)
réinitialiser A7.d

C3.d
Mettre X = X1
(rondes paires)
Mettre Z = Z1

C3.e
(le niveau de points produit des flotteurs descendants)
réinitialiser B5 pour les flotteurs descendants

C3.f
(le niveau de points produit des flotteurs descendants)
réinitialiser B6 pour les flotteurs descendants

C3.g
(niveaux de points hétérogènes)
réinitialiser B5 pour les flotteurs montants

C3.h
(niveau de points hétérogènes)
réinitialiser B6 pour les flotteurs montants

C4. Sous-groupes

Placer les P joueurs les plus forts en S1 et tous les autres joueurs en S2.

C.2b Determine M0 according to A6.c. Set M1= M0
Determine X1 according to A8.a
In even rounds: determine Z1 according to A8.b

C.3 Set requirements P, B2, A7d, X, Z, B5/B6

C.3a
In a homogeneous score bracket set P = P1
In a heterogeneous score bracket set P = M1

C.3b (top scorers)
reset B2

C.3c (odd rounds)
reset A7.d

C.3d
Set X = X1
(even numbered rounds)
Set Z = Z1

C.3e
(bracket produces downfloaters)
reset B5 for downfloaters

C.3f
(bracket produces downfloaters)
reset B6 for downfloaters

C.3g
(heterogeneous score brackets)
reset B5 for upfloaters

C.3h
(heterogeneous score brackets)
reset B6 for upfloaters

C.4 Establish sub-groups

Put the highest P players in S1, all other players in S2.

C5. Trier les joueurs en S1 et S2 suivant A2.

C6. Essayer de trouver l'appariement

Apparier le meilleur joueur de S1 contre le meilleur de S2, puis le second de S1 contre le second de S2, etc.

Si P appariements sont maintenant obtenus en accord avec les exigences en cours, l'appariement de ce niveau de points est considéré comme terminé.

- Dans le cas d'un niveau de points homogène ou résiduel : les joueurs restants sont déplacés vers le niveau inférieur. Dans ce nouveau niveau de points, repartir en C1.
- Dans un niveau de points hétérogène : seuls les M1 joueurs déplacés vers le bas ont été appariés jusqu'à présent.
Noter la permutation et la valeur de P (cela peut être utile plus tard).
Redéfinir $P = P1 - M1$.
Poursuivre en C4 avec le niveau de points résiduel.

C7. Transposition

Procéder à une nouvelle transposition dans S2 suivant la règle D1 et reprendre en C6.

C8. Echanges

C.8a Dans le cas d'un niveau homogène (résiduel) : faire un nouvel échange entre S1 et S2 suivant D2 et reprendre en C5.

C.8b Dans le cas d'un niveau hétérogène, si M1 est plus petit que M0, choisir une nouvelle série de M1 joueurs à mettre dans S1 suivant D3 et reprendre en C5.

C9. Retour au niveau hétérogène (seulement pour les joueurs résiduels)

Terminer l'appariement du niveau résiduel. Revenir à la permutation notée en C6 (dans la partie hétérogène du niveau de points) et reprendre en C7 avec une nouvelle permutation.

C10. Assouplissement des exigences

C.10a (pour les niveaux hétérogènes)

Ignorer B6 pour les flotteurs montants et reprendre en C4.

C.10b (pour les niveaux hétérogènes)

C.5 Order the players in S1 and S2

According to A2.

C.6 Try to find the pairing

Pair the highest player of S1 against the highest one of S2, the second highest one of S1 against the second highest one of S2, etc.

If now P pairings are obtained in compliance with the current requirements the pairing of this score bracket is considered complete.

- in case of a homogeneous or remainder score bracket: remaining players are moved down to the next score bracket. With this score bracket restart at C1.
- in case of a heterogeneous score bracket: only M1 players moved down were paired so far.
Mark the current transposition and the value of P (it may be useful later).
Redefine $P = P1 - M1$
Continue at C4 with the remainder group.

C.7 Transposition

Apply a new transposition of S2 according to D1 and restart at C6.

C.8 Exchange

C.8a In case of a homogeneous (remainder) group: apply a new exchange between S1 and S2 according to D2 and restart at C5.

C.8b In case of a heterogeneous group: if M1 is less than M0, choose another set of M1 players to put in S1 according to D3 and restart at C5

C.9 Go back to the heterogeneous score bracket (only remainder)

Terminate the pairing of the homogeneous remainder. Go back to the transposition marked at C6 (in the heterogeneous part of the bracket) and restart from C7 with a new transposition.

C.10 Lowering requirements

C.10a (heterogeneous score brackets)

Drop B6 for upfloaters and restart from C.4

Ignorer B5 pour les flotteurs montants et reprendre en C3.h.

C.10c (pour les niveaux avec flotteurs descendants)

Ignorer B6 pour les flotteurs descendants et reprendre en C3.g.

C.10d (pour les niveaux avec flotteurs descendants)

Ignorer B5 pour les flotteurs descendants et reprendre en C3.f.

C.10e (rondes impaires)

Si $X < P1$,

incrémenter X de 1 et reprendre en C3.e.

(rondes paires)

Si $Z < X$,

incrémenter Z de 1 et reprendre en C3.e.

Si $Z = X$ et $X < P1$,

incrémenter X de 1,

réinitialiser $Z = Z1$ et reprendre en C3.e

C.10f (rondes impaires)

Ignorer A7.d et reprendre en C3.d

C.10g (cracks)

Ignorer B2 et reprendre en C3.c

Un critère ne peut être abandonné que pour le nombre minimum de paires dans un niveau de points.

C11. supprimé

(cf. C10.e)

C12. Retour vers le niveau de points précédent

S'il y a des joueurs déplacés vers un niveau inférieur, revenir au niveau de points précédent. Si, dans le niveau précédent, un appariement peut être fait de sorte qu'un autre ensemble de joueurs, de la même taille, puisse être déplacé vers le niveau en cours de traitement, et que cela permet de réaliser P appariements, alors ces appariements dans le niveau de points précédent seront validés.

Le retour en arrière n'est pas autorisé lorsqu'on est déjà revenu en arrière d'un

C.10b (heterogeneous score brackets)

Drop B5 for upfloaters and restart from C.3.h

C.10 c (bracket produces downfloaters)

Drop B6 for downfloaters and restart from C.3.g

C10d (bracket produces downfloaters)

Drop B5 for downfloaters and restart from C.3.f

C.10e (odd numbered rounds)

If $X < P1$,

increase X by 1 and restart from C.3.e

(even numbered rounds)

If $Z < X$,

increase Z by 1 and restart from C.3.e.

If $Z = X$ and $X < P1$,

increase X by 1,

reset $Z=Z1$ and restart from C.3.e

C.10f (odd numbered rounds)

Drop A7.d and restart from C.3.d

C10g (top scorers)

Drop B2 and restart from C.3.c

Any criterion may be dropped only for the minimum number of pairs in the score bracket

C.11 Deleted

(see C.10.e)

C.12 Backtrack to previous Score bracket

If there are moved down players: backtrack to the previous score bracket. If in this previous score bracket a pairing can be made whereby another set of players of the same size and with the same scores will be moved down to the current one, and this now allows P1 pairings to be made then this pairing in the previous score bracket will be accepted.

Backtracking is disallowed when already backtracking from a lower score bracket

groupe de niveau inférieur.

C13. Niveau de points le plus bas (NPB)

Dans le niveau de points le plus bas, s'il est hétérogène, essayer de réduire le nombre de flotteurs descendants appariés (M1), comme en C14.b2.

Sinon, reprendre le niveau de point précédent (le pénultième). Essayer de trouver un autre appariement dans cet avant-dernier niveau qui permette un appariement dans le niveau le plus bas.

Si dans l'avant-dernier niveau de points, P devient égal à zéro (c'est-à-dire qu'aucun appariement ne peut être trouvé dans le dernier groupe), alors les deux niveaux les plus bas sont regroupés en un seul. Comme maintenant ce nouveau niveau de points devient le pénultième niveau, C13 peut être répété jusqu'à l'obtention d'un appariement acceptable.

Un tel niveau de point doit être traité comme un niveau hétérogène avec l'avant-dernier niveau comme S1.

C14. Réduire P1, X1, Z1, M1

C.14a Pour les niveaux homogènes :

Tant que P1 est plus grand que 0, décrémenter P1 de 1.

Si P1 égale zéro, le niveau entier est déplacé vers le niveau de points suivant.

Commencer avec ce niveau en C1.

Sinon, tant que X1 est plus grand que zéro, décrémenter X1 de 1.

Lors des rondes paires, tant que Z1 est supérieur à zéro, décrémenter Z1 de 1.

Reprendre en C3.a.

C.14b Pour les niveaux hétérogènes :

C.14b1 Si les règles d'appariement ont été jusqu'au groupe résiduel au moins une fois, réduire P1, X1 et, dans les rondes paires, Z1 comme dans les niveaux homogènes et reprendre en C3.a.

C.14b2 Sinon, tant que M1 est plus grand que 1, décrémenter M1 de 1 et recommencer en C3.a.

Si M1 = 1, mettre M1=0, considérer le niveau comme homogène, mettre P1=P0 et recommencer en C2.b.

D. Procédures de transposition et d'échange.

D1. Transpositions

C.13 Lowest Score Bracket (LSB)

In case of the lowest score bracket: if it is heterogeneous, try to reduce the number of pairable moved-down players (M1), as shown in C14.b2.

Otherwise backtrack to the penultimate score bracket. Try to find another pairing in the penultimate score bracket which will allow a pairing in the lowest score bracket.

If in the penultimate score bracket P becomes zero (i.e. no pairing can be found which will allow a correct pairing for the lowest score bracket) then the two lowest score brackets are joined into a new lowest score bracket. Because now another score bracket is the penultimate one, C13 can be repeated until an acceptable pairing is obtained.

Such a merged score bracket shall be treated as a heterogeneous score bracket with the latest added score bracket as S1.

C.14 Decrease P1, X1, Z1, M1

C.14a For homogeneous score brackets:

As long as P1 is greater than zero, decrease P1 by 1.

If P1 equals zero the entire score bracket is moved down to the next one.

Start with this score bracket at C1

Otherwise, as long as X1 is greater than zero, decrease X1 by 1.

In even rounds, as long as Z1 is greater than zero, decrease Z1 by 1.

Restart from C3.a

C.14b For heterogeneous score brackets:

C.14b1 If the pairing procedure has got to the remainder at least once, reduce P1, X1 and, in even rounds, Z1 as in the homogeneous score brackets and restart from C3.a

C.14b2 Otherwise, as long as M1 is greater than 1, reduce M1 by 1 and restart from C3.a

If M1 is one, set M1=0, manage the bracket as homogeneous, set P1=P0 and restart from C2.b.

D Transposition and exchange procedures

D.1 Transpositions

D1.1 Homogeneous or remainder score brackets

D1.1. Niveaux homogènes ou résiduels

Exemple :

S1 contient 5 joueurs 1, 2, 3, 4, 5 (dans cet ordre)

S2 contient 6 joueurs 6, 7, 8, 9, 10, 11 (dans cet ordre)

Les permutations à l'intérieur de S2 devraient commencer avec le joueur le bas, avec la priorité descendante

0. 6-7-8-9-10-11
1. 6-7-8-9-11-10
2. 6-7-8-10-9-11
3. 6-7-8-10-11-9
4. 6-7-8-11-9-10
5. 6-7-8-11-10-9
6. 6-7-9-8-10-11
7. 6-7-9-8-11-10
8. 6-7-9-10-8-11
9. 6-7-9-10-11-8
10. 6-7-9-11-8-10
11. 6-7-9-11-10-8
12. 6-7-10-8-9-11
13. 6-7-10-8-11-9
14. 6-7-10-9-8-11
15. 6-7-10-9-11-8
16. 6-7-10-11-8-9
17. 6-7-10-11-9-8
18. 6-7-11-8-9-10
19. 6-7-11-8-10-9
20. 6-7-11-9-8-10
21. 6-7-11-9-10-8
22. 6-7-11-10-8-9
23. 6-7-11-10-9-8
24. 6-8-7-.....
etc (on a 720 lignes en tout)
719. 11-10-9-8-7-6

D1.2. Niveaux hétérogènes

L'algorithme est en principe le même que pour les niveaux homogènes (cf. D1.1), particulièrement quand S1 = S2.

Exemple:

S1 contains 5 players 1, 2, 3, 4, 5 (in this sequence)

S2 contains 6 players 6, 7, 8, 9, 10, 11 (in this sequence)

Transpositions within S2 should start with the lowest player, with descending priority

0. 6-7-8-9-10-11
1. 6-7-8-9-11-10
2. 6-7-8-10-9-11
3. 6-7-8-10-11-9
4. 6-7-8-11-9-10
5. 6-7-8-11-10-9
6. 6-7-9-8-10-11
7. 6-7-9-8-11-10
8. 6-7-9-10-8-11
9. 6-7-9-10-11-8
10. 6-7-9-11-8-10
11. 6-7-9-11-10-8
12. 6-7-10-8-9-11
13. 6-7-10-8-11-9
14. 6-7-10-9-8-11
15. 6-7-10-9-11-8
16. 6-7-10-11-8-9
17. 6-7-10-11-9-8
18. 6-7-11-8-9-10
19. 6-7-11-8-10-9
20. 6-7-11-9-8-10
21. 6-7-11-9-10-8
22. 6-7-11-10-8-9
23. 6-7-11-10-9-8
24. 6-8-7-.....
To be continued. (at all 720 figures)
719. 11-10-9-8-7-6

D1.2 Heterogeneous score brackets

The algorithm is in principle the same as for homogeneous score brackets (See D1.1), especially when S1 = S2,

If S1 < S2 the algorithm must be adapted to the difference of players in S1 and

Si $S1 < S2$, l'algorithme doit être adapté à la différence de joueurs entre S1 et S2.

Exemple :

S1 contient 2 joueurs 1, 2 (dans cet ordre)

S2 contient 6 joueurs 3, 4, 5, 6, 7, 8 (dans cet ordre)

Les transpositions en S2 sont les mêmes que dans D1.1. Mais seuls les S1 premiers joueurs listés d'une permutation peuvent être appariés avec S1. Les autres (S2-S1) joueurs restent non appariés dans cet essai.

D2. Echange de joueurs (niveau homogène ou résiduel seulement)

En pratiquant des échanges entre S1 et S2, les différences entre les numéros échangés doivent être aussi faibles que possible. Quand les différences d'options différentes sont égales, prendre celle concernant le joueur le plus bas de S1. Ensuite, prendre celle concernant le joueur le meilleur de S2.

Procédure générale :

- Trier les groupes de joueurs de S1 qui peuvent être échangés dans l'ordre décroissant comme montré dans les exemples ci-dessous (liste des échanges S1)
- Trier les groupes de joueurs de S2 qui peuvent être échangés dans l'ordre croissant comme montré dans les exemples ci-dessous (liste des échanges S2)
- La différence de nombres de joueurs concernés dans un échange est :
(Somme des numéros de joueurs dans S2) – (somme des numéros de joueurs dans S1).

Cette différence sera aussi petite que possible.

- Quand les différences de diverses options sont égales :
 - Prendre d'abord l'option de haut en bas de la liste des S1 échanges S1
 - Prendre ensuite l'option de haut en bas de la liste des échanges S2
- Après chaque échange, tant S1 que S2 devraient être triés suivant A2.

Remarque : En suivant cette procédure, il peut arriver que des appariements déjà vérifiés apparaissent encore. Ces répétitions sont sans effet car elles ne donnent pas de meilleurs appariements que lors de la première fois.

Exemple pour l'échange d'un joueur :

S2.

Exemple:

S1 contains 2 players 1, 2, (in this sequence)

S2 contains 6 players 3, 4, 5, 6, 7, 8 (in this sequence)

The transpositions within S2 are the same as in D1.1. But only the S1 first listed players of a transposition may be paired with S1. The other S2 – S1 players remain unpaired in this attempt.

D.2 Exchange of players (homogeneous or remainder score bracket only)

When applying an exchange between S1 and S2 the difference between the numbers exchanged should be as small as possible. When differences of various options are equal take the one concerning the lowest player of S1. Then take the one concerning the highest player of S2.

General procedure:

- Sort the groups of players of S1 which may be exchanged in decreasing lexicographic order as shown below in the examples (List of S1 exchanges)
- Sort the groups of players of S2 which may be exchanged in increasing lexicographic order as shown below in the examples (List of S2 exchanges)
- The difference of numbers of players concerned in an exchange is:
(Sum of numbers of players in S2) – (Sum of numbers of players in S1).

This difference shall be as small as possible.

- When differences of various options are equal:
 - Take at first the option top down from the list of S1 exchanges.
 - Take then the option top down from the list of S2 exchanges.
- After each exchange both S1 and S2 should be ordered according to A2

Remark: Following this procedure it may occur that pairings already checked will appear again. These repetitions are harmless because they give no better pairings than at their first occurrence.

Example for the exchange of one player:

		S1				
		5	4	3	2	1
S2	6	1	3	6	10	15
	7	2	5	9	14	20
	8	4	8	13	19	24
	9	7	12	18	23	27
	10	11	17	22	26	29
	11	16	21	25	28	30

1. échanger le joueur 5 de S1 avec le joueur 6 de S2 : différence 1
 2. échanger le joueur 5 de S1 avec le joueur 7 de S2 : différence 2
 3. échanger le joueur 4 de S1 avec le joueur 6 de S2 : différence 2
- Etc.

Exemple pour l'échange de deux joueurs :

		S1									
		5,4	5,3	5,2	5,1	4,3	4,2	4,1	3,2	3,1	2,1
S2	6,7	1	3	7	14	8	16	28	29	45	65
	6,8	2	6	13	24	15	27	43	44	64	85
	6,9	4	11	22	37	25	41	60	62	83	104
	6,10	9	20	35	53	39	58	79	81	102	120
	6,11	17	32	50	71	55	76	96	99	117	132
	7,8	5	12	23	38	26	42	61	63	84	105
	7,9	10	21	36	54	40	59	80	82	103	121
	7,10	18	33	51	72	56	77	97	100	118	133
	7,11	30	48	69	90	74	94	113	115	130	141
	8,9	19	34	52	73	57	78	98	101	119	134
	8,10	31	49	70	91	75	95	114	116	131	142

		S1				
		5	4	3	2	1
S2	6	1	3	6	10	15
	7	2	5	9	14	20
	8	4	8	13	19	24
	9	7	12	18	23	27
	10	11	17	22	26	29
	11	16	21	25	28	30

1. exchange player 5 from S1 with player 6 from S2 : difference 1
 2. exchange player 5 from S1 with player 7 from S2 : difference 2
 3. exchange player 4 from S1 with player 6 from S2 : difference 2
- Etc....

Example for the exchange of two players:

		S1									
		5,4	5,3	5,2	5,1	4,3	4,2	4,1	3,2	3,1	2,1
S2	6,7	1	3	7	14	8	16	28	29	45	65
	6,8	2	6	13	24	15	27	43	44	64	85
	6,9	4	11	22	37	25	41	60	62	83	104
	6,10	9	20	35	53	39	58	79	81	102	120
	6,11	17	32	50	71	55	76	96	99	117	132
	7,8	5	12	23	38	26	42	61	63	84	105
	7,9	10	21	36	54	40	59	80	82	103	121
	7,10	18	33	51	72	56	77	97	100	118	133
	7,11	30	48	69	90	74	94	113	115	130	141
	8,9	19	34	52	73	57	78	98	101	119	134
	8,10	31	49	70	91	75	95	114	116	131	142

8,11	46	67	88	108	92	111	126	128	139	146
9,10	47	68	89	109	93	112	127	129	140	147
9,11	66	87	107	123	110	125	137	138	145	149
10,11	86	106	122	135	124	136	143	144	148	150

1. échanger 5;4 de S1 avec 6;7 de S2 : différence = 4
 2. échanger 5;4 de S1 avec 6;8 de S2 : différence = 5
 3. échanger 5;3 de S1 avec 6;7 de S2 : différence = 5
 4. échanger 5;4 de S1 avec 6;9 de S2 : différence = 6
 5. échanger 5;4 de S1 avec 7;8 de S2 : différence = 6
 6. échanger 5;3 de S1 avec 6;8 de S2 : différence = 6
- Etc.

Exemple pour l'échange de 3 joueurs :

		S1									
		5;4;3	5;4;2	5;4;1	5;3;2	5;3;1	5;2;1	4;3;2	4;3;1	4;2;1	3;2;1
S2	6;7;8	1	3	7	8	16	29	17	31	50	74
	6;7;9	2	6	14	15	28	46	30	49	73	100
	6;7;10	4	12	24	26	44	66	47	70	98	125
	6;7;11	9	21	38	41	63	89	68	94	122	148
	6;8;9	5	13	25	27	45	67	49	71	99	126
	6;8;10	10	22	39	42	64	90	69	95	123	149
	6;8;11	18	35	57	60	86	113	92	118	145	167
	6;9;10	19	36	58	61	87	114	93	119	146	168
	6;9 ;11	32	54	80	83	110	136	116	141	164	181
	6;10 ;11	51	77	104	107	133	156	139	160	178	190
	7;8 ;9	11	23	40	43	65	91	70	96	124	150
	7;8 ;10	20	37	59	62	88	115	94	120	147	169
7;8 ;11	33	55	81	84	111	137	117	142	165	182	

8,11	46	67	88	108	92	111	126	128	139	146
9,10	47	68	89	109	93	112	127	129	140	147
9,11	66	87	107	123	110	125	137	138	145	149
10,11	86	106	122	135	124	136	143	144	148	150

1. Exchange 5,4 from S1 with 6,7 from S2: difference = 4
 2. Exchange 5,4 from S1 with 6,8 from S2: difference = 5
 3. Exchange 5,3 from S1 with 6,7 from S2: difference = 5
 4. Exchange 5,4 from S1 with 6,9 from S2: difference = 6
 5. Exchange 5,4 from S1 with 7,8 from S2: difference = 6
 6. Exchange 5,3 from S1 with 6,8 from S2: difference = 6
- Etc.

Example for the exchange of three players:

	7;9;10	34	56	82	85	112	138	118	143	166	183
	7;9 ;11	52	78	105	108	134	157	140	161	179	191
	7;10 ;11	75	102	129	131	154	173	159	175	188	196
	8;9 ;10	53	79	106	109	135	158	141	162	180	190
	8;9;11	76	103	130	132	155	174	160	176	189	197
	8;10;11	101	128	152	153	172	185	175	186	195	199
	9;10;11	127	151	170	171	184	193	186	194	198	200

1. échanger 5;4;3 de S1 avec 6;7;8 de S2 : différence = 9
2. échanger 5;4;3 de S1 avec 6;7;9 de S2 : différence = 10
3. échanger 5;4;2 de S1 avec 6;7;8 de S2 : différence = 10
4. échanger 5;4;3 de S1 avec 6;7;10 de S2 : différence = 11
5. échanger 5;4;3 de S1 avec 6;8;9 de S2 : différence = 11
6. échanger 5;4;2 de S1 avec 6;7;9 de S2 : différence = 11, etc

Procédure exacte pour l'échange de N (N=1,2,3,4...) joueurs dans un niveau de points de P joueurs.

- Trier tous les sous-ensembles possibles de N joueurs de S1 en ordre décroissant dans un tableau S1LIST qui peut avoir S1NLIST éléments.
- Trier tous les sous-ensembles possibles de N joueurs de S2 en ordre croissant dans un tableau S2LIST qui peut avoir S2NLIST éléments.
- A chaque échange possible entre S1 et S2, on peut assigner une différence ainsi définie :

(Somme des numéros de joueurs dans S2, inclus dans l'échange) – (Somme des numéros de joueurs dans S1, inclus dans l'échange).

En termes fonctionnels :

DIFFERENCE(I,J) = somme des numéros de joueurs de S2 dans le sous-ensemble J – somme des numéros de joueurs de S1 dans le sous-ensemble I

Cette différence a un minimum DIFFMIN = DIFFERENCE(1,1) et un maximum DIFFMAX = DIFFERENCE(S1NLIST, S2NLIST).

Maintenant la procédure pour trouver les échanges dans l'ordre correct :

1. DELTA = DIFFMIN

1. Exchange 5,4,3 from S1 with 6,7,8 from S2: difference = 9
2. Exchange 5,4,3 from S1 with 6,7,9 from S2: difference = 10
3. Exchange 5,4,2 from S1 with 6,7,8 from S2: difference = 10
4. Exchange 5,4,3 from S1 with 6,7,10 from S2: difference = 11
5. Exchange 5,4,3 from S1 with 6,8,9 from S2: difference = 11
6. Exchange 5,4,2 from S1 with 6,7,9 from S2: difference = 11, aso

Exact procedure for exchange of N (N= 1,2,3,4..) players in a scoregroup of P players

- Sort all possible subsets of N players of S1 in decreasing lexicographic order to an array S1LIST which may have S1NLIST elements.
- Sort all possible subsets of N players of S2 in increasing lexicographic order to an array S2LIST which may have S2NLIST elements
- To each possible exchange between S1 and S2 can be assigned a difference which is a number defined as:

(Sum of numbers of players in S2, included in that exchange) - (Sum of numbers of players in S1, included in that exchange)

In functional terms:

DIFFERENZ(I,J) = sum of numbers of players of S2 in subset J – sum of numbers of players of S1 in subset I

This difference has a minimum DIFFMIN = DIFFERENZ (1,1) and a maximum DIFFMAX = DIFFERENZ (S1NLIST, S2NLIST)

Now the procedure to find the exchanges in correct order:

- 1 DELTA = DIFFMIN

2. I=1, J=1
3. Si DELTA = DIFFERENCE(I,J), alors effectuer cet échange. Ensuite, aller en 4
4. Si J < S2NLIST, alors J = J+1. Aller en 3
5. Si I < S1NLIST, alors I = I+1, J=1. Aller en 3
6. DELTA = DELTA + 1
7. Si DELTA > DIFFMAX. Aller en 9
8. Aller en 2
9. Les possibilités d'échanger N joueurs sont épuisées.
Après chaque échange, tant S1 que S2 devraient être triés suivant A2.

D3. Echange de flotteurs descendants

Exemple : M0 = 5 ; les joueurs à l'origine dans S1 sont {1, 2, 3, 4, 5}

Les éléments dans S1 commencent avec les M1 plus forts joueurs, et ensuite par ordre de priorité descendante :

	Eléments de S1 en priorité décroissante					
	M1 = 5	M1 = 4	M1 = 3	M1 = 2	M1 = 1	
M0 = 5	1-2-3-4-5	1-2-3-4	1-2-3	1-2	1	
		1-2-3-5	1-2-4	1-2-4	1-3	2
		1-2-4-5	1-2-5	1-4	3	
		1-3-4-5	1-3-4	1-5	4	
		2-3-4-5	1-3-5	2-3	5	
			1-4-5	2-4		
	2-3-4		2-5			
	2-3-5		3-4			
	2-4-5		3-5			
		3-4-5	4-5			

D4. Remarque pour les programmeurs : la règle B3 dans le niveau de points le plus bas (NPB) (le facteur B3).

Après des applications répétées de l'article C13, il est possible que le niveau de points le plus bas (NPB) contienne des joueurs ayant des nombres de points différents et qu'il existe de multiples possibilités de les apparier.

- 2 I=1 J=1
- 3 If DELTA = DIFFERENZ(I,J) then do this exchange, after that goto 4
- 4 if J < S2NLIST then J=J+1 goto 3
- 5 if I<S1NLIST then I=I+1, J=1 goto 3
- 6 DELTA =DELTA+1
- 7 if DELTA > DIFFMAX goto 9
- 8 goto 2
- 9 The possibilities to exchange N players are exhausted
After each exchange both S1 and S2 should be ordered according to A2

D.3 Moved-down players exchange

Example: M0 is 5 The players originally in S1 are {1, 2, 3, 4, 5}

The elements in S1 start with the M1 highest players, then with descending priority:

	S1 elements in descending priority					
	M1 = 5	M1 = 4	M1 = 3	M1 = 2	M1 = 1	
M0 = 5	1-2-3-4-5	1-2-3-4	1-2-3	1-2	1	
		1-2-3-5	1-2-4	1-2-4	1-3	2
		1-2-4-5	1-2-5	1-4	3	
		1-3-4-5	1-3-4	1-5	4	
		2-3-4-5	1-3-5	2-3	5	
			1-4-5	2-4		
	2-3-4		2-5			
	2-3-5		3-4			
	2-4-5		3-5			
		3-4-5	4-5			

D.4 Note for programmers: B.3-factor in the lowest score bracket

After repeated applications of rule C13, it is possible that the lowest score bracket (LSB) contains players with many different scores and that there are multiple ways to pair them.

Such a bracket either is homogeneous (when the number of players coming from

Un tel niveau de point est homogène (quand le nombre de joueurs venant du pénultième niveau est égal ou plus grand que le nombre initial de joueurs du NPB), sinon il génère un niveau résiduel homogène.

La règle suivante doit être appliquée par les logiciels d'appariements :

Le meilleur appariement pour un tel niveau de points homogène ou niveau rési-duel est celui qui minimise la somme des carrés des différences de points des joueurs de chaque paire (cette somme est appelée le facteur B3). Etre exempt équivaut à affronter un adversaire qui aurait un point de moins que le joueur le plus faible (même si cela signifie que l'exempt rencontrera un joueur à -1).

Exemple :

Soient les joueurs suivants dans le NPB :

3,0 pts : A
2,5 pts : B, C
2,0 pts : D
1,5 pt : E
1,0 pt : F

F ne peut jouer que contre A.

L'appariement va commencer avec

$S1=\{A,B,C\}$ $S2=\{D,E,F\}$ et, après quelques permutations, ce sera

Png1: $[S1=\{A,B,C\}$ $S2=\{F,D,E\}]$.

Le travail n'est pas fini.

Quelques échanges doivent être appliqués encore pour déboucher sur

Png2: $[S1=\{A,B,D\}$ $S2=\{F,C,E\}]$

C'est le meilleur appariement possible à cause du facteur B3.

Calculons-le :

Png1: (A-F, B-D, C-E) => $(2.0*2.0 + 0.5*0.5 + 1.0*1.0) = 5.25$

Png2: (A-F, B-C, D-E) => $(2.0*2.0 + 0.0*0.0 + 0.5*0.5) = 4.25$

Attention : s'il y a un septième joueur (G) avec moins de 2,5pts, qui est le seul qui puisse être exempt, le NPB est hétérogène et aucun échange dans S1 n'est possible. Dans un tel cas, l'appariement du NPB est : A-F, B-D, C-E, G (exempt).

Remarque : cet algorithme n'a rien de spécial. C'est la meilleure méthode mathématique pour trouver les appariements qu'un arbitre trouverait en étudiant les données des joueurs.

the penultimate score bracket is equal or higher than the number of LSB players) or eventually produces a homogeneous remainder.

The following rule must be followed by pairing programs:

The best pairing for such a homogeneous score bracket or remainder is the one that minimizes the sum of the squared differences between the scores of the two players in each pair (called B3-factor). Getting the bye is equivalent to face an opponent with one point less than the lowest ranked player (even if this is resulting in -1).

Example:

Let the following be the players in the LSB:

3.0 : A
2.5 : B, C
2.0 : D
1.5 : E
1.0 : F

F can only play against A.

The pairing will initially start with

$S1=\{A,B,C\}$ $S2=\{D,E,F\}$ and, after a few transpositions, it will move to

Png1: $[S1=\{A,B,C\}$ $S2=\{F,D,E\}]$.

Work is not finished, though.

Some exchanges must be applied to get to

Png2: $[S1=\{A,B,D\}$ $S2=\{F,C,E\}]$

which is the best possible pairing. This is because of the B3-factor.

Let us compute it:

Png1: (A-F, B-D, C-E) => $(2.0*2.0 + 0.5*0.5 + 1.0*1.0) = 5.25$

Png2: (A-F, B-C, D-E) => $(2.0*2.0 + 0.0*0.0 + 0.5*0.5) = 4.25$

Warning: if there is a seventh player (G) with less than 2.5 points, who is the only one who can get the bye, the LSB is heterogeneous and no exchanges in S1 are allowed. In such an instance, the pairing of the LSB is: A-F, B-D, C-E, G(bye)

Remark: This algorithm is nothing especial. It is the best mathematical method to find the pairings which an arbiter seeing all the player's data naturally will achieve.

E. Règles d'allocation des couleurs

Appliquer à chaque appariement avec priorité descendante :

E1. Accorder aux deux joueurs leur préférence de couleur.

E2. Accorder la préférence de couleur la plus forte.

E3. Alternier les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux joueurs ont joué avec des couleurs différentes.

E4. Donner la préférence de couleur au joueur le plus fort.

E5. A la 1ère ronde tous les joueurs pairs de S1 recevront une couleur différente de tous les joueurs impairs de S1.

E Colour Allocation rules

For each pairing apply (with descending priority):

E.1 Grant both colour preferences

E.2 Grant the stronger colour preference

E.3 Alternate the colours to the most recent round in which they played with different colours

E.4 Grant the colour preference of the higher ranked player

E.5 In the first round all even numbered players in S1 will receive a colour different from all odd numbered players in S1

C.04.3.2 Le système Lim Kok Ann

Adopté par l'Assemblée Générale de 1987. Amendé par les Assemblées générales de 1988, 1989, 1997 et 1998 ainsi que le Conseil Exécutif de 1999.

A. Voir C.04.1 & C.04.2

B. REGLES GÉNÉRALES D'APPARIEMENT.

8. Exemption.

8.1 Lors de chaque ronde, si le nombre des participants est impair, le joueur qui a le numéro le plus grand dans le groupe le plus bas est exempt. (C.04.1.c)

9. Appariement dans un niveau de points.

9.1 Les joueurs qui ne se sont pas encore rencontrés sont dits « compatibles » pourvu que l'appariement n'amène pas l'un des joueurs à avoir la même couleur lors de trois rondes successives ou à avoir trois fois plus une couleur que l'autre.

C.04.3.2. Lim System

Approved by the General Assembly of 1987. Amended by the 1988, 1989, 1997, 1998 General Assemblies and 1999 Executive Board.

B. General Pairing Rules

8 Awarding the Bye

8.1 In addition of what is stated in the basic rules (C.04.1.c), the Bye is awarded to the player with the lowest rank in the lowest score-group.

9 Pairing a Score-group

9.1 Two players who have not yet played each other are said to be compatible provided that the pairing will not require either player to have the same colour in three successive rounds, or to have three more of one colour than the other.

9.2 Les joueurs de même score constituent un niveau de points. Le niveau médian regroupe les joueurs dont le nombre de points est égal à la moitié du nombre de rondes jouées. L'appariement commence par le niveau de points le plus élevé et on procède vers le bas jusqu'au groupe qui précède le groupe médian, puis on continue en remontant du niveau le plus faible jusqu'au groupe médian, qui est traité en dernier lieu. Le groupe médian est apparié vers le bas.

9.3 Avant d'apparier les joueurs qui sont dans un niveau de points, les joueurs de ce niveau qui n'ont pas d'adversaire compatible dans ce groupe pour une des raisons citées ci-dessous sont identifiés et transférés dans un niveau voisin :

- Le joueur a déjà joué avec tous les membres du niveau concerné.
- Le joueur a déjà reçu une couleur deux fois de plus que l'égalité des couleurs le veut et n'a pas d'adversaire lui permettant d'avoir une couleur permmissible.
- Le joueur a déjà reçu le même couleur dans les deux rondes précédentes et n'a pas d'adversaire dans son niveau lui permettant d'avoir l'autre couleur.
- Il est nécessaire de rendre pair le nombre de joueurs dans le niveau.

Un joueur transféré est appelé « flotteur ». Les règles de sélection de ce flotteur, si un choix est possible, sont données dans le paragraphe sur les règles de sélection des flotteurs.

9.4 Dans un niveau de points (après transfert éventuel des flotteurs), les joueurs sont triés dans l'ordre de leur numéro d'appariement, et on tente d'apparier les joueurs de la première moitié avec ceux de la seconde moitié. Ces appariements sont appelés « appariements proposés ». À confirmer après examen de la compatibilité et des couleurs. Si les joueurs sont numérotés 1, 2, 3, ..., n-1, n, les appariements proposés sont donc : 1 contre (n/2 + 1), 2 contre (n/2 + 2), ..., n/2 contre n.

9.5 Si les appariements proposés amènent la rencontre de deux joueurs ayant déjà joué ensemble, le joueur au n° d'appariement le plus élevé des deux est remplacé par un autre du même niveau de points. D'autres échanges sont permis pour permettre l'alternance ou l'égalisation des couleurs si possible. Les échanges de joueurs sont décrits dans les règles d'échange.

9.6 Appariement d'un niveau bloqué :

Si le groupe médian ne peut être apparié, il doit être étendu suivant les règles suivantes :

- Si le nombre des flotteurs descendants est plus grand que le nombre de flotteurs montants issus de niveaux inférieurs, l'appariement du niveau de points inférieur doit être annulé et ses joueurs traités comme des flotteurs additionnels ajoutés au niveau médian et on réapparie à nouveau les joueurs de ce niveau.

9.2 The players with the same score form a score-group. The Median Score-group is the score-group with players having the score equal to half the number of rounds that have been played. Pairing begins with the highest score-group and proceeds downward until just before the Median Score-group, then continues with the lowest score-group and proceeds upwards to the Median Score-Group which is paired last. The Median-Score-group is paired downward.

9.3 Before the players in a score-group are paired, the players in the score-group who have no suitable opponents for the following reasons are identified and transferred to a neighbouring score-group:

- the player has already played all the players of his score-group; or
- the player has already received two more of one colour over an equal allocation and there is no compatible opponent available in the score-group to enable him to have a permissible colour; or
- the player has already received the same colour in the previous two rounds and there is no compatible player in the score-group to enable the player to have the alternate colour; or
- it is necessary to make even the number of players in the score-group.

Such a transferred player is described as a floater. Rules on how to select the floater, if a choice is available, are given in the section on "Floater Selection Rules".

9.4 The players in a score-group, after transfer of players where necessary, are arranged in the order of their pairing numbers and the players in the top half are tentatively paired with the players in the bottom half. These pairings are said to be proposed pairings, to be confirmed after scrutiny for compatibility and proper colour. If the players in a score-group are numbered : 1, 2, 3 ... n, then the proposed pairings are (ignoring colours): 1 v (n/2 + 1), 2 v (n/2 + 2), 3 v (n/2 + 3) ... n/2 v n.

9.5 Where a proposed pairing would result in the pairing of players who have already played each other, the lower numbered player of the two is exchanged for another within the same score-group. Further exchanges of opponents may be made to allow alternation or equalisation of colours where possible. How players are exchanged is described in the "Exchange Rules".

9.6 Pairing a blocked median score-group

If the median score-group cannot be paired it should be extended step by step under the following rules:

- if the number of floaters from higher score-groups is larger than the number of floaters from lower score-groups the next pairing of the lower score-group shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the lower score-group. Then the

□ Si le nombre de flotteurs montants est plus grand que le nombre de flotteurs descendants, l'appariement du niveau de points supérieur doit être annulé et ses joueurs traités comme des flotteurs additionnels ajoutés au niveau médian et on réapparie à nouveau les joueurs de ce niveau.

10. Règles de sélection du flotteur.

10.1 Le « flotteur » est un joueur transféré dans un autre groupe en raison de la règle 9.3, ou parce qu'aucun adversaire compatible, en dépit des échanges, ne peut être trouvé dans le niveau.

10.2 Quand on apparie vers le bas, le flotteur est transféré dans le niveau suivant. Quand on apparie vers le haut, le flotteur est transféré dans le niveau précédent.

Quand on rend un niveau de points pair, on regarde quelle couleur devrait être attribuée aux joueurs et le flotteur sélectionné sera le joueur qui tendra à égaliser le nombre de joueurs de chaque sorte.

(Quand l'appariement se fait vers le bas dans les super-tournois, la différence de classement entre le joueur choisi et le joueur ayant le plus grand numéro d'appariement du niveau de points ne peut dépasser 100 points, sinon le joueur au numéro d'appariement le plus grand du niveau de points devient le flotteur.

Quand l'appariement se fait vers le haut dans les super-tournois, la différence de classement entre le joueur choisi et le joueur ayant le plus petit numéro d'appariement du niveau de points ne peut dépasser 100 points, sinon le joueur au numéro d'appariement le plus petit du niveau de points devient le flotteur).

Si le nombre des joueurs qui doivent avoir les Blancs est égal à celui des joueurs qui doivent avoir les Noirs, le joueur ayant le numéro d'appariement le plus grand est choisi comme flotteur quand on apparie vers le bas, et le joueur ayant le numéro d'appariement le plus petit est choisi comme flotteur quand on apparie vers le haut.

10.3 Si le choix du flotteur vers un niveau inférieur est possible, on doit choisir le joueur au numéro d'appariement le plus grand qui a un adversaire compatible dans le niveau inférieur après avoir exclu les adversaires des autres flotteurs qui ont des scores plus élevés ou des numéros d'appariement plus petits que le flotteur proposé.

10.4 Si le choix du flotteur vers un niveau supérieur est possible, on doit choisir le joueur au numéro d'appariement le plus petit qui a un adversaire compatible dans le niveau supérieur après avoir exclu les adversaires des autres flotteurs qui ont des scores plus bas ou des numéros d'appariement plus grands que le flotteur proposé.

pairing of the median score-group is started again.

□ if the above condition is not fulfilled, then the next pairing of the higher score-group shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the higher score-group. Then the pairing of the median score-group is started again.

10 Floater Selection Rules

10.1 The "floater" is a player who is transferred to another score-group in accordance with Rule 3, or because a compatible opponent cannot be found for the player in spite of exchanges in the score-group.

10.2 When pairing proceeds downward, the floater is transferred to the next lower score-group. When pairing proceeds upwards, the floater is transferred to the next higher score-group.

When making even a score-group, determine the due colours of the players and select as the floater a player who would tend to equalise the number of players due different colours.

(In Maxi-tournaments, when pairing downward, the difference in rating between the chosen player and the lowest numbered player in the score-group must differ by 100 points or less, otherwise the lowest numbered player in the score-group is chosen as the floater. When pairing upwards, the difference in rating between the player chosen and the highest numbered player in the score-group must differ by 100 points or less, otherwise the highest numbered player is chosen as the floater.)

If the number of players due white equals the number of players due black, the lowest numbered player is chosen as the floater when pairing downward, and the highest numbered player is chosen as the floater when pairing upwards.

10.3 If there is a choice as to which player floats to a lower group, the player chosen is the lowest numbered player in the score-group who has a compatible opponent in the lower score-group, after excluding the opponents of other floaters who have higher scores or higher pairing numbers than the proposed floater.

10.4 If there is a choice as to which player floats to a higher score-group, the player chosen is the highest numbered player in the score-group who has a compatible opponent in the higher score-group, after excluding the opponents of other floaters who have lower scores or lower pairing numbers than the proposed floater.

10.5 Si un flotteur n'a pas d'adversaire compatible dans le niveau adjacent, il sera, si possible, remplacé par un joueur de son niveau, sinon, il flottera jusqu'au niveau suivant.

10.6 Quand on apparie un niveau contenant des flotteurs issus de niveaux supérieurs, le flotteur ayant le score le plus élevé est apparié le premier, ou, si leurs scores sont égaux, celui qui a le numéro d'appariement le plus petit.

10.6.1. Si un niveau comprend des flotteurs descendants, le joueur au numéro d'appariement le plus petit est apparié le premier.

10.6.2. Si un niveau comprend des flotteurs descendants venant de divers niveaux, le joueur venant du niveau de points le plus élevé est apparié le premier (ce n'est pas toujours celui au numéro d'appariement le plus petit).

10.6.3. S'il y a des flotteurs descendants et des flotteurs montants dans le même niveau de points supérieur (ce qui ne devrait normalement arriver que dans le groupe médian), on apparie d'abord les flotteurs descendants, puis les flotteurs montants, et enfin les joueurs restants.

10.7 Quand on apparie un niveau contenant des flotteurs issus de niveaux inférieurs, le flotteur ayant le score le plus faible est apparié le premier, ou, si leurs scores sont égaux, celui qui a le numéro d'appariement le plus grand.

10.7.1. Si un niveau comprend des flotteurs montants, le joueur au numéro d'appariement le plus grand est apparié le premier.

10.7.2. Si un niveau comprend des flotteurs montants venant de divers niveaux, le joueur venant du niveau de points le plus faible est apparié le premier (ce n'est pas toujours celui au numéro d'appariement le plus grand).

10.7.3. S'il y a des flotteurs descendants et des flotteurs montants dans le même niveau de points inférieur, on apparie d'abord les flotteurs montants, puis les flotteurs descendants, et enfin les joueurs restants.

10.8 Dans le cas d'appariement vers le bas, le flotteur est apparié avec le joueur au numéro d'appariement le plus petit qui doit avoir la couleur inverse. Dans les super-tournois, les classements des adversaires proposés qui sont échangés dans ce but ne peuvent différer que de 100 points au plus.

Dans le cas d'appariement vers le haut, le flotteur est apparié avec le joueur au numéro d'appariement le plus grand qui doit avoir la couleur inverse. Dans les super-tournois, les classements des adversaires proposés qui sont échangés dans ce but ne peuvent différer que de 100 points au plus.

10.9 En fonction de leur origine et de leur compatibilité avec le niveau de points adjacent, on peut classer les flotteurs en quatre types cités dans l'ordre descendant des inconvénients :

a) le flotteur qui a déjà flotté dans le niveau de points en question et qui n'a pas d'adversaire compatible dans ce groupe ;

10.5 If a proposed floater has no compatible opponent in the adjacent score-group, he shall, if possible, be exchanged for another player in his score-group; otherwise he shall be floated to a further score-group.

10.6 When pairing a group that includes floaters from a higher score-group, the floater with the highest score is paired first, or the floater with the highest pairing number, if scores are equal.

10.6.1 When pairing a group that includes down-floaters (DF) from a higher score-group, the floater with the higher pairing number is paired first.

10.6.2 When pairing a group with DF coming from different higher score-groups, the floater coming from the highest score group is paired first (not always the one with the highest pairing number).

10.6.3 When there are DF and UF (up-floaters) in the same score-groups (this should normally happen in the median score-group) in the upper half of score-groups or in the median group, first pair the DF, then the UF and finally the remaining players.

10.7 When pairing a group that includes floaters from a lower score-group, the floater with the lowest score is paired first, or the floater with the lowest pairing number, if scores are equal.

10.7.1 When pairing a group that includes UF from a lower score-group (in the 2nd half) the floater with the lowest pairing number is paired first.

10.7.2 When pairing a group that includes UF coming from different lower groups, the UF coming from the lowest score-group is paired first (not always the player with the highest pairing number).

10.7.3 When there are UF and DF in the same score group in the second half of score-groups, first pair the UF, then the DF, and finally the other remaining players.

10.8 When pairing downward, the floater is paired with the highest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less). When pairing upwards, the floater is paired with the lowest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less).

10.9 Due to their origin and their compatibility in the adjacent score-group there are 4 types of floaters listed in descending order of disadvantages.

- a. a floater who has already floated to the score-group just being handled and has no compatible opponent in the adjacent score-group.
- b. a floater who has already floated to the score-group just being handled

- b) le flotteur qui a déjà flotté dans le niveau de points en question et qui a un adversaire compatible dans ce groupe ;
- c) le flotteur qui n'a pas d'adversaire compatible dans ce groupe ;
- d) le flotteur qui a un adversaire compatible dans ce groupe.

Si le choix est possible, pour diminuer les inconvénients, on appliquera les priorités suivantes:

- a) éviter les flotteurs de type a ;
- b) éviter les flotteurs de type b ;
- c) éviter les flotteurs de type c.

10.10. Un flotteur qui a flotté à la ronde précédente ne devrait pas flotter selon l'art. 9.3, à condition :

- que ceci ne produise pas d'autres flotteurs de type a, b ou c ;
- que ceci ne diminue pas le nombre d'appariements dans ce niveau de points.

11. Règles d'échange.

11.1 Les propositions d'appariement des joueurs obtenues selon la règle 9.4 sont examinées à leur tour pour vérifier la concordance avec la règle 2 qui dispose que deux joueurs ne peuvent pas s'être déjà rencontrés. De plus,

- a) en appariant vers le bas, l'examen des appariements proposés commence avec le joueur au numéro d'appariement le plus petit ; si l'appariement ne respecte pas l'article 2, le joueur au numéro d'appariement le plus grand de la paire est échangé jusqu'à ce qu'on trouve un appariement compatible; ou,
- b) en appariant vers le haut, l'examen des appariements proposés commence avec le joueur au numéro d'appariement le plus grand ; si l'appariement ne respecte pas l'article 2, le joueur au numéro d'appariement le plus petit de la paire est échangé jusqu'à ce qu'on trouve un appariement compatible.

11.2. Dans l'exemple qui suit d'un niveau de points de 6 joueurs avec appariement vers le bas, il faut d'abord trouver un adversaire compatible pour le n° 1, le joueur le mieux classé de ce niveau de points.

Le premier appariement proposé est

1-4
2-5
3-6

Si 1 a déjà joué contre 4, on échange 4 et 5 et on obtient

and has a compatible opponent in the adjacent score-group.

- c. a floater who has no compatible opponent in the adjacent score-group.
- d. a floater who has a compatible opponent in the adjacent score-group.

If there is a choice the floaters should be chosen to minimise the disadvantages using the following priorities.

- a. avoid floater(s) of type a
- b. avoid floater(s) of type b
- c. avoid floater(s) of type c

10.10 A floater who has floated the round just before shall not be floated due to section 9.3.d provided:

- this will not produce other floaters of the types a, b, c of section 10.9
- this will not decrease the number of pairings of that score-group

11 Exchange Rules

11.1 The proposed pairings of players obtained according to Rule 9.4 are scrutinised in turn for compliance with the compatibility statement (see 9.1). And,

- a. when pairing downward, scrutiny of proposed pairings begins with the highest numbered player; if the pairing is found not to comply with 9.1, the lower numbered player is exchanged until a compatible pairing is found; or,
- b. when pairing upwards, scrutiny of proposed pairings begins with the lowest numbered player; if the pairing is found not to comply with 9.1, the higher numbered player is exchanged until a compatible pairing is found.

11.2 In the following example of a score-group with six players, and pairing downward, the attempt is first made to find a compatible opponent for Player #1, the highest numbered player in the score-group.

Six players in a score-group with proposed pairings as follows:

1 v 4
2 v 5
3 v 6

If the pairing 1 v 4 is not compatible, for example, because the players had met in an earlier round, the positions of Player #4 and Player #5 are exchanged so

1-5
2-4
3-6

Si 1-5 n'est aussi pas possible, on procède à un nouvel échange, et ainsi de suite. A partir de l'appariement originel (1ère colonne), on trouve ci-dessous la liste de tous les échanges afin de trouver un adversaire compatible au joueur numéro 1

En partant de on pourrait arriver
successivement à

1-4	1-5	1-6	1-3	1-2
2-5	2-4	2-4	2-5	3-5
3-6	3-6	3-5	4-6	4-6

11.3. Après avoir trouvé un adversaire compatible pour le n° 1 (6 par exemple), le même procédé est appliqué pour le n° 2, et on peut obtenir l'ensemble des échanges suivants :

AppariementsÉchanges possibles pour
Proposés trouver un adversaire
compatible avec le 2

1-6	1-6	1-6	1-3	1-2
2-4	2-5	2-3	2-6	3-5
3-5	3-4	4-5	4-5	4-6

11.4 Les échanges faits pour trouver un adversaire compatible pour le n° 2 doivent, en même temps ; laisser le n° 1 avec un adversaire compatible. Si cela ne peut se faire, par exemple si 1 et 2 se sont déjà rencontrés et ont déjà rencontré tous les autres joueurs du groupe en dehors du n° 6, l'appariement initial 1-6 est retenu et le n° 2 devient floteur. Et,

- a) si le niveau de points d'origine comprenait un nombre impair de joueurs et que le joueur au numéro d'appariement le plus grand avait été considéré comme floteur pour rendre pair le nombre de joueurs, le n° 2 est échangé avec le floteur (le n° 7 à l'origine dans le niveau de points) ; ou
- b) si le groupe était pair à l'origine, le joueur au numéro d'appariement le plus grand restant devient floteur avec le n° 2 pour garder un nombre pair de joueurs dans le groupe.

D'autres exemples d'échanges peuvent être trouvés au point C.04.3.1.d.

12. Règles d'attribution des couleurs.

that we have:

1 v 5
2 v 4
3 v 6

If the pairing 1 v 5 is also not compatible, a further exchange is made. The original proposed pairing and possible exchanges made to find a compatible opponent for Player #1 are as follows:

Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #1

1 v 4	1 v 5	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 5	2 v 4	2 v 4	2 v 5	3 v 5
3 v 6;	3 v 6;	3 v 5;	4 v 6;	4 v 6

11.3 After a compatible opponent, for example, #6, has been found for Player #1, the proposed pairing for Player #2 is scrutinised. Exchanges to find a compatible opponent for Player #2 are as follows:

Proposed Pairing ; Possible exchanges to find compatible opponent for #2
(col. 1)

1 v 6	1 v 6	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 4	2 v 5	2 v 3	2 v 6	3 v 5
3 v 5;	3 v 4;	4 v 5;	4 v 5;	4 v 6.

11.4 The exchanges to find a compatible opponent for Player #2 must at the same time leave Player #1 with a compatible opponent. If this cannot be done, for example, if Player #1 and Player #2 have previously played each other and all the other players except Player #6, then the original pairing of Player #1 with Player #6 is retained and Player #2 is floated. And,

- a) if the score-group originally had uneven members and the lowest numbered player was floated to make even the number of players in the score-group, #2 is exchanged with the floater, originally #7 in the score-group, or,
- b) if the score-group was originally even, then the lowest numbered player remaining must be floated in company with #2 to maintain an even number of members in the score-group.

Other examples of exchanges can be found in section C.04.3.1.D.

12.1 Si possible et au moyen d'échanges, chaque joueur recevra des couleurs alternées ; à la fin de chaque ronde paire, chaque joueur aura eu autant de fois les Blancs que les Noirs. Cependant,

a) un joueur ne peut avoir la même couleur lors de trois rondes successives ;

b) un joueur ne peut avoir trois fois plus une couleur que l'autre.

c)

12.2 Après le premier examen et les échanges nécessaires pour éviter que les adversaires se soient déjà rencontrés, un second examen, avec échanges nouveaux si nécessaire, est entrepris pour donner à chaque joueur, si possible, la couleur alternée et en même temps la couleur égalisatrice.

12.3 Si un joueur a eu la même couleur dans les deux rondes précédentes, il doit recevoir l'autre couleur. Si les deux joueurs ont eu la même couleur dans les deux rondes précédentes et qu'aucun adversaire compatible n'est disponible dans le niveau de points, un ou les deux joueurs deviennent floteurs.

12.4 Si les deux joueurs ont eu la même couleur à la ronde précédente, les couleurs qu'ils ont eues dans les rondes précédentes, en reculant dans l'ordre séquentiel, détermineront le joueur qui doit bénéficier de l'alternance des couleurs. Dans un groupe supérieur ou dans le groupe médian, le joueur au numéro d'appariement le plus bas reçoit la couleur alternante ou, en cas de ronde paire, la couleur égalisatrice. Dans un groupe inférieur, la même règle est appliquée au joueur au numéro d'appariement le plus haut. Si les deux joueurs ont des attributions de couleurs identiques, le joueur au numéro d'appariement le plus petit recevra la couleur qui donne l'alternance, ou, en cas de ronde paire, la couleur égalisatrice.

12.5 Dans les rondes impaires, autant que possible, chaque joueur recevra la couleur qui lui donne une fois de plus les Blancs ou les Noirs plutôt qu'un nombre égal de fois les Blancs ou les Noirs.

12.6 Dans les rondes paires, chaque fois que possible, chaque joueur devrait recevoir la couleur qui égalise la distribution des couleurs. Si les deux joueurs ont la même couleur égalisatrice et que d'autres échanges ne sont pas possibles, les attributions de couleurs passées décideront de l'attribution de la couleur égalisatrice (cf. 12.4). Un joueur peut ainsi avoir deux fois plus une couleur que l'autre. Ceci est permis, mais il ne faut pas violer les règles 12.1(a) et 12.1(b), et les couleurs du joueur doivent être égalisées dès que possible.

12. Colour allocation rules

12.1 Where possible, and by means of exchanges, each player shall be given the alternate colour; at the end of each even-numbered round each player shall have had an equal number of whites and blacks. Moreover,

a. no player shall be given the same colour in three successive rounds, and

b. no player shall be given three more of one colour than the other.

12.2 After the first scrutiny and exchanges necessary to establish that all pairings in a score-group are new pairings, a second scrutiny with exchanges where necessary is undertaken to give each player, if possible, the alternating colour and at the same time, the equalising colour.

12.3 If one of the players in a pairing had the same colour in the previous two rounds, he must be given the alternating colour. If both players had the same colour in the previous two rounds and compatible opponents in the score-group are not available, then one or both players must be floated.

12.4 If both players in a pairing had the same colour in the previous round, then the colours they had in earlier rounds, going back in sequence, shall decide who is given the alternate colour. If players in the median score-group or above had identical histories, then the higher ranked is given the alternate colour, or, in even-numbered rounds, the equalising colour. If the players below the median score-group had identical histories, then the lower ranked player is given the alternate colour, or, in even numbered rounds, the equalising colour.

12.5 In the odd-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour which gives him one more only of one colour than the other.

12.6 In the even-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour that gives him an equal number of whites and blacks.

When both players of a pairing are due the same equalising colour, and further exchanges are not possible, the colour history will decide who is given the equalising colour, as in Rule 12.4. One player will then have two more of one colour than the other colour. This is allowed but care must be taken not to violate Rules 12.1(a) and 12.1(b), and to equalise the player's colours at the earliest opportunity.

12.7 Dans les super-tournois, un échange d'adversaires pour trouver une solution à l'alternance des couleurs est soumis à la règle qui ne permet cet échange que si la cote des adversaires ne diffère que de 100 points au plus.

13. Exceptions applicables à la dernière ronde.

À la dernière ronde, la règle C.04.1.E qui exige que des joueurs de même score soient appariés (s'ils ne se sont pas encore rencontrés) aura la priorité sur l'alternance et l'égalisation des couleurs même s'il est nécessaire pour l'un des joueurs de recevoir la même couleur pour la troisième fois consécutivement ou de recevoir trois fois une couleur plus que l'autre.

C. PETIT EXEMPLE D' APPARIEMENT.

14. Appariement de la première ronde.

14.1 Si le nombre des joueurs est impair, le joueur au numéro d'appariement le plus grand est bye.

14.2 La couleur du n° 1 est attribuée par tirage au sort et tous les joueurs impairs de la moitié supérieure de la liste auront la même couleur. Le n° 2 ainsi que tous les joueurs pairs de la première moitié auront l'autre couleur. Dans un tournoi de 40 joueurs, par exemple, on aura, suivant le tirage, 1-21 22-2 ... 40,20, ou 21-1 2-22 23-3 ... 20-40 ou 21-1, 2-22, 23-3, 4-24 ... 20-40, le joueur ayant les blancs étant mentionné le premier.

Ceci est le seul cas où il y a tirage au sort.

14.3 Le gain rapporte 1 point, la nullité 0,5 point et la défaite 0 point.

15. Deuxième ronde.

15.1 Les joueurs sont répartis par niveau de points.

15.2 Le joueur exempt, si nécessaire, est déterminé conformément à l'article 8.

15.3 L'appariement commence avec le groupe au score le plus élevé (1 point), continue avec la groupe le plus bas (0 point) et se termine avec le groupe médian (0,5 point).

Les instructions détaillées pour appairer la ronde 2 sont données plus haut.

12.7 (In Maxi-tournaments, an exchange of opponents to find, for example, one who is due the alternate colour is allowed only if the ratings of the opponents to be exchanged differ by 100 points or less.)

13. Exceptions applicable to the last round

In the last round, the general principle C.04.1.E, requiring players with the same score to be paired if they had not met in an earlier round, shall have priority over alternation and equalisation of colours, even if it is necessary for one of the players to be given the same colour for the third round in succession, or to be given three more of one colour than the other.

C. Brief examples of pairing

14. Pairing Round One

14.1 If the number of players is uneven the lowest rated player in the Pairing List is given the Bye.

14.2 The colour to be given to Player #1 is decided by drawing lots; the other odd-numbered players in the upper half of the Pairing List are then given the same colour as Player #1. Player #2 together with the other even-numbered players in the upper half of the Pairing List are given the other colour.

Depending on the draw, the pairings for the first round in a tournament of forty players would be either 1 v 21, 22 v 2, 3 v 23, 24 v 4, ... 40 v 20; or 21 v 1, 2 v 22, 23 v 3, 4 v 24 ... 20 v 40, where the player having white is mentioned first. This is the only occasion when colours need be decided by lot.

14.3 Players who have won their games are each awarded one point; each of those who have drawn receives 0.5 point. Each of those who have lost receives 0 point.

15. Round Two

15.1 The players are arranged in groups of the same score.

15.2 Awarding the Bye
If the number of players is uneven, then the Bye is awarded as in Rule 8.

15.3 Pairing begins with the highest score-group (1 point), continues with the lowest score-group (0 point) and finishes with the Median Score-group (0.5 point).

Detailed instructions for pairing Round Two and subsequent rounds are above.



Fiche d'appariement

Open de: du	au
----------------	----

N° app	Nom et Prénom du joueur
--------	-------------------------

Elo:	Elo FIDE:	Titre:
Code FFE:	Code FIDE:	Fédération:
Club:	Ligue:	Né le .../.../...

R	Coul	Adversaire	r	Total	Score ajusté	Total final	Dép
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
		Place:					

4 : Le système suisse

Chapitre **4.2**

Appariements

Accélérés

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

4.2 Appariements Accélérés

SYSTÈME DE HALEY

OBJECTIFS :

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

- (a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.
- (b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c.à.d. $2n$ joueurs pour n rondes

PRINCIPE :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des "points fictifs" aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.
- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.
- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

APPLICATION :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 4 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B, C, D.

Les meilleurs joueurs appartiendront aux groupes A et B et ils recevront un "point fictif".

La première ronde est appariée en "système suisse" comme suit :

- les joueurs du groupe A sont opposés à ceux du groupe B
- les joueurs du groupe C sont opposés à ceux du groupe D

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

A l'issue de la seconde ronde, on enlève "les points fictifs" qui avaient été attribués.

On apparie la troisième ronde en tenant compte des points réellement marqués, etc.

EXEMPLE 1 :

Groupe A et B ont "+1point" pendant 2 rondes et on retire ce point à la fin de la deuxième ronde.

EXEMPLE 2 : pour atténuer la trop grande différence de force entre les joueurs à l'issue de la deuxième ronde, on peut ne retirer que 0,5 point à la fin de la deuxième ronde, faire les appariements de la troisième ronde, ajouter les résultats puis retirer le dernier 0,5 point fictif restant qu'à la fin de cette troisième ronde.

SYSTÈME ACCÉLÉRÉ DÉGRESSIF

OBJET :

Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

PRINCIPE :

Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2. $SG = SR + PF$

DÉTERMINATION DU NOMBRE DE POINTS FICTIFS :

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point (SR \geq 1,5), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point (SR \geq 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points (SR \geq 4,5), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint $n/2$ (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

TABLEAU RÉCAPITULATIF :

Nombre du haut: Score Réel. Nombre du bas en italiques: Points Fictifs.

En bas de tableau, cas particulier pour plus de 11 rondes (pas d'incidence pour les groupes A ou B).

Group	Score	0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0
A	RS					0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	<i>FIC</i>					<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>
B	RS			0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	<i>FIC</i>			<i>1,0</i>	<i>1,0</i>	<i>1,0</i>		<i>1,5</i>	<i>1,5</i>	<i>1,5</i>		<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>	<i>2,0</i>
C n=9	RS	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0			4,5	5,0
	<i>FIC</i>	<i>0,0</i>	<i>0,0</i>	<i>0,0</i>		<i>0,5</i>	<i>0,5</i>	<i>0,5</i>		<i>1,0</i>	<i>1,0</i>	<i>1,0</i>			<i>2,0</i>	<i>2,0</i>
C n\geq10	RS	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0		4,5	5,0	5,5
	<i>FIC</i>	<i>0,0</i>	<i>0,0</i>	<i>0,0</i>		<i>0,5</i>	<i>0,5</i>	<i>0,5</i>		<i>1,0</i>	<i>1,0</i>	<i>1,0</i>		<i>1,5</i>	<i>1,5</i>	<i>1,5</i>



5 : TOURNOIS (II)

Chapitre 5.1 : Les Départages.

Chapitre 5.2 : Le système Hort.

Chapitre 5.3 : Gestion post-tournoi.

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

TOURNOIS

Chapitre **5.1**

Les

Départages

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

5.1 Les Départages

Réalisé d'après le FIDE Handbook C05 Annexe 3.

Départages ou Tie-break pour classer des joueurs ou des équipes à égalité de points.

L'arbitre choisira le départage adapté à la compétition en accord avec l'organisateur.

Le choix du (des) départage(s) doit être décidé à l'avance et annoncé avant le début de la compétition.

Si tous les départages échouent, l'égalité sera brisée par tirage au sort. Des parties de départage sont le meilleur système mais ne sont pas toujours appropriées. Par exemple, il peut ne pas y avoir suffisamment de temps pour jouer ces parties de départage.

Pour certains départages, des exemples pratiques sont donnés en fin du paragraphe concerné.

1. Départage sur l'échiquier

- a) Un temps suffisant doit être prévu afin de s'assurer que la conclusion sera atteinte.
- b) Le système d'appariement et la cadence doivent être déterminés avant le début de l'événement.
- c) Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.
- d) Il est recommandé d'utiliser le départage sur l'échiquier uniquement afin de déterminer la première place, un champion ou des qualifiés.
- e) Lorsque le départage sur l'échiquier attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir la place correspondant au résultat de la prolongation. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.
- f) Lorsque deux joueurs sont à égalité après que la première place ait été décidée, ils partageront l'argent des prix auxquels ils ont droit. Par exemple, une coupe est organisée afin de départager quatre joueurs. Les joueurs éliminés en demi-finale partageront les prix de la troisième et de la quatrième position et le joueur éliminé en finale recevra le deuxième prix.
- g) Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.
- h) Le départage sur l'échiquier ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures dans le départage, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.
- i) Chaque partie devra être jouée sous le contrôle d'un arbitre. En cas d'incident, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera définitive.
- j) Les couleurs initiales seront attribuées par tirage au sort dans tous les cas ci-dessous.
- k) Les cas suivants sont des exemples où le temps pour les départages est limité.
 - 1.a. Si deux joueurs doivent se départager, ils joueront un mini match de 2 parties en 3mn + 2s par coup. En cas d'égalité :
 - b. un nouveau tirage au sort pour les couleurs aura lieu . Le gagnant est le premier vainqueur d'un match. Après chaque partie impaire les couleurs seront inversées.
 2. Si trois joueurs doivent participer au départage :
 - a. Ils jouent un tournoi toutes rondes (sans aller-retour) à la même cadence qu'en 1.a.. Si les trois joueurs sont encore à égalité:
 - b. les départages suivants doivent être utilisés (voir 4.), et le joueur moins bien placé est éliminé. La procédure est alors comme en 1.a..
 3. Si quatre joueurs doivent participer au départage, ils jouent une coupe. Les couples d'adversaires doivent être déterminés par tirage au sort. Il y aura deux matchs à élimination en deux parties au rythme du 1.a..
 4. Si cinq joueurs ou plus doivent participer au départage, ils seront classés par ordre des départages du tournoi et tous sauf les quatre premiers seront éliminés.
 5. L'organisateur se réserve le droit d'apporter tout changement nécessaire.
 6. Si seuls deux joueurs sont impliqués dans le départage, ils peuvent jouer à un rythme plus lent de jeu, si le temps le permet, en accord avec l'organisateur et l'arbitre en chef.

Partie décisive (Armageddon) :

Il s'agit généralement d'un blitz avec 5 minutes pour les Noirs, 6 minutes pour les Blancs et aucun incrément. Sur un tirage au sort, le gagnant choisit sa couleur. Le gagnant remporte le départage et, en cas de partie nulle, les Noirs gagnent. D'autres variantes, notamment avec un incrément, sont aussi possibles et laissées à la discrétion de l'organisateur (incrément depuis le premier coup ou à partir du 40ème, 60ème coup).

2. Liste des systèmes de départage couramment utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant des départages successifs. La liste suivante n'indique pas d'ordre de priorité.

2.1. DÉPARTAGES UTILISANT LES PROPRES RÉSULTATS DU JOUEUR

2.1.1 Le CUMULATIF

(ou somme des scores progressifs)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le total du Cumulatif.

Exemple pratique : Le Cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi. L'anti "sous-marin" par excellence. Un joueur qui perd au début rencontrera des joueurs plus faibles; alors qu'un joueur qui gagne au début rencontrera des adversaires plus forts.

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	6	Pts	C.
Soumarinov	Absent	Perte	Perte	Gain	Gain	Gain	3	6
Score	0	0	0	1	2	3		
Score Cumulé	0	0	0	1	3	6		
Attakinski	Gain	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte	3	15
Score	1	2	3	3	3	3		
Score Cumulé	1	3	6	9	12	15		
Solidov	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	3	10,5
Score	0,5	1	1,5	2	2,5	3		
Score Cumulé	0,5	1,5	3	5	7,5	10,5		
Classikov	Gain Forfait	Perte	Gain	Nulle	Perte	Nulle	3	12
Score	1F	1	2	2,5	2,5	3		
Score Cumulé	1	2	4	6,5	9	12		

Soumarinov : $0 + 0 + 0 + 1 + 2 + 3 = 6$. Il engrange le minimum. Les points faciles sont marqués à la fin.

Attakinski : $1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$. Il engrange le maximum. Il a fait le tournoi en tête et joué sur les premières tables. Comparer son parcours avec le précédent.

Solidov : $0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 + 3 = 10,5$. Un tournoi moyen.

Classikov : $1 + 1 + 2 + 2,5 + 2,5 + 3 = 12$.

Le forfait est compté comme une victoire normale. Il n'y a pas d'ajustement. Les deux points marqués en début de tournoi, lui donnent un assez bon Cumulatif.

Pour le cumulatif tronqué -1; On aurait additionné uniquement les score cumulés de la ronde 2 à la ronde 6.

Pour le cumulatif tronqué -2; On aurait additionné uniquement les scores cumulés de la ronde 3 à la ronde 6.

Avantage pour l'arbitre : le Cumulatif n'étant qu'une simple addition, il est facile à calculer.

Cet avantage peut devenir un inconvénient : il est facile à anticiper (dans un groupe de point, la valeur du Cumulatif change, mais pas l'ordre). Ceci peut encourager des "arrangements" à la dernière ronde.

2.1.1.1. Cumulatif Tronqué (-1, -2, etc.)

C'est le Cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1ère ronde.

2.1.1.2. Cumulatif des Adversaires

Il s'agit de la somme des scores cumulatifs de tous les adversaires qu'un joueur a rencontrés. Un joueur exempté est réputé avoir joué contre un adversaire ayant un score de 50 %.

2.1.2 Confrontation Directe

Si tous les joueurs ex æquo se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontres décidera. Le joueur avec le plus score est classé n°1 et etc... Si quelques uns mais pas tous se sont rencontrés, le joueur avec un score qui ne peut pas être égalé par un autre joueur (si toutes les rencontres avaient eu lieu) est classé n°1 et etc...

Remarque : Système difficile à appliquer avec un grand nombre de joueurs.

Ce système montre plus d'efficacité dans les tournois en toutes rondes.

2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes

C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

2.1.3.1 Le Système KOYA étendu

Le Système KOYA peut :

être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de 50%.

être réduit pas à pas pour exclure les joueurs qui ont marqué 50% ou plus.

Exemple pratique :

Dans le tournoi ci-dessous, départager les ex-æquo.

Sachant que le départage sera dans l'ordre :

- la Confrontation Directe
- le Koya
- le Koya étendu.

	Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
1	Albert	■	0,5	0,5	0,5	0,5	1	0,5	1	1	1	6,5	1er
2	Bernard	0,5	■	0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	5	
3	Claude	0,5	0,5	■	0,5	0	1	0,5	1	0,5	0,5	5	
4	Denis	0,5	0,5	0,5	■	1	0	0,5	1	0,5	0,5	5	
5	Eric	0,5	1	1	0	■	0,5	0,5	0	1	0	4,5	7e
6	Franck	0	0	0	1	0,5	■	0,5	1	1	1	5	
7	Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	■	0,5	1	0,5	5	
8	Herbert	0	0,5	0	0	1	0	0,5	■	0	1	3	9e
9	Isidore	0	0,5	0,5	0,5	0	0	0	1	■	1	3,5	8e
10	Jack	0	0	0,5	0,5	1	0	0,5	0	0	■	2,5	10e

Albert, Éric, Herbert, Isidore et Jack ne sont ex-æquo avec personne. On les classe immédiatement.

Nous avons 5 joueurs ex-æquo à 5pts : Bernard; Claude; Denis; Franck; Guy

➤ 1e Départage : Confrontation Directe. La somme des points entre eux décidera pour départager B, C, D, F et G.

Confrontation directe

	B	C	D	F	G	pts	
Bernard	■	0,5	0,5	1	0,5	2,5	2e-3e
Claude	0,5	■	0,5	1	0,5	2,5	2e-3e Bernard et Claude sont encore ex-æquo
Denis	0,5	0,5	■	0	0,5	1,5	5e-6e



Franck	0	0	1	0,5	1,5	5e-6e	Denis et Franck sont encore ex-æquo
Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	2	4e	Seul Guy est départagé.

➤ 2e Départage : Le Système KOYA (nb de points obtenus contre tous les adversaires qui ont fait 50% ou plus).

Il y a eu 9 rondes, nous étudierons donc les résultats contre les joueurs ayant eu 4,5pts ou plus.

Les joueurs concernés sont Albert; Bernard; Claude; Denis; Éric; Franck et Guy.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Denis	0,5	0,5	0,5	1	0	0,5					3	5e Avec un Koya de 3, Denis se place devant
Franck	0	0	0	1	0,5	0,5					2	6e Franck qui n'a que 2 point de Koya.

□ Denis et Franck pour les 5e et 6e places Bernard et Claude (2e ou 3e place) :

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Bernard	0,5	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5				3	Les joueurs n'ont pas été départagés.
Claude	0,5	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5				3	Il faut étendre le Koya au groupe de point inférieur.

Il n'y a pas de joueurs à 4 pts, on passe à 3,5 pts. On ajoute les points marqués contre Isidore.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5		0,5		3,5
Claude	0,5	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5		0,5		3,5

Ils ont tous les deux fait nulle. On intègre les résultats contre les joueurs ayant marqué 3 pts.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Bernard	0,5	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5		4	3e Avec un Koya étendu de 4,5 Claude passe
Claude	0,5	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5	1	0,5		4,5	2e devant Bernard qui n'a que 4 pts de Koya.

Récapitulatif :

Place	Joueurs	Pts	C.D.	Koya 4,5	Koya 3,5	Koya 3
2e	Claude	5	2,5	3	3,5	4,5
3e	Bernard	5	2,5	3	3,5	4
4e	Guy	5	2			
5e	Denis	5	1,5	3		
6e	Franck	5	1,5	2		

2.1.4 Nombre de Parties Gagnées

Une partie non jouée est comptée comme une nulle au titre du départage

2.1.5 Nombre de Parties Jouées avec les Noirs

Le plus grand nombre de parties jouées avec les Noirs

(Une partie non jouée sera comptabilisée comme jouée avec les Blancs).

2.1.6 Kashdan

La victoire (V) compte 4 points, la nulle (N) compte 2 points et la défaite (D) 1 point. $K = 4xV + 2xN + D$.

Une victoire et une défaite rapportent 5 points (4+1) alors que deux nulles ne rapportent que 4 points (2x2).

Le Kashdan donne le même résultat que le nombre de Parties Gagnées.

Ce système valorise les gains par rapport aux nulles.

Inventé par Isaak Kashdan (1905-1985), Arbitre et GM américain. Ce départage utilisé au Championnat du Monde Junior en 1988 a permis à Joël Lautier de finir devant des joueurs moins combatifs.

Peut être utilisé en Système Suisse comme en Toutes Rondes.

Exemple pratique :





Tournoi en 9 rondes, départager deux joueurs à 5 points.

Albert gagne une seule partie et fait 8 nulles (+ 1, = 8, - 0). $K(\text{Albert}) = 4 \times 1 + 2 \times 8 + 0 = 20$.

Bernard gagne 5 parties et perd 4 parties (+ 5, = 0, - 4). $K(\text{Bernard}) = 4 \times 5 + 2 \times 0 + 4 = 24$.

2.2 SYSTÈMES DE DÉPARTAGE UTILISANT LES RÉSULTATS DES ADVERSAIRES

Remarque : le paragraphe suivant présente l'évolution du « score ajusté ». Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :

Traitement des parties non jouées pour le calcul du Buchholz (Congrès 2009)

À partir du 1er Juillet 2012, le système suivant s'applique :

Pour le calcul du départage :

Toutes parties non jouées dans lesquelles les joueurs sont indirectement impliqués (résultats par forfait d'opposants) sont considérés comme ayant été nulles.

Pour le calcul du départage, un joueur qui n'a pas d'adversaire sera considéré comme ayant joué contre un adversaire virtuel qui a le même nombre de points au début de la ronde et qui fera nulle dans toutes les rondes suivantes. Pour la ronde elle-même le résultat par forfait sera considéré comme le résultat normal.

Cela donne la formule:

$$S_{an} = S_{JR} + (1 - S_{fJR}) + 0.5 * (n - R)$$

Où pour le joueur J qui ne joua pas ronde R :

n = nombre de rondes réalisées

S_{an} = score ajusté de l'adversaire virtuel après la ronde n.

S_{JR} = score du joueur avant la ronde R.

S_{fJR} = score du joueur à la ronde R : (0 si il perd par forfait, 1 si il gagne par forfait)

R=ronde où le forfait a eu lieu.

Exemple 1: À la ronde 3 d'un tournoi de 9 rondes le joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après la ronde 2 est de 1,5. Le score de son adversaire virtuel est

$$S_{an} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ après la ronde 3}$$

$$S_{an} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ à la fin du tournoi}$$

Exemple 2: À la ronde 6 d'un tournoi de 9 rondes, l'adversaire du joueur J ne se présente pas.

Le score du joueur J après 5 rondes est de 3.5. Le score de son adversaire virtuel est :

$$S_{an} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ après la ronde 6}$$

$$S_{an} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ à la fin du tournoi}$$

Le nouveau "score ajusté" servira de base dans le calcul des départages utilisant les points des adversaires. Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte. (A.G. 98).

SCORE AJUSTE (S.A.) :

Les points marqués par les adversaires sont utilisés pour les évaluer, mais un point gagné par forfait ou exemption n'a pas la même valeur qu'un point arraché sur l'échiquier. De même une partie perdue par forfait ne signifie pas qu'elle aurait été perdue devant l'échiquier. Ou encore quand un joueur abandonne un tournoi, il ne marque évidemment plus de point. On "ajustera" donc le total du joueur.

Exemple 3 :

Fiche de Bernard (ci-dessous):

Bernard n'a pas joué la ronde 4 contre Victor. Par conséquent, il est supposé que Bernard a joué contre un adversaire virtuel au lieu de Victor à la ronde 4. Nous devons éliminer le score de Victor et ajouter le score de l'adversaire virtuel, calculé comme ci-dessous.

Calcul du score de l'adversaire virtuel de Bernard

Bernard est comme le joueur J et il n'a pas joué contre Victor Ronde 4 (voir l'exemple 1).

Ainsi, pour Rd 4, R = 4

SJR (Score de Bernard avant Rd 4) = 2

SfJR (score forfait de Bernard dans Rd 4) = 0

Nombre de rondes n = 11

San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n - R) = 2,0 + (1 - 0.0) + 0,5 * (11 - 4) = 3,5 = 6,5

Buchholz de l'adversaire virtuel de Bernard à la ronde 4 = 6,5

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Pascal	3½	1
2	Brian	7	1
3	Jérôme	7½	0
4	Victor	3½	-
5	David	4½	1
6	Michel	6	0
7	Dominique	6½	½
8	Armand	4½	1
9	Gustave	6½	½
10	Emile	4½	1
11	Thomas	7	0
	Buchholz de Bernard = 61 - 3.5 (Victor) + 6.5 (Adv.Virtuel) = 64	61	

Exemple 4 :

Fiche de Laurent :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Gérard	0 + 5*	+
2	Paul	6½	1
3	Emmanuel	7 - 0.5*	1
4	Jacques	7½	1
5	Isidore	7½	1
6	Robert	9	1
7	Maurice	8	½
8	Sylvain	8	1
9	Hector	7½	1
10	Sébastien	8	0
11	Denis	8	½
	Buchholz = 81.5	81.5	8/10

Laurent est comme le joueur J et son adversaire Gérard à la Rd 1 ne s'est pas présenté (voir exemple 2).

Ainsi, pour Rd 1, R = 1

SJR (Score de Laurent avant Rd1) = 0

SfJR (score de Laurent à la Rd 1) = 1

Nombre de rondes n = 11

San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n - R)

= 0 + (1 - 1) + 0,5 * (11 - 1) = 5

Buchholz de l'adversaire virtuel de Laurent à la Rd 1 = 5

Emmanuel, troisième adversaire de Laurent a obtenu un gain par forfait à la Rd1. C'est un adversaire indirect et le résultat est considéré comme un match nul pour Emmanuel, contre un adversaire virtuel.

Point réel de Emmanuel = 7 (dont 1 pt de forfait)

Points ajustés de Emmanuel = 6,5

Buchholz de Laurent à la fin du tournoi =

$$0 + 5 + 6 \frac{1}{2} + 7 - 0.5 + 7 \frac{1}{2} + 7 \frac{1}{2} + 9 + 8 + 8 + 7 \frac{1}{2} + 8 + 8 = 81,5$$

Exemple 5 :

Fiche de Sylvain :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Alain	5	1
2	Albert	6½	1
3	Robert	8	1
4	Nathan	6½	½
5	Denis	8	1
6	Hervé	7½	1
7	Rémy	7	1
8	Laurent	9 – 0.5	0
9	Sébastien	8	0
10	Raymond	7	½
11	Joël	7½	1
Buchholz =		79.5	80 – 0.5

Laurent, adversaire de Sylvain, a un gain par forfait sur Gérard à la ronde 1. Il est un adversaire indirect de Sylvain. Ainsi, à la Rd 1, pour le Buchholz, Laurent a fait match nul contre Gérard.

Le score réel de Laurent est de 9, dont 1 point par forfait contre Gérard à la ronde 1. Il s'agit d'un match nul contre un adversaire virtuel et donc un demi-point doit être déduit.

Ainsi, le Buchholz de Laurent, par rapport à Sylvain = 9 - 0,5 = 8,5

Buchholz de Sylvain = 5 + 6 ½ + 8 + 6 ½ + 8 + 7 ½ + 7 + 9 - 0,5 + 8 + 7 + 7 ½ = 79,5

Exemple 6 :

Fiche de Denis:

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Georges	4 + .5	1
2	Brice	5	1
3	Hubert	7½	½
4	Norbert	7	1
5	Sylvain	8	0
6	Fabrice	8	1
7	Albert	8	1
8	Bertrand	9	0
9	Antoine	6½	1
10	Clément	7½	1
11	Laurent	9 – 0.5	½
Buchholz =		79.5	79.5 -0.5 +0.5

Denis a deux adversaires indirects.

A la ronde 1, l'adversaire de Denis, Georges, a perdu son match contre Matthieu par forfait à la ronde 5.

Pour le Buchholz de Denis, Georges a fait match nul contre un joueur virtuel.

Donc, il reçoit un demi-point, au lieu de 0.

Rd.	Name	Pts	Res.
1	Denis	8	0
2	Simon	5	½
3	Patrick	3½	½
4	Thomas	5	1
5	Gaëtan	4½	0
6	Matthieu	4½	- + .5
7	Etienne	2	1
8	Maxime	6½	0
9	Victor	4	0
10	Gaston	4	½
11	Romain	4	½
	Score de Georges pour le Buchholz de Denis		4 +.5

Pour le Buchholz, le score de Georges à l'égard de Denis est $4 + 0.5 = 4.5$ et non 4
 Comme indiqué dans le cas de Sylvain, Laurent a joué avec Denis aussi (11ème).
 Buchholz de Laurent, pour Denis est $9 - 0.5 = 8.5$
 Buchholz de Denis = $4 + 0.5 + 5 + 7\frac{1}{2} + 7 + 8 + 8 + 8 + 8 + 9 + 6\frac{1}{2} + 7\frac{1}{2} + 9 - 0.5 = 79.5$

Le Système BUCHHOLZ

Le Buchholz

Le Buchholz est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

Le Buchholz Médian 1

C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.

Le Buchholz Médian 2

C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

Le Buchholz Tronqué 1

C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.

Le Buchholz Tronqué 2

C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

La Somme des Buchholz

C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires.

Basé sur la force "réelle" des adversaires (Score Ajusté), sans tenir compte de la force estimée (Elo).

C'est un départage très populaire, utilisé depuis la création du Système Suisse.

On peut le nuancer de différentes façons.

On ne peut le calculer qu'après la fin de la toute dernière partie de la dernière ronde.

C'est un avantage car les joueurs peuvent difficilement s'arranger entre eux mais cela rend le calcul difficile à faire manuellement.

Exemple pratique :

Il est nécessaire dans un premier temps de calculer le score ajusté (S.A.) de chacun de ses adversaires :

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Pts	SA
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain	3,0	3,0
Score	1	0,5	0,5	0	1		
Score Ajusté	1	0,5	0,5	0	1		
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait	2	3
Score	0	1	1	0	0		
Score Ajusté	0,5	1	1	0	0,5		
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait	3	2
Score	0	0	1	1	1		
Score Ajusté	0	0	0,5	1	0,5		
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent	0,5	2
Score	0,5	0	0	0	0		
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5		

Remarques:

PAUL a joué toutes ses parties, son score ajusté est égal à son score réel.

Pour les autres joueurs, on remplace les parties non-jouées : Gains par forfait, défaites par forfait, exemptions et absences par un demi-point.

Pour calculer le Buchholz (Bu.):

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Pts	Bu
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain	3	12,5
Score	1	0,5	0,5	0	1		
Score Ajusté final de l'adversaire	3	2	1	2,5	4		
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait	2	15
Score	0	1	1	0	0		
Score Ajusté final de l'adversaire	3	2	3	4	3		
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait	3	10
Score	0	0	1	1	1		
Score Ajusté final de l'adversaire	2,5	1,5	1	3	2		
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent	0,5	9,5
Score	0,5	0	0	0	0		
Score Ajusté final de l'adversaire	1,5	2	2,5	2	1,5		

Paul a joué toutes ses parties, il suffit donc d'ajouter simplement les scores ajustés adverses :
 $3+2+1+2,5+4=12,5$

Loïc a été absent à la ronde N°1 et à la ronde N°5; il faut donc calculer le score ajusté des deux adversaires virtuels correspondants :

Adversaire virtuel ronde N°1 : $Sa_5 = S_{J1} + (1 - S_{fJ1}) + 0,5 \times (5 - 1) = 0 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 1) = 3$



Adversaire virtuel ronde N°5 : $Sa5 = SJ5 + (1 - SfJ5) + 0.5 \times (5 - 1) = 2 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 1) = 3$
 Il ne reste plus qu'à additionner les scores ajustés : $3 + 2 + 3 + 4 + 3 = 15$

Tony a gagné par exemption à ronde N°3 et a gagné par forfait à la ronde N°5
 Adversaire virtuel ronde N°3 : $Sa5 = SJ3 + (1 - SfJ3) + 0.5 \times (5 - 3) = 0 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 3) = 1$
 Adversaire virtuel ronde N°5 : $Sa5 = SJ5 + (1 - SfJ5) + 0.5 \times (5 - 5) = 2 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 5) = 2$
 Buchholz = $2,5 + 1,5 + 1 + 3 + 2 = 10$

Ludo a été absent aux rondes N°3, N°4 et N°5
 Adversaire virtuel ronde N°3 : $Sa5 = SJ3 + (1 - SfJ3) + 0.5 \times (5 - 3) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 3) = 2,5$
 Adversaire virtuel ronde N°4 : $Sa5 = SJ3 + (1 - SfJ4) + 0.5 \times (5 - 4) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 4) = 2$
 Adversaire virtuel ronde N°5 : $Sa5 = SJ5 + (1 - SfJ5) + 0.5 \times (5 - 5) = 0,5 + (1 - 0) + 0,5 \times (5 - 5) = 1,5$
 Buchholz = $1,5 + 2 + 2,5 + 2 + 1,5 = 9,5$

Le Système SONNEBORN-BERGER

Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.

Exemple :

N°	Joueur	1	2	3	4	Total	S.B.
1	A		0	1	0	1	1
2	B	1		½	½	2	2,5
3	C	0	½		½	1	2
4	D	1	½	½		2	2,5

A : $(0 \times 2) + (1 \times 1) + (0 \times 2) = 0 + 1 + 0 = 1$
 B : $(1 \times 1) + (0,5 \times 1) + (0,5 \times 2) = 1 + 0,5 + 1 = 2,5$
 C : $(0 \times 1) + (0,5 \times 2) + (0,5 \times 2) = 0 + 1 + 1 = 2$
 D : $(1 \times 1) + (0,5 \times 2) + (0,5 \times 1) = 1 + 1 + 0,5 = 2,5$

A et C ont été départagés par le S.B. mais pas B et D. Il faut prévoir un autre départage.

Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des produits du score de chaque équipe adverse par le score réalisé face à cette même équipe. Il en existe plusieurs :

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes A: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes B: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes C: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes D: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes.

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes A tronqué: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de match, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes B tronqué: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de match, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes C tronqué: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de parties, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes D tronqué: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de parties,

SYSTÈMES DE DÉPARTAGE UTILISANT LES CLASSEMENTS

Moyenne Elo des adversaires

C'est la somme des classements Elo des adversaires d'un joueur divisée par le nombre de parties jouées.

Moyenne Elo tronquée

C'est la Moyenne Elo, diminuée d'un ou plusieurs classements Elo en commençant par le plus faible.

Performance Elo du Tournoi

Ce système est détaillé dans la dernière partie de ce chapitre.

SYSTÈMES DE DÉPARTAGE POUR LES MATCHS PAR ÉQUIPE

2.4.1 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes

2 points pour un match gagné (une équipe a marqué un nombre de points supérieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

1 point pour un match nul (une équipe a marqué un nombre de points équivalent à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

0 point pour un match perdu (une équipe a marqué un nombre de points inférieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

Remarque : Le nombre de points attribués selon le résultat peut varier selon l'importance que l'on veut donner aux matchs nuls par rapport aux défaites.

On peut aussi attribuer des points à un match perdu si on désire faire une différence avec un match perdu par forfait.

Notamment pour le championnat de France par équipe : 3pts pour une victoire ; 2 pts pour un match nul ; 1pt pour une défaite et 0pt pour une défaite par forfait sportif.

2.4.2 Le Berlin

Départage en Match par Équipes. Il valorise les gains aux premiers échiquiers.

On multiplie le score du 1er Échiquier par le Nombre d'Échiquier, le score du 2e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 1, le score du 3e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 2, et ainsi de suite.

Si N est le nombre d'échiquiers par équipe et E le numéro d'un échiquier, R le résultat de la rencontre (1, ou ½, ou 0) alors le nombre de points de Berlin apportés par l'échiquier considéré est :

$$\mathbf{B=(N+1-E) \times R}$$

Exemple pratique :

N° d'Échiquier	Équipe A	Équipe B	Coef.	Berlin A	Berlin B
1er	1	0	x 9	9	0
2e	0	1	x 8	0	8
3e	0	1	x 7	0	7
4e	0	1	x 6	0	6
5e	1	0	x 5	5	0
6e	0	1	x 4	0	4
7e	0,5	0,5	x 3	1,5	1,5
8e	1	0	x 2	2	0
9e	1	0	x 1	1	0
TOTAL	4,5	4,5		18,5	26,5

Il y a 9 Échiquiers, on multiplie donc le score du 1er Échiquier par 9, le 2e Échiquier par 8, le 3e par 7, etc.

L'Équipe A gagne au 1er Échiquier mais perd sur les trois suivants. Les victoires sur les Échiquiers du haut assurent la victoire finale à l'Équipe B.

Une victoire au seul 1er Échiquier n'assure pas automatiquement un meilleur Berlin.

2.4.3 Autres systèmes

Il existe d'autres départages. Reportez-vous au Livre de la Fédération pour les compétitions fédérales (Coupes, Championnat, Scolaires, etc.).

Certains valorisent le gain au 1er Échiquier (Coupe de France), d'autre le différentiel gain - perte sur l'ensemble de la saison (Championnat), etc.

On peut également utiliser le Sonneborn-Berger, confrontation directe, Buchholz, etc.

Application des Systèmes de départage aux différents types de Tournois(A.G. 98)

Le choix d'un Système de Départage à utiliser dans un tournoi doit être décidé à l'avance, en tenant compte du type de tournoi (Suisse, Toutes Rondes, par Équipes, etc.) et de la structure spécifique de joueurs attendue dans le tournoi.

Par exemple l'application d'un départage basé sur le classement Elo des joueurs serait maladroit dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par ex. tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

Pour différents types de tournois, la FIDE recommande d'appliquer les systèmes de Départages tels que listés ci-dessous et dans l'ordre indiqué.

Tournoi Toutes Rondes Individuel :

Confrontation Directe

Nombre de parties gagnées

Sonneborn-Berger

Système KOYA

Tournoi Toutes Rondes par Équipes :

Points de Match (si le classement est décidé par points de parties), ou

Points de Parties (si le classement est décidé par points de matchs)

Confrontation Directe

Sonneborn-Berger

Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :

Confrontation Directe

Nombre de parties gagnées

Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)

Moyenne Elo tronquée

Buchholz tronqué

Buchholz

Sonneborn-Berger

Moyenne Elo des adversaires

Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :

Confrontation Directe

Nombre de parties gagnées

Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)

Buchholz tronqué

Buchholz

Sonneborn-Berger

Système Suisse par Équipes :

Points de Match (si le classement est décidé par points de parties), ou

Points de Parties (si le classement est décidé par points de matchs)

Confrontation Directe

Buchholz tronqué

Buchholz

Sonneborn-Berger

La Performance

Basé sur la force estimée des adversaires (Elo), ce départage est plus pointu que la simple Moyenne Elo. On y rajoute une "Quantité" (v. tableau ci-dessous), fonction du nombre de points.

Performance = Moyenne Elo des adversaires + Quantité. $P = M + Q$

Les parties non jouées (forfait, exempt,...) ne sont pas comptées. Une différence de classement de plus de 400 points sera comptée, pour les besoins du calcul, comme s'il y avait une différence de 400 points.

Exemple : Si un joueur classé 1700 joue contre un 2200 (quel que soit le résultat), on comptera que le 1700 a joué face à un 2100 et que le 2200 a joué contre un 1800.

Calculer la Moyenne Elo des adversaires en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 400 points.

Déterminer Q, la Quantité à ajouter.

La ligne du haut indique le nombre de Parties jouées sur l'échiquier.

La colonne de gauche indique le nombre de Points obtenus sur l'échiquier.

Q est alors donné par l'intersection de la ligne de Points et de la colonne de Parties.



Points \ Parties	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
0	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736
0,5	-538	-501	-501	-470	-470	-444	-422	-401	-366	-336
1	-422	-401	-383	-366	-351	-336	-309	-284	-240	-193
1,5	-351	-336	-322	-296	-284	-251	-230	-193	-149	-95
2	-296	-284	-262	-240	-220	-193	-166	-125	-72	0
2,5	-251	-240	-220	-193	-175	-141	-110	-65	0	95
3	-211	-193	-175	-149	-125	-95	-57	0	72	193
3,5	-184	-158	-141	-110	-87	-50	0	65	149	336
4	-149	-125	-102	-72	-43	0	57	125	240	736
4,5	-117	-95	-72	-36	0	50	110	193	366	
5	-87	-72	-36	0	43	95	166	284	736	
5,5	-57	-36	0	36	87	141	230	401		
6	-29	0	36	72	125	193	309	736		
6,5	0	36	72	110	175	251	422			
7	29	72	102	149	220	336	736			
7,5	57	95	141	193	284	444				
8	87	125	175	240	351	736				
8,5	117	158	220	296	470					
9	149	193	262	366	736					
9,5	184	240	322	470						
10	211	284	383	736						
10,5	251	336	501							
11	296	401	736							
11,5	351	501								
12	422	736								
12,5	538									
13	736									

Exemple : Un joueur qui réalise 4 pts sur 7 aura une Quantité ajoutée de 57.
Un joueur qui réalise 3 pts sur 9 aura une Quantité ajoutée de - 125.

0 pts donne $Q = - 736$. On enlève 736 pts à la Moyenne des adversaires.
100% donne $Q = + 736$. On ajoute 736 pts à la Moyenne des adversaires.
50% donne $Q = 0$, la Performance est égale à la Moyenne des adversaires.

Exemple pratique :

Pour un joueur classé 1850 :

Ronde	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Elo Adv.	1440	1700	1800	2000	2000	1800	1900	1880	1770
Résultat	1	1	1	1	1 Forfait	0,5	0 forfait	0	1 Forfait

Bien que ce joueur participe à un tournoi en 9 rondes, il n'a joué que 6 rondes sur l'échiquier.
On oublie les rondes 5, 7 et 9 puisqu'il a gagné ou perdu par forfait.
Pour la partie de la ronde 1, on ramène le Elo à 1450 = $(1850 - 400)$ selon la règle des 400 points.
On calcule M : $(1450 + 1700 + 1800 + 2000 + 1800 + 1880) / 6 = 1772$
On détermine la Quantité : 4,5 points sur 6 parties. L'intersection donne $Q = + 193$
On calcule la Performance : $P = 1772 + 193 = 1985$



5 : TOURNOIS

Chapitre **5.2**

Gestion administrative des tournois

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

5.2 Gestion administrative des tournois

FORMULAIRES DE TYPE H

H comme...homologation !

Suivre la procédure informatique mise en place sur le site fédéral pour les tournois à cadence lente et FIDE. Suivre la procédure mise en place par les Ligues pour les tournois à cadence lente ne comportant que des joueurs de la Ligue et non FIDE et pour les tournois à cadence rapide.

FORMULAIRES DE TYPE T

T comme...traitement des tournois ! Ils sont sous l'entière responsabilité de l'arbitre.

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
T1ter / DNA	Page de garde	Document qui présente de façon synoptique un certain nombre de données faisant l'objet d'un contrôle de la part de la DNA.
T2 / DNA	Récapitulatif des participants	Toutes les personnes qui participent à une manifestation homologuée doivent être en règle vis à vis de notre Fédération sportive
T3ter / DNA	Fiche de calcul des droits d'homologation	Le chèque correspondant à cette somme doit obligatoirement accompagner cette fiche.
T4 / DNA	Check-list : tournois rapides	Liste des pièces qui composent le rapport technique
T5ter / DNA	Check-list : tournois joués en cadence lente	Liste des pièces qui composent le rapport technique
T6 / DNA	Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE	Liste des pièces qui composent le rapport technique et remarques spécifiques.
T7 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence A)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur ne présentant pas sa licence A
T8 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence B)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur ne présentant pas sa licence B
T9 / DNA	Enquête forfait non justifié	Exemple de lettre que doit envoyer l'arbitre à un joueur forfait.
T10 / DNA	Avertissement écrit	Modèle d'avertissement écrit
T11 / DNA	Exclusion	Modèle de document d'exclusion



FORMULAIRES DE TYPE I

I comme ...informatique ou comme...indemnités !

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
I2 / DNA	Fiche d'indemnisation d'un arbitre délivrée lors de l'arbitrage d'une manifestation homologuée	Rappel : toute indemnisation doit être déclarée (impôts).

Homologation des tournois à cadence lente.

Pour ce qui concerne les tournois rapides ou lents comptant pour le Elo national mais ne comportant que des joueurs de sa propre Ligue la demande d'homologation est du ressort des Ligues. Voir la procédure mise en place avec les délégués ELO des Ligues.

La liste des responsables des homologations dans les différentes Ligues est consultable sur le site FFE

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

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

Procédure :

1. Se connecter en tant qu'utilisateur, <http://echecs.asso.fr/Connect.aspx> ,
2. En haut à gauche cliquer sur « Homologation »,
3. Remplir le formulaire,
4. Enregistrer.
5. Un message sera reçu dès validation de la compétition.

Ce message sera du style :

« Suite à votre demande, le Tournoi XCXCXCXCX est homologué sous le numéro XXXXX.

Vous pouvez administrer et envoyer les résultats en vous connectant à <http://admin.echecs.asso.fr>

login: XXXXX

password : XXXXXXXXXXXX



T1 : PAGE DE GARDE DU RAPPORT TECHNIQUE

RAPPORT TECHNIQUE : PAGE DE GARDE
Formulaire T1 ter

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom de l'arbitre rédacteur : -----
Numéro de licence de l'arbitre rédacteur : -----
Niveau de l'arbitre rédacteur :-----
Adresse postale : -----

Téléphone et e-mail : -----
Nom, prénom et n° de licence de l'arbitre principal (si différent)-----

Nom de l'événement :

Numéro d'homologation FFE:

Date(s) de l'événement : du au

Lieu (commune, département, ligue) :

Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur :

.....

.....

.....

Caractéristiques techniques

Nombre de rondes :
Nombre de joueurs FIDE : (si cadence FIDE)
Nombre de joueurs au total :
Cadence Rapide ?; Cadence FFE ?; Cadence FIDE ?(Cocher une seule case)
Départages :
Type d'appariements :
Système de répartition des prix :
Montant total des prix distribués :
Tarif des droits d'inscription : ADULTES = € JEUNES = €
Nom et titres des adjoints :

NOTES

Attestation(s) de stage pratique jointe(s) : OUI NON
Copie de demande de sanction ou d'explication : OUI NON
Bordereau de licence jointe (s) pour le secrétariat FFE : OUI NON
Divers
Date et signature de l'arbitre :

T4 : CHECK-LIST : TOURNOIS RAPIDES

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES CHECK-LIST

Formulaire T4Ter /DNA

	Délégué ELO Régional	Directeur des Titres
1. Page de garde	X	X
2. Liste alphabétique des compétiteurs	X	X
4. Grille américaine	X	X
5. Règlement Intérieur du Tournoi		X
6. Sauvegarde informatique + « exportation »	X	
8. Récapitulatif des participants	X	
9. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X	
11. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
13. Attestation de Stage Pratique portant sur un stagiaire ou candidat		X
14. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

Le rapport technique **complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit nécessairement être adressé **dans les 7 jours** qui suivent la fin du tournoi. L'arbitre principal est responsable de la rédaction et de l'expédition du rapport par courrier tarif normal ou par INTERNET. Conformément à l'article 14 du RIDNA, le rapport établi par un stagiaire (adressé uniquement au Directeur des Titres) n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant. Tout arbitre ne respectant pas ces directives peut être sanctionné (voir article 34.3 du RIDNA).

Adresse du Délégué Elo Régional (à remplir par ligue) :

Adresse du Directeur des Titres :

M Gérard HERNANDEZ2, rue du Clair Matin – 01500 Saint Denis en Bugey –
hnz.gerard@wanadoo.fr

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.



T5 : CHECK-LIST : TOURNOIS JOUÉS EN CADENCE LENTE

Formulaire T5 Ter / DNA

	Secrétariat fédéral	Directeur des Titres
1. Page de garde		X
2. Liste alphabétique des compétiteurs		X
3. Grille américaine		X
4. Règlement Intérieur du Tournoi		X
5. Boule Papi vers Erick Mouret	X	
6. Attestations de normes (formulaires FIDE) <i>le cas échéant</i>	X	
7. Récapitulatif des participants	X	
8. Droits : facture et chèque	X	
9. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X
10. Attestation de Stage Pratique portant sur un stagiaire ou candidat		X
11. Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X

Date limite d'expédition : **le rapport complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit être adressé au plus tard à J + 7 au secrétariat fédéral (la partie complète qui le concerne) et au Directeur des Titres (idem) par INTERNET ou à défaut par courrier. Le jour J correspond à la date de la dernière ronde. Le non-respect de cette directive implique une amende de 67 euros à payer par l'organisateur. Conformément à l'article 34.3 du RIDNA, un arbitre ne se conformant pas à ces directives et ne respectant pas le délai "J + 7" peut être sanctionné par la DNA. Le rapport technique d'un tournoi est toujours établi et signé par l'arbitre principal en personne.

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique, comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

Adresse du secrétariat fédéral :

Fédération Française des Échecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

Mail d'Erick Mouret :

erick.mouret@echecs.asso.fr

Adresse du Directeur des Titres :

M. Gérard HERNANDEZ2, rue du Clair Matin – 01500 Saint Denis en Bugey – h.nz.gerard@wanadoo.fr

Cette check-list ainsi que cette procédure de traitement ne concernent que les compétitions dont les parties sont jouées en cadence lente. Pour les parties rapides, voir le formulaire « T4 Ter » de la DNA.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant une année à compter de la date de fin de tournoi.

LE RAPPORT TECHNIQUE SIMPLIFIÉ

À une époque où on se soucie beaucoup de l'environnement, il économise du papier, de l'encre pour votre imprimante et des frais d'envoi.

Comment faire ?

Envoyer :

la sauvegarde (boule) PAPI dans les 2 jours suivant la compétition à Erick Mouret. Le rapport technique dans les 7 jours à M. Gérard HERNANDEZ, responsable des tournois, sanctions et titres de la DNA. Il faut aussi envoyer au secrétariat fédéral les éléments indispensables par courrier.

À Erick Mouret.

Par mail:

erick.mouret@echecs.asso.fr

Sauvegarde PAPI (Boule)

Remarque : Pensez à cocher la case « Terminé » sur le tournoi sur le site FFE.

Au secrétariat Fédéral

Par courrier: Fédération Française des Échecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

Le calcul des droits de l'homologation + le chèque

Les attestations de norme FIDE signés (si applicable)

Formulaire T2 : Récapitulatif des participants.

À Gérard HERNANDEZ

Par mail :

Fichiers en format Word ou PDF les documents listés sur le formulaire T4 Ter ou T5 Ter, soit :

- Page de Garde T1ter
 - Le règlement intérieur
 - I2ter – fiche d'indemnisation de l'arbitre
 - Attestation de Stage Pratique (positive)
 - La grille américaine
 - La liste alphabétique des participants
- Si vous lui envoyez tout cela par mail, il n'est pas besoin de lui faire un courrier.

Par courrier : M. Gérard HERNANDEZ 2, rue du Clair Matin – 01500 Saint Denis en Bugey

- Demandes de Sanction obligatoirement signé
- Attestation de Stage Pratique NÉGATIVE, obligatoirement signée



T6 : FICHE CONCERNANT LE TRAITEMENT DES TOURNOIS FERMÉS FIDE

Formulaire T6 / DNA

TRAITEMENT DES TOURNOIS FERMES HOMOLOGUES FIDE

Ce rapport technique doit être envoyé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi à :

Fédération Française des Échecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

Tout retard sera sanctionné par une amende de 67 euros à payer par l'organisateur et par une mesure disciplinaire prise par la DNA à l'encontre de l'arbitre.

Un second exemplaire du rapport doit être adressé à M. Gérard HERNANDEZ.

Ce rapport technique comprend les pièces suivantes :

Liste des participants en respectant l'orthographe des noms adoptée par la FIDE, notamment pour l'alphabet cyrillique, avec numéros d'identification FIDE, Elo international, fédérations (en employant le code FIDE, en trois lettres).

Grille des résultats (renumérotée selon le classement final)

Attestations de normes, le cas échéant (formulaires FIDE) *(le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce).*

Fiche de calcul des droits d'homologation et chèque *(le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce).*

Fichier pgn de l'ensemble des parties *le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce.*

Remarque : l'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 1 an à compter de la fin du tournoi.



MODÈLE DE RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE TOURNOI.

Entente préalable entre :

- **l'Arbitre principal et l'Organisateur.**

- **l'Organisateur et la Direction Technique Nationale.**

Pour définir les modalités techniques du tournoi, obtenir son homologation FFE ou FIDE et préciser les types de joueurs qui pourront y participer (Limites Elo ? Sexe ? Nationalité ?), afin de tout prévoir (!?) pour un bon déroulement.

C'est la règle des 4 W des Anglais (Where, Why, When, Who).

Le **Règlement Intérieur** doit être préparé par l'Arbitre et l'Organisateur, avant la 1ère ronde. Il doit être affiché dans la salle du Tournoi.

Article 1 : Présentation

L'Association (Club, Comité...) :
organise le
du au (bien définir le ou les tournois).

Exemple :

Le XLVIIème Festival International d'Échecs de est organisé par le club d'échecs de du au

Lieu des rencontres : salle du Palais des Sports de

Ce festival est ouvert à tout joueur respectant les conditions d'admission suivantes :

Comportement correct exigé

Être licencié A pour la saison en cours à la F.F.E. (la licence peut être prise sur place) ou à une fédération reconnue par la F.I.D.E.

TOURNOI DE GM :

Tournoi fermé de 10 joueurs.

OPEN A :

Ouvert aux joueurs avec classement supérieur à 1700 Elo.

OPEN B :

Ouvert aux joueurs avec classement inférieur à 1800 Elo.

TOURNOI DE BLITZ

Nota :

- Les joueurs français non-classés sont affectés d'office dans l'Open B, sauf cas particulier (ex. : ancien classement) étudié par le Comité d'Organisation du Festival.
- Les joueurs étrangers non-classés F.I.D.E. et ne pouvant pas prouver par une attestation un classement ELO converti inférieur à 1800 seront automatiquement affectés dans l'Open A.
- Le comité d'organisation du Festival se réserve le droit de surclasser un joueur, compte tenu des résultats que celui-ci a obtenu dans les éditions précédentes du festival ou dans d'autres compétitions d'échecs en France ou à l'étranger. La décision prise par le comité d'organisation est sans appel.
- Un joueur ayant falsifié des documents ou ayant déclaré intentionnellement un faux classement ne pourra prétendre à aucun prix et sera exclu du tournoi.

Remarque :

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

Aucune ré-estimation ultérieure ne sera effectuée.



Article 2 : Règles et Appariements

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE (Congrès de 20.....).
 Les appariements se font au Système Suisse intégral (Règles C.04 FIDE 20.....) (forts-faibles, aucune protection de club, de famille, pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre (selon la FIDE)).
 Seront appariés à la 1ère ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence et (ou) réglé leurs droits d'inscription.

Exemple :

Appariements et classements assistés par ordinateur (programme PAPI 3.2....).
 Les appariements se font au système suisse intégral (Règles C04 FIDE) pour les Opens, et Tables de Berger pour le Tournoi Fermé. Aucune protection de club, de famille. Pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre.

Remarques : Sauf cas de force majeure, les appariements de la ronde n sont définitifs 2 heures après la fin de la ronde n-1. Un joueur ne désirant pas jouer une ronde, doit prévenir l'arbitre de son open au cours de la ronde précédente au plus tard.

Les appariements sur Internet sont donnés à titre indicatif.

[Concernant les tournois rapides ou blitz \(depuis le 1^{er} juillet 2014 :](#)

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

[B.5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.](#)

[G.2 Avant le début de la manifestation, il sera annonce si G4 ou G5 s'applique ou non.](#)

Article 3 : Cadence

Cadence : 40 coups / 1h30 puis 30mn avec un incrément de 30s par coup depuis le début.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu :

Vérification des licences :

Clôture des inscriptions :

Clôture du Tournoi : (jour, heure et lieu)

Affichage des appariements à heures. Présence de l'Arbitre jusqu'à heures.

Exemple :

Dates et horaires des rondes :

1 ^{ère} ronde	samedi	Début à 18h
2 ^{ème} ronde	dimanche	Début à 14h30
3 ^{ème} ronde	lundi	Début à 10h
4 ^{ème} ronde	lundi	Début à 16h
5 ^{ème} ronde	mardi	Début à 14h30
6 ^{ème} ronde	mercredi	Début à 14h30
7 ^{ème} ronde	jeudi	Début à 14h30
8 ^{ème} ronde	vendredi	Début à 14h30
9 ^{ème} ronde	samedi	Début à 10h
Cérémonie	samedi	A17h

Ouverture de la salle 1/4 heure avant les rondes.



Accueil des participants :

Samedi à partir de 14h

Tout joueur se présentant après 17h00 ne sera apparié que pour la ronde 2 avec 0 (zéro) point, sauf accord de l'organisateur.

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Adultes : Jeunes :

Répartition des Prix (indiquer que la liste des prix figure en annexe, avec affichage dans la salle de tournoi avant la Nième ronde. Préciser les modalités d'attribution des prix, ex aequo, non-cumulables, catégories, système Hort, etc....

Exemple :

Les prix ne sont pas cumulables. Les prix du classement général sont répartis au système Hort. Les prix par tranches ELO et les prix spéciaux sont attribués en cas d'égalité de points de parties au joueur ayant le meilleur départage.

Chaque joueur reçoit le prix le plus important auquel il a droit. En cas de prix de montants égaux, l'ordre de priorité suivant sera appliqué :

- Prix du classement général,
- Prix par tranches ELO,
- Prix spéciaux.

Les joueurs non classés concourent pour la tranche ELO correspondant à leur performance après la 6ème ronde.

Ne pourront recevoir un prix que les joueurs présents ou représentés à la remise des prix.

Article 6 : Classement

Départage des ex aequo : (indiquer les systèmes choisis dans l'ordre)

Exemple :

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

Pour le tournoi fermé, les départages successifs sont le Sonneborn-Berger (C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a annulé), le nombre de victoires puis la Performance. Pour les Opens, le départage entre les ex aequo est effectué par le Buchholz tronqué (scores ajustés des adversaires moins les 2 plus faibles), le Cumulatif puis par la Performance en cas de nouvelle égalité.

Article 7 : Forfaits

Préciser le délai autorisé pour le retard.

Rappel de la règle sur les forfaits injustifiés.

Exemple :

Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard est considéré comme forfait. Tout joueur faisant forfait n'est apparié à une ronde que s'il justifie son absence (avant la fin de la ronde précédente). Tout joueur faisant deux forfaits consécutifs ou non sera exclu du tournoi. Tout forfait et tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur des Sanctions de la Direction Nationale de l'Arbitrage de la FFE pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

Pour signaler un forfait de dernière minute, appeler le responsable de l'équipe d'arbitrage au 06 xx xx xx xx en précisant ses nom et prénom ainsi que le nom de l'open.

Article 8 : Fin de partie

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) apporte les 2 originaux des feuilles de partie à la table d'arbitrage. Les joueurs doivent ranger les pièces sur l'échiquier et éteindre la pendule.

Article 9 : nullité par accord mutuel

Rappel de la Charte du Joueur (présente en pièce jointe au règlement) et du code de l'éthique de la FIDE

Mention de la clause d'encadrement de la proposition si elle existe.



Exemple :

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE.
 Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.
 Pour pouvoir faire nulle par accord mutuel, il faut jouer au moins 25 coups.

Exemples de nulle interdite par accord mutuel :

- Partie nulle :

- * la nulle par accord mutuel n'est pas autorisée. Deux joueurs faisant une nulle par accord mutuel seront sanctionnés par une double perte.
- * Si un pat ou une position morte (absolument aucun mat ne peut se produire) se présente, avant de ranger les pièces, les joueurs doivent appeler l'arbitre qui validera le résultat, s'il y a lieu.
- * En cas de répétition de position (art. 9.2 des règles du jeu), ou si les 50 derniers coups consécutifs ont été effectués par chaque joueur sans aucune prise, et sans mouvement de pion, alors, le joueur au trait est autorisé à réclamer le nulle à l'arbitre.
- * Si la nulle est constatée et validée par l'arbitre, les joueurs entourent les deux noms, écrivent « ½ » ou « 0,5 », et signent les feuilles, puis remettent les feuilles à l'arbitre, et rangent les pièces.

Article 10 : Rappels

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi : par exemple

- appariements accélérés pendant les rondes; système
 - exclusion après 2 forfaits ou un forfait non justifié,
 - respecter la charte du joueur d'échecs. (Affichée sur le lieu du tournoi),
 - aucune nullité ne sera accordée avant le Nième coup et (ou) ...heure(s) de jeu,
 - les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre,
 - les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu,
 - Conformément aux décisions du Comité Directeur de la F.F.E des 21 et 22 juin 2014, avertissement oral aux joueurs détenteurs d'un téléphone mobile et/ou d'un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. Ils sont interdits dans la salle de jeu mais tolérés dans un sac et complètement éteints. Tout son émis : sonnerie, alarme, ou vibreur, entraînera la perte immédiate de la partie pour le joueur fautif. S'il est évident qu'un joueur a utilisé un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie et l'adversaire gagnera.
 - Les participants acceptent la réglementation anti-dopage du ministère des Sports. S'il est effectué un contrôle les participants ont l'obligation de suivre les directives de l'organisateur et du médecin pratiquant le contrôle,
 - si l'arbitre a des soupçons de triche envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur des sanctions si les faits sont avérés,
 - les photos avec flash ne seront acceptées que durant les dix premières minutes de la ronde,
 - avoir une attitude convenable
 - analyse et blitz interdits dans la salle
 - interdiction à un joueur d'aller dans la salle d'analyse pendant sa partie
 - éviter toute discussion et toute lecture suspecte
 - vente de littérature échiquéenne interdite dans l'aire de jeu
 - signalement des abandons non justifiés au directeur des titres et sanctions pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.
 - buvette installée loin de la salle de jeu
 - toute dégradation entraînera une exclusion
 - animations
- Tout contrevenant pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements écrits signifient l'exclusion immédiate du tournoi.

Exemple :

L'aire de jeu comprend « la zone de jeu » + les toilettes + « l'espace fumeur » + « l'espace boisson ». Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, interdiction de quitter l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre.
 Éviter toute discussion et toute lecture suspecte.



Tout comportement incorrect, y compris à l'extérieur ou sur les lieux d'hébergement pourra être sanctionné. Une tenue correcte est exigée sur les lieux du Tournoi.

Les pendules doivent être manipulées calmement.

Les téléphones doivent être éteints sous peine de sanction. L'utilisation d'un téléphone portable durant la partie entraîne un avertissement écrit et la perte de la partie. Un téléphone qui émet un son entraîne la perte de la partie.

Les analyses sont interdites dans l'aire de jeu.

Il est strictement interdit de fumer dans l'espace de jeu ainsi que dans tous les locaux désignés comme « zones non-fumeurs » par les responsables de la sécurité du site.

Un joueur forfait (absent sans avoir prévenu l'arbitre) est considéré comme ayant abandonné le tournoi et n'est pas apparié pour la ronde suivante.

Tout manquement à la « Charte du Joueur d'Échecs » peut être sanctionné. Voir annexe

Tout contrevenant pourra recevoir un avertissement. Deux avertissements écrits signifient l'exclusion immédiate du Tournoi.

Article 11 :

Arbitre Principal :

Autres Arbitres :

(indiquer le titre : Arbitre International, Arbitre FIDE, Fédéral 1, 2 3 ou 4, Stagiaire)

Article 12 : Jury d'appel

Jury d'appel : (pour les tournois de haut niveau) Il est constitué avant le début de la première ronde et est affiché en annexe dans la salle de tournoi.

(La plupart des litiges interviennent à cause de décisions arbitrales. C'est pourquoi le ou les arbitres ne doivent pas figurer dans la commission d'appel)

Exemple :

Le jury d'appel est constitué par la commission d'appels sportifs de la FFE. En cas de désaccord avec une décision de l'arbitre, un joueur peut saisir le jury d'appel par écrit. Il doit cependant continuer la partie en suivant les directives de l'arbitre, puis rédiger une demande écrite d'appel.

Article 13 : Contrôle anti-dopage

Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage pratiqué par un médecin agréé et à la demande de tout organisme habilité. L'arbitre se chargera de contacter les joueurs désignés.

Article 14 :

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

L'Arbitre Principal

L'Organisateur

T2 : RÉCAPITULATIF DES PARTICIPANTS

Formulaire T2 / DNA

TRAITEMENT DES TOURNOIS
RÉCAPITULATIF DES PARTICIPANTS

TOURNOI :

N° d'homologation :

Date(s) : du au

Nom et numéro de licence de l'arbitre principal :

.....

Nombre de participants (ayant joué au moins une ronde)	
--	--

Nombre de joueurs ayant présenté une licence F.F.E valable pour la saison en cours :	
Nombre de joueurs étrangers n'ayant pas de licence F.F.E à présenter : (un étranger inscrit sur la liste FRA de la F.I.D.E n'entre pas dans cette catégorie mais dans la première voire dans les suivantes)	
Nombre de joueurs licenciés F.F.E ayant fourni une attestation sur l'honneur (faute de pouvoir présenter leur licence valable pour la saison en cours) Rappel : l'arbitre doit impérativement joindre ces attestations au rapport technique.	
Nombre de joueurs ayant pris une licence sur place : (et dont les noms figurent dans la liste ci-dessous)	
TOTAL (qui doit être égal au nombre de participants) :	

Liste des joueurs ayant pris une licence sur place :

Nom et prénom des nouveaux licenciés	Date de naissance

Faire une seconde liste si besoin.

Nom et adresse du responsable local de ces prises de licences :

.....

.....

Ces nouvelles licences figurent sur l'état-navette du club de.....

Je soussigné (arbitre principal) **certifie l'exactitude de ces données. Je sais que ma responsabilité est pleinement engagée.**

Date et signature de l'arbitre

ATTESTATIONS SUR L'HONNEUR

Formulaire DNA / T7

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné.....certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence
A valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Formulaire DNA / T8

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné.....certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence
B valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

GESTION HOMOLOGATION DES TOURNOIS

Nouvelles dispositions pour les homologations et dans la gestion des tournois

Demandes d'homologation

Les demandes doivent être faites à la rubrique mon compte.

Pour les Tournois FFE, la demande doit être faite 10 jours avant le début du Tournoi.

Pour les Tournois FIDE le délai est de 15 jours, pour les Tournois à Norme (c'est-à-dire où une norme est possible) 40 jours à l'avance.

Si votre demande est hors délais le serveur le signale et demande de cocher une case "demande en retard". La demande sera alors prise en compte mais rien ne garantit qu'elle soit acceptée et les droits d'homologation fixes seront doublés.

Toute demande d'homologation entraîne le règlement de la partie fixe des droits même si le tournoi est annulé.

Nouvelles contraintes de la FIDE

La FIDE n'accepte plus les Tournois durant plus de 3 mois. De tels Tournois doivent désormais faire l'objet de plusieurs demandes avec le nombre de rondes à la fin (Ex : Tournoi Interne 2015 r-3, Tournoi Interne 2015 r4-5 etc...)

La FIDE demande désormais la date de chaque partie. Il faut donc indiquer ces dates dans le formulaire d'homologation. La FIDE n'accepte pas plus de 3 rondes par jour même en une heure ko.

Il est aussi rappelé qu'un joueur étranger doit obligatoirement avoir un code FIDE faute de quoi (en plus d'être désormais considéré comme non licencié) le tournoi ne peut être pris en compte. Un joueur souhaitant être classé sous FRA aura son code ajouté automatiquement.

Gestion du tournoi et droits d'homologation

La personne qui a demandé l'homologation reçoit les codes d'accès au site d'administration du Tournoi.

Ce site permet de :

- Changer l'annonce
- Envoyer un fichier pdf d'annonce
- Modifier le type de Tournoi
- Diminuer le nombre de rondes (pas de l'augmenter !)

Une fois que le fichier Papi est envoyé, d'afficher la facture des droits d'homologation.

Il faut comme avant les faire parvenir avec la facture au siège de la FFE.

Ces droits d'homologations comportent :

- Une part fixe de 10 euros pour les Tournois à cadence lente, de 50 pour les Tournois à norme (ces droits sont doublés si la demande d'homologation a été faite en retard)
- Une part variable égale à 7% des droits d'inscriptions annoncés adultes et jeunes (mi et gmi gratuits).

Les éliminatoires jeunes pour le Championnat de France sont exemptées, en cas de problème contacter Erick Mouret.

Une fois le tournoi terminé il faut :

- Renvoyer le jour même (au plus tard le lendemain car les tournois FIDE sont désormais pris en compte jusqu'à la veille du la publication du mois) le fichier Papi sur le site FFE (ou à défaut par mail au responsable des homologations)
- Marquer le Tournoi "Terminé" ce qui indique au responsable des homologations que le tournoi peut être traité.

Une fois le Tournoi marqué "Terminé" il n'est plus possible de le modifier. Il faut demander le déverrouillage du Tournoi pour prévenir le responsable des homologations qu'il va y avoir des modifications dans le résultat.

Les droits d'homologation sont dans tous les cas recalculés lorsque le tournoi est marqué terminé. Ils sont aussi disponibles dans le site de gestion du club référent à la rubrique tournoi.

T3 : DROITS D'HOMOLOGATION

Formulaire T3quater / DNA

	<p>FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE</p> <p>FICHE de CALCUL des DROITS d'HOMOLOGATION</p>
--	--

Pour des tournois à cadence lente.

Ce document, avec le chèque des droits d'homologation à l'ordre de la F.F.E., doit être expédié à la Fédération Française des Échecs, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

Ces droits d'homologations comportent :

- Une part fixe de 10 euros pour les Tournois à cadence lente, de 50 pour les Tournois à norme (ces droits sont doublés si la demande d'homologation a été faite en retard)
- Une part variable égale à 7% des droits d'inscriptions annoncés adultes et jeunes (mi et gmi gratuits). Pour les tournois fermés à normes de titre international, ceux qui sont organisés en partenariat avec la F.F.E. sont exonérés de droits, les autres ont des droits d'homologation fixes :
 150 €uros pour un tournoi de Maîtres – 300 €uros pour un tournoi de Grands Maîtres.

Nom de l'événement :
Numéro d'homologation FFE :
Date(s) de l'événement : du au
Lieu (commune, département, ligue) :
.....
Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur :
.....

TOURNOI : Calcul du montant total des inscriptions

	Nombre d'Inscrits		Montant	Total
Adultes Tarif nominal	x	=		
Jeunes (-20 ans) Tarif nominal	x	=		
Titrés (GM et MI gratuits)	x	=	0	0
		=	Totaux	
				x 7 %
		=		
		=		
		=		

AUTRES TOURNOIS	Montant	Taux	Total €
Tournoi à Norme de MI – Fixe 150 €	--	--	
Tournoi à Norme de MI – Fixe 300 €	--	--	

Droits d'homologation =

Partenariat F.F.E.

Exonération

Fait à

Le

Signature de l'arbitre

Signature de l'organisateur



T10 : AVERTISSEMENT ÉCRIT

Formulaire T10 / DNA

	<p>FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE Avertissement Écrit</p>
--	--

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom :

Numéro de licence :

Titre :

Caractéristiques techniques du tournoi

Nom :

Numéro d'homologation FFE :

Dates du tournoi :

En application de l'article 12.9 des règles du jeu, l'arbitre principal inflige un avertissement écrit à :
 Identification du joueur sanctionné

Nom et prénom :

Numéro de licence :

Adresse postale :

MOTIF de l'AVERTISSEMENT

.....

.....

.....

.....

.....

Date et signature de l'arbitre :

Selon l'article 34.2 du Règlement Intérieur de la DNA, tout avertissement écrit donné à un joueur par un arbitre est archivé pendant 2 ans par le Directeur des Sanctions. Le deuxième avertissement donné au même joueur entraîne une suspension individuelle de participer aux compétitions homologuées.

- de 8 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 1 an
- de 4 mois pour 2 avertissements écrits donnés sur une période de 2 ans.

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

Le joueur a la possibilité de faire appel de l'avertissement dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appel sportif. L'appel a un caractère suspensif. Lorsque la décision concernant le 2e appel est définitive, elle est publiée dans le Bulletin des Arbitres et communiquée au service gestionnaire des fichiers des licenciés pour diffusion de la liste des suspendus en annexe à ces fichiers.

Destinataires : intéressé, arbitres, DTTS DNA FFE





T11 : EXCLUSION

Formulaire T11 / DNA

	<p>FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE Exclusion</p>
--	--

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom :

Numéro de licence :

Titre :

Caractéristiques techniques du tournoi

Nom :

Numéro d'homologation FFE :

Dates du tournoi :

En application de l'article 12.9 des règles du jeu, l'arbitre principal exclut du tournoi le joueur suivant :
Identification du joueur sanctionné

Nom et prénom :

Numéro de licence :

Adresse postale :

MOTIF de l'EXCLUSION

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Date et signature de l'arbitre :

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

Le joueur a la possibilité de faire appel dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appel du tournoi ou par défaut la commission d'appel sportif.

Destinataires : intéressé, arbitres, DTTS DNA FFE

BARÈME D'INDEMNISATION DE L'ARBITRE

1) PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Ce barème a comme base une constante appelée « P ». La valeur de « P » est égale à 17 euros au 1er janvier 2010. Elle peut être réactualisée par le Comité Directeur de la F.F.E. (*remarque : jadis, cette constante correspondait à la part fédérale d'une licence senior. Cette correspondance n'est plus appliquée.*)
- Le calcul de l'indemnité est valable pour l'arbitre principal. L'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité (sauf cas particuliers définis en l'article 5), est hébergé, et reçoit des frais de déplacements. L'arbitre stagiaire ne perçoit aucune indemnité, mais est hébergé. L'organisateur n'est pas tenu de lui verser des frais de déplacements. La présence d'un arbitre candidat n'implique aucune obligation de la part de l'organisateur.
- Rappel des quotas : un arbitre par tranche de 100 joueurs. *Exemple pour 120 joueurs : un arbitre principal + un arbitre adjoint (titré, stagiaire ou candidat).*
- L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise entre **50 € (plancher) et 85 € (plafond)**. Des dispositions spécifiques sont appliquées dans certains cas définis au paragraphe 5.
- Dès lors qu'un tournoi est homologué, l'organisateur est tenu de faire appel à un arbitre fédéral ayant au moins le titre minimal requis (voir Livre de la Fédération : tournois homologués). L'indemnisation de l'arbitre est obligatoire et doit nécessairement figurer dans le budget de l'événement. Si un arbitre fait don d'une somme correspondant partiellement ou totalement au montant de l'indemnité due, cette opération apparaît à la fois en dépenses (ligne budgétaire « arbitrage ») et en recettes (don).
- Le paiement de l'indemnité s'effectue avant le début de la dernière ronde. Une fiche d'indemnisation, signée par l'arbitre et par l'organisateur, est établie en double exemplaire.
-

2) FRAIS DE DÉPLACEMENTS

- L'arbitre doit nécessairement utiliser son véhicule :
 - option 1 : **0,30 € / km (tarif indicatif, se reporter au tarif en vigueur de la FFE) +** remboursement des péages sur présentation des justificatifs.
 - option 2 : frais réels (s'il n'y a pas eu accord préalable entre l'organisateur et l'arbitre, l'option 1 est systématiquement adoptée).
- L'arbitre ne doit pas utiliser son véhicule : tarif S.N.C.F 2ème classe, augmenté d'un forfait « petits déplacements » d'un montant de **20 euros**.

3) HÉBERGEMENT

Il est parfois nécessaire de prévoir pour l'arbitre un hébergement. Ce dernier comprend alors les nuitées en hôtel 2 étoiles ou équivalent et les repas au tarif conforme aux textes en vigueur, s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparés par le comité organisateur.

4) MISE À DISPOSITION D'UN ORDINATEUR PERSONNEL, FRAIS DIVERS

Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, l'organisateur lui verse **un forfait de 40 euros**.

Tous les frais que l'arbitre a pu engager pour l'arbitrage concerné (courrier, frais de téléphone, papeterie, etc) sont remboursés sur présentation de justificatifs ou d'attestations sur l'honneur.

5) CALCUL DES INDEMNITÉS

☐ **Matches officiels organisés par la F.F.E, la Ligue, le C.D.J.E, le club : I = 50 € par jour**

Pour les matches nécessitant la présence de plusieurs arbitres, chaque arbitre, même lorsqu'il est adjoint (dès lors qu'il est titré) perçoit la somme de 50 € (pas d'application de la règle de la demi-indemnité).

☐ **Tarifs adoptés pour deux grands événements nationaux :**

Dans la mesure où le matériel informatique est fourni lors des Championnats de France, les arbitres ne recevront pas d'indemnité pour ce matériel.

- Championnats de France des jeunes :

425 euros pour le Superviseur et pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : juniors, cadets, minimes, benjamins, pupilles **et Open A**,

390 euros pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : poussins, petits poussins **et Open B**.

Adjoints (titulaires d'un titre) : **250 euros**

- Championnats de France :

425 euros pour le Superviseur et les arbitres principaux,

250 euros pour les arbitres adjoints (dès lors qu'ils sont titrés, y compris AF4)

Remboursement sur la base du tarif kilométrique de 2° classe SNCF, en vigueur le jour du déplacement.

Celui-ci est calculé sur la base de la distance aller à vol d'oiseau, disponible à l'adresse suivante :

<http://lion1906.com/Pages/francais/recherche/orthodromie/orthodromie.html>

DISTANCE ALLER	CONSTANTE	PRIX KM
D (km)	C	K
1-16	0,7781	0,1944
17-32	0,2503	0,2165
33-64	2,0706	0,1597
65-109	2,8891	0,1489
110-149	4,0864	0,1425
150-199	8,0871	0,1193
200-300	7,7577	0,1209
301-499	13,6514	0,1030
500-799	18,4449	0,0921
800-999	32,2041	0,0755

Valeurs janvier 2015 <http://www.ac-grenoble.fr/admin/spip/spip.php?article2861>

Formule de remboursement du trajet aller : $R = C + (D \times K)$

Le remboursement total correspond au remboursement aller multiplié par 2 + 20 € forfaitaires couvrant les frais annexes (domicile-gare notamment).

EXEMPLE :

Paris-Tours = 204 kms à vol d'oiseau

Remboursement : $R = 7,7577 + (204 \times 0,1209) = 32,4213 = 32,42$

Remboursement total : $(32,42 \times 2) + 20 = 84,84 \text{ €}$

☐ **Tournois au système suisse (cadence lente)**

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

$I = X \times P$

$X = A+B+C+D$

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

A = nombre de rondes

B = nombre de joueurs divisé par 20

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

D = somme des prix du tournoi divisée par 1500

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

Exemple : soit un tournoi de 7 rondes en 5 jours, regroupant 285 joueurs dont 21 titrés. Total des prix versés aux joueurs = 6500 €

$A = 7$

$B = 285 / 20 = 14,25$ soit 15

$C = 21 / 10 = 2,1$ soit 3

$D = 6500 / 1500 = 4,33$ soit 5

$I = (7 + 15 + 3 + 5) \times 17 = 30 \times 17 = 510$ euros

Somme ramenée à 425 € en vertu de l'application du plafond (voir les principes généraux)

Indemnisation d'un arbitre adjoint : $425 / 2 = 212,50$ €

□ **Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse**

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

R = nombre de rondes

D = somme des prix divisée par 1500

K = coefficient établi en fonction du nombre de joueurs

K = 0,4 jusqu'à 50 joueurs

K = 0,5 de 51 à 100 joueurs

K = 0,6 de 101 à 150 joueurs

K = 0,7 de 151 à 200 joueurs

K = 0,8 au-delà de 200 joueurs

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

Exemple N°1 :

Soit un tournoi de 5 rondes avec 45 joueurs. Pas de prix en espèces.

$I = (0,4 \times 5 \times 17) = 2 \times 17 = 34$ €

Somme portée à 50 € en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux)

Exemple N°2 :

Soit un tournoi de 7 rondes avec 75 joueurs, 1000 € de prix.

$I = (0,5 \times 7 \times 17) + (900/1500 \times 17) = 59,5 + 10,2 = 69,7$ €

□ **Tournois toutes rondes en cadence lente**

Rappel : le système de Scheveningen n'entre pas dans cette catégorie, mais dans celle des matchs.

I = indemnité à verser à l'arbitre

J = nombre de joueurs

D = somme (non arrondie) des prix divisée par 1500

TOURNOIS À NORMES : $I = (2,5 \times J \times P) + (D \times P)$

AUTRES TOURNOIS : $I = (1,5 \times J \times P) + (D \times P)$

Exemple :

Soit un tournoi fermé à normes, 10 joueurs, 9 rondes, 1 ronde par jour, total des prix versés aux joueurs = 2000 euros.

$I = (2,5 \times 10 \times 17) + (2000/1500 \times 17) = 425 + (1,33 \times 17)$ soit $425 + 22,6 = 447,6$ €.

Remarque : en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux) l'indemnité sera 9×50 € = 450 €.

I2 : FICHE D'INDEMNISATION DE L'ARBITRE

Formulaire I2ter / DNA



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Fiche d'indemnisation de l'arbitre

N° d'indemnité interne à l'arbitre :/20.....
(Ex : fiche 2/2015 pour ma 2ème manifestation arbitrée en 2015)

IDENTIFICATION DE L'ARBITRE

Nom et prénom de l'arbitre :

Numéro de la licence FFE de l'arbitre :

Adresse de l'arbitre :

Date(s) de la manifestation échiquéenne :

Nom de la manifestation échiquéenne :

Numéro d'homologation F.F.E :

Lieu (préciser la commune et le département) :

IDENTIFICATION DE L'ORGANISATEUR

Nom (et adresse du siège social) de l'Association sportive organisatrice :

Adresse postale :

Téléphone :

Adresse électronique :

Nom du responsable de la manifestation :

Remboursement de Frais de déplacement

Option 1 : Frais kilométriques se reporter au tarif FFE + péages sur justificatifs	Total :€
Option 2 : Tarif SNCF 2ème classe +forfait petits déplacements (20€)	Total :€
Don de l'arbitre:	€
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre:	€

Hébergement

Hôtel (standard hôtel 2 étoiles, pension complète ou demi-pension)	Total :€
Repas (conformément au tarif en vigueur s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparé)	Total :€
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre :	€

Mise à disposition d'un ordinateur personnel, Frais divers

Forfait 40 € pour fourniture de son matériel informatique	Total :€
Frais engagés par l'arbitre (courriers, téléphone, papeterie, etc..) sur présence de justificatifs	Total:€
Don de l'arbitre:	€
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre:	€

Indemnité d'arbitrage

Se référer pour le calcul aux règles définies dans le Livre de l'Arbitre

Montant de l'indemnité versée à l'arbitre = € (dont € reversés au club)

*Rq : montant à déclarer dans les Bénéfices Non Commerciaux sur la déclaration fiscale,
Sans charge sociale si le total annuel reste inférieur à 14,5 % du Plafond Annuel de la Sécurité Sociale (5516 € en 2015)*

TOTAL versé à l'arbitre = €
(et € reversés à)

Signature de l'arbitre

Date et Signature de l'organisateur



T9 : ENQUÊTE FORFAIT NON JUSTIFIÉ

Formulaire DNA / T9

Coordonnées de l'arbitre

--

....., le.....

Monsieur (Madame)

Vous avez participé au tournoi de que vous avez abandonné avant la fin du tournoi, après la ronde sans me prévenir de votre départ. Vous avez donc été apparié contre une personne qui vous a attendu en vain.

Je vous prie de bien vouloir m'indiquer dans les plus brefs délais le motif justifié de votre abandon.

Sans réponse de votre part au plus tard le, je serais hélas dans l'obligation, en tant qu'arbitre principal de ce tournoi, de signaler cet abandon non justifié à la Direction des Tournois (Fédération Française des Échecs) qui appliquerait à votre encontre une **suspension automatique de votre licence pour une durée de trois mois**, conformément aux règlements fédéraux.

Dans l'attente de votre réponse (*à me faire parvenir à l'adresse mentionnée dans le cadre ci-dessus : coordonnées de l'arbitre*), je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes meilleurs sentiments.

Signature de l'arbitre du tournoi

ATTESTATION DE STAGE PRATIQUE

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Attestation de Stage Pratique**AFJ – AF4 - AF3** (rayez la mention inutile)

Stagiaire (Nom, prénom) :

N° FFE du stagiaire et Ligue :

Nom, dates du tournoi, ligue :

Cadence et nombre de rondes :

Arbitre principal (Nom, Prénom, Titre) :

	<i>bien</i>	<i>à améliorer</i>	<i>remarques</i>
Gestion de tournoi <input type="checkbox"/> matériel, réglage pendules... <input type="checkbox"/> pointage, contrôle des licences... <input type="checkbox"/> logiciel d'appariement : saisie joueurs, résultats, classements... <input type="checkbox"/> maîtrise des appariements, explications... <input type="checkbox"/> vérification résultats... <input type="checkbox"/> règles du jeu, mise à disposition, affichage... <input type="checkbox"/> calcul des prix...			
Gestion incidents, zeitnot			
Relations avec les joueurs <input type="checkbox"/> présence <input type="checkbox"/> confort joueurs			
Relations avec l'organisateur			

Au vu des éléments observés ci-dessus, j'atteste en ma qualité d'arbitre principal que le stagiaire

- est apte à prétendre au titre d'arbitre fédéral (indiquez le niveau AFJ, AF4 ou AF3)AF...
- doit effectuer un nouveau stage pratique

Fait à _____

Signature :



5 : TOURNOIS

Chapitre **5.3**

Le Système Hort

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

5.3 Le système Hort :

Bien qu'il porte le nom d'un grand maître, ce système n'est pas un système de départage, mais un système de répartition des prix. Hort n'en est pas l'inventeur, mais peut-être celui qui le popularisa.

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

Exemple 1 :

Imaginons un tournoi où les 10 premiers prix sont à partager entre 2 groupes ex aequo.

	Prix à la place	Prix partagés	Prix au système Hort
joueur A	15000,00	12 400,00	13 700,00
joueur B	12000,00	12 400,00	12 200,00
joueur C	10200,00	12 400,00	11 300,00
joueur D	9000,00	3 675,00	6 337,50
joueur E	7000,00	3 675,00	5 337,50
joueur F	5000,00	3 675,00	4 337,50
joueur G	3500,00	3 675,00	3 587,50
joueur H	2500,00	3 675,00	3 087,50
joueur I	1500,00	3 675,00	2 587,50
joueur J	900,00	3 675,00	2 287,50
joueur K		3 675,00	1 837,50

Les joueurs A, B et C sont à égalité de points, et départagés par un système quelconque.

Les joueurs D, E, F, G, H, I, J et K également. Le joueur K est 11e et n'aurait pas dû être primé si les prix étaient attribués à la place. Toutefois, étant ex aequo, il bénéficie du partage et du système Hort.

On calcule la moyenne des prix des ex-æquo.

On donne à chaque joueur ex aequo la moitié de cette moyenne et la moitié du prix qu'il aurait dû recevoir.

Joueur A :	$[(15000+12000+10200):3]:2 + 15000:2 =$	$6200 + 7500 =$	13700,00
Joueur B :	$[(15000+12000+10200):3]:2 + 12000:2 =$	$6200 + 6000 =$	12200,00
Joueur C :	$[(15000+12000+10200):3]:2 + 10200:2 =$	$6200 + 5100 =$	11300,00
Joueur D :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 9000:2 =$	$6337,50$	
Joueur E :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 7000:2 =$	$5337,50$	
Joueur F :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 5000:2 =$	$4337,50$	
Joueur G :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 3500:2 =$	$3587,50$	
Joueur H :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 2500:2 =$	$3087,50$	
Joueur I :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 1500:2 =$	$2587,50$	
Joueur J :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 900:2 =$	$2287,50$	
Joueur K :	$[(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 0:2 =$	$1837,50$	

Exemple 2 :

Répartition des Prix - Le Système HORT :

Il existe traditionnellement trois modes de répartition des prix : le Partage Intégral, l'Attribution au Départage et le Système Hort. Le mode de répartition est décidé au début de la compétition.

Le Partage Intégral

Les Prix sont partagés également entre les joueurs ayant le même nombre de points. Les ex æquo ne sont pas départagés.

L'Attribution au Départage

Chaque joueur reçoit le Prix associé à sa place. Les joueurs sont classés dans l'ordre du Départage.

Système Hort

C'est la moyenne entre le Partage Intégral et l'Attribution au Départage.

Ce système de partage des Prix permet d'éviter deux injustices : Le Partage Intégral (que les points aient été faciles ou pas) ou l'attribution au Départage (où un joueur ex æquo peut ne pas avoir de prix).

Exemple :

Place	Joueur	Points	Départage	Prix Officiel	Attribution au Départage	Partage Intégral	Système HORT
1 ^{er}	Aimée	6	28	500 €	500 €	450 €	475 €
2 ^e	Béatrice	6	23	400 €	400 €	450 €	425 €
3 ^e	Claude	5	27	200 €	200 €	100 €	150 €
4 ^e	Diane	5	24	100 €	100 €	100 €	100 €
5 ^e	Erika	5	20	rien	0 €	100 €	50 €
6 ^e	Félicie	4	21	rien	0 €	0 €	0 €
				à distribuer	Total distribué	Total distribué	Total distribué
				1 200 €	1 200 €	1 200 €	1 200 €

L'Attribution au Départage n'est que la photocopie de la liste officielle des prix.

Partage Intégral : Aimée et Béatrice sont 1^{ère} et 2^e ex æquo, elles se partagent 500 € + 400 € = 900 €. Trois filles sont 3^e-4^e ex æquo, elles se partagent 200 € + 100 € = 300 €. Avec ce système, Claude "perd" 100 €, qui vont dans la poche d'Erika.

Le Système Hort est la moyenne des deux précédents. Aimée : 500 € + 450 € = 950 €. 950/2 = 475.

Béatrice : 400 € + 450 € = 850 €. 850/2 = 425. Claude : 200 € + 100 € = 300 €. 300/2 = 150.

Diane : facile. Erika : 0 € + 100 € = 100 €. 100/2 = 50.

Félicie finit 6^e elle n'est pas 4^e ex æquo elle n'aura donc aucun prix au classement général.

On utilisera le Système Hort pour le classement général, rarement pour les prix spéciaux (Elo, jeune, etc.) en raison du trop grand nombre d'ex æquo. Pour le classement général, s'il y a beaucoup d'ex æquo, il arrive que les derniers prix attribués soient faibles. Alors, traditionnellement, on n'attribue pas un prix trop faible (par exemple pas de prix inférieur à l'inscription). Tout cela doit être signalé au début du tournoi.

Petit problème pratique du Système Hort : Il faut préparer les prix (chèque ou enveloppe) au dernier moment!

6 : FIDE

Chapitre 6.1 : Le Classement de la FIDE

Chapitre 6.2 : Les Titres de la FIDE

Chapitre 6.3 : Titres d'Arbitre décernés par la FIDE

Chapitre 6.4 : Formation des Arbitres

Chapitre 6.5 : Classification des Arbitres

Chapitre 6.6 : Règlement Disciplinaire pour les arbitres

Chapitre 6.7 : Directives contre la Triche

Chapitre 6.8 : Les Tournois de la FIDE

Chapitre 6.9 : Les tournois de haut niveau

Chapitre 6.10 : Normalisation & matériels de jeu

Chapitre 6.11 : Enregistrement & Octroi de licence FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6 : FIDE

Chapitre **6.1**

Le classement de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.1 Le classement de la FIDE

En vigueur à partir du 1^{er} juillet 2014

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2012.

0 Introduction

Une partie jouée sur l'échiquier sera prise en compte pour le classement de la FIDE lorsqu'elle se déroule dans un tournoi homologué par la FIDE et qu'elle respecte les critères suivants.

- 0.1 La réglementation qui suit sera uniquement modifiée par l'Assemblée Générale sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). De tels changements prendront effet le 1^{er} juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, ces changements s'appliqueront pour ceux qui débutent à cette date ou après.
- 0.2 Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le tournoi et son calendrier de jeu doit être homologué une semaine avant le début du tournoi. Le Directeur de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins d'une semaine avant le début du tournoi. Les tournois avec possibilités de normes doivent être homologués 30 jours à l'avance.
- 0.3 Tous les arbitres d'un tournoi comptabilisé pour le classement FIDE seront licenciés, sinon le tournoi ne sera pas comptabilisé.
- 0.4 Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et continentales doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats.
- 0.5 La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre en compte pour le classement un tournoi en particulier. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1 Cadence de Jeu

- 1.1 Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.
 - Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.
 - Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.
 - Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.
- 1.2 Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.
- 1.3 Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il sera de 40 coups.

2 Règlements en vigueur

- 2.1 Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

3 Durée de jeu journalière

- 3.1 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé en se basant sur des parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

4 Durée du tournoi

- 4.1 Pour les tournois, une période ne dépassant pas 90 jours, sauf :
- 4.11 Les championnats dont la durée excédera 90 jours peuvent être pris en compte.
- 4.12 La CH peut approuver la prise en compte pour le classement de tournois durant plus de 90 jours.
- 4.13 Pour les tournois durant plus de 90 jours, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement.

5 Parties non jouées

- 5.1 Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Toute partie où les deux joueurs ont fait au moins un coup seront prises en compte pour le classement.

6 Composition du tournoi

- 6.1 Si un joueur non classé marque **zéro point** dans son premier tournoi, son score et celui de ses adversaires contre lui ne sont pas pris en compte. Mais si le joueur non classé a joué des parties prises en compte pour le classement, alors ce résultat sera inclus dans le calcul de son classement global.
- 6.2 Dans un tournoi toutes rondes, au moins un tiers des joueurs doit être classé.
- 6.21 Si le tournoi réunit moins de 10 joueurs, au moins 4 doivent être classés.
- 6.22 Dans un tournoi toutes rondes aller-retour avec des joueurs non classés, il doit y avoir au moins 6 joueurs, dont 4 classés.
- 6.23 Les Championnats Nationaux joués en toutes rondes seront pris en compte si au moins 3 joueurs (ou 2 femmes dans les compétitions réservées aux femmes) y participant avaient un classement FIDE officiel avant le début du tournoi.
- 6.3 Dans un tournoi au Système Suisse **ou par équipe** :
- 6.31 Pour qu'une première performance d'un joueur non classé soit comptabilisée, **il doit marquer au moins un demi-point.**
- 6.32 Pour les joueurs classés, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées.
- 6.4 Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties sont non jouées, les résultats du tournoi doivent être déclarés pour le classement comme un tournoi au Système Suisse.
- 6.5 Quand un match a lieu sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un joueur a gagné le match ne seront pas prises en compte.
- 6.6 Les matches dans lesquels l'un des joueurs ou les deux sont non classés ne seront pas pris en compte.

7 Liste Officielle du Classement de la FIDE

- 7.1 Le premier jour de chaque mois, la CH préparera une liste intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.
- 7.11 La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 7.14) est la période pendant laquelle une certaine liste de classement est valable.
- 7.12 Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront consignées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Date de naissance, Sexe et la valeur actuelle de K pour le joueur.
- 7.13 La date de clôture des tournois pour une liste est 3 jours avant la date de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte sur la liste. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de la liste.
- 7.14 Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il répond aux critères suivants:
- 7.14a S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.3, un minimum de **5** parties

7.14b S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.4, un minimum de **5** parties jouées contre des adversaires classés.

7.14c La condition d'un minimum de **5** parties n'est pas nécessairement à remplir lors d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, totalisant au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial.

7.14d Le classement est d'au moins 1000.

7.14e Le classement est calculé en utilisant tous ses résultats comme s'ils avaient été joués en un seul tournoi (ceci n'est pas publié tant qu'il n'a pas joué au moins **5** parties) en utilisant toutes les données de classement disponibles.

7.2 Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste:

7.21 Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sont listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.

7.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés dans une liste séparée, complétant la liste des joueurs classés.

7.23 Les joueurs inactifs sont considérés comme classés avec leur classement le plus récemment publié pour des besoins de classement et de titres.

7.23a Un joueur est considéré comme débutant son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.

7.23b Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors listé sur la prochaine liste.

8 fonctionnement du Système de Classement de la FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en écarts de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

8.1 L'échelle de classement est arbitraire avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tables qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en un écart de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1.0, dp est nécessairement indéterminé, mais est affiché à 800 pour fixer les idées. La seconde table montre la conversion d'un écart de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour le joueur 'H' le mieux classé et le joueur 'L' le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

(a) La table de conversion du score en pourcentage, p, en écart de classements, d(P)

p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)
1.00	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

(b) Table de conversion d'un écart de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour le joueur H le mieux classé et le joueur L le moins bien classé, respectivement.

D			D			D			D		
Dif	Clt	PD	Dif	Clt	PD	Dif	Clt	PD	Dif	Clt	PD
	H	L		H	L		H	L		H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Détermination du Classement 'Ru' dans une manifestation donnée, pour un joueur précédemment non classé.

8.21 Si un joueur non classé marque **zéro** point dans sa première manifestation prise en compte pour le classement, son score ne sera pas comptabilisé.

Tout d'abord, déterminer le classement moyen de sa compétition 'Rc'.

(a) Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe : c'est simplement le classement moyen de ses adversaires classés.

(b) Les résultats des joueurs classés et non classés dans un tournoi toutes rondes sont pris en compte. Pour les joueurs non classés, le classement moyen de la compétition 'Rc' est également la moyenne du tournoi 'Ra' déterminée comme suit :

(i) Déterminer le classement moyen des joueurs classés 'Rar'.

(ii) Déterminer p pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires.

Déterminer ensuite dp pour chacun de ces joueurs.

Puis, déterminer la moyenne de ces dp = 'dpa'.

(iii) 'n' est le nombre d'adversaires.

$$Ra = Rar - dpa \times n/(n+1)$$

8.22 S'il marque 50%, alors $Ru = Ra$.

8.23 S'il marque plus de 50%, alors $Ru = Ra + 20$ pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

8.24 S'il marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes :

$$Ru = Rc + dp.$$

8.25 S'il marque moins de 50% dans un tournoi toutes rondes :

$$Ru = Ra + dp \times n/(n+1)$$

8.3 Le classement R_n qui sera publié pour un joueur précédemment non classé est alors déterminé comme si le nouveau joueur avait joué toutes ses parties jusqu'à présent en un tournoi. Le classement initial est calculé en utilisant le score total contre tous les adversaires. **Il est arrondi à l'entier le plus proche. 0,5 est arrondi vers le haut.**

8.4 Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

8.5 Détermination du changement de classement pour un joueur classé:

8.51 Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer l'écart de classement entre le joueur et son adversaire, D.

8.52 Si l'adversaire est non classé, alors le classement est déterminé à la fin de la manifestation. Ceci ne s'applique qu'aux tournois toutes-rondes. Dans les autres tournois, les parties contre des adversaires non classés ne sont pas comptabilisées.

8.53 Les classements provisoires de joueurs non classés obtenus dans des tournois passés sont ignorés.

8.54 Un écart de classement de plus de 400 points sera comptabilisé comme s'il s'agissait d'un écart de 400 points pour les besoins du classement.

8.55 (a) Utiliser la table 8.1(b) pour déterminer la probabilité de score PD du joueur.

(b) $\Delta R = \text{score} - \text{PD}$. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma \Delta R \times K =$ le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

8.56 K est le coefficient de développement.

K = 40 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties

K = 20 tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.

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

K = 40 pour tout joueur jusqu'à son 18^{ème} anniversaire, tant que son classement reste au-dessous de 2300.

8.57 Rn est arrondi à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 1 (que le changement soit négatif ou positif).

8.58 Détermination des classements dans un tournoi toutes rondes.

Lorsque des joueurs non classés participent, leur classement est déterminé par un processus itératif.

Ces nouveaux classements sont ensuite utilisés pour déterminer le changement de classement pour les joueurs classés.

Ensuite, le ΔR pour chacun des joueurs classés est déterminé pour chaque partie en utilisant Ru (nouveau) comme s'il s'agissait d'un classement réel.

9 Procédures de rapport

9.1 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu. Le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

9.2 Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être transmis pour le classement à moins que les invitations originales n'indiquaient clairement que la manifestation n'était pas prise en compte pour le classement FIDE. L'arbitre principal doit également l'annoncer aux joueurs avant le début du tournoi.

9.3 Chaque fédération nationale désignera un officiel pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et coordonnées doivent être données au secrétariat de la FIDE.

10 Surveillance du traitement du système de classement

10.1 L'une des fonctions du Congrès est d'établir les critères selon lesquels les titres et les classements de la FIDE sont décernés. La fonction du système de classement est de produire des informations de mesures scientifiques de la meilleure qualité statistique pour permettre au Congrès d'attribuer des titres équivalents pour des compétences de joueurs équivalentes. Ainsi, le système de classement doit être scientifiquement maintenu et ajusté de manière convenable à court et à long terme.

10.2 L'échelle de classement est arbitraire et ouverte. Ainsi, seuls les écarts de classements ont une signification statistique en termes de probabilité. Par conséquent, si la composition du champ de classement de la FIDE venait à changer, l'échelle de classement pourrait aller à la dérive du fait des progrès réels des joueurs. Son objectif fondamental est d'assurer l'intégrité du système de manière à ce que des classements de même valeur puissent représenter, d'année en année, la même qualité de jeu.

10.3 L'une des responsabilités de l'Administrateur du Système de Classement est de détecter toute dérive de l'échelle de classement.

11 Les obligations de l'Administrateur du Système de Classement de la FIDE

- 11.1 Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.
- 11.2 Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la CH les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système de classement.
- 11.3 Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.
- 11.4 Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre international.
- 12 commentaires sur le système de classement
- 12.1 La formule suivante donne une bonne approximation des tableaux 8.1a/b.
 $P = 1/(1 + 10^{-[D/400]})$. Toutefois, les tableaux sont utilisés tels quels.
- 12.2 Les tables 8.1a/b sont utilisées exactement comme elles sont décrites, aucune extrapolation n'est faite pour établir un troisième chiffre significatif.
- 12.3 K est utilisé comme influence stabilisatrice dans le système. Quand K = 10, le classement s'inverse en 70 parties environ, K = 20 c'est 35 parties ; K = 30, c'est 18 parties.
- 12.4 Le système a été conçu pour permettre aux joueurs de vérifier leur classement à tout moment.

13 Inclusion dans la liste de classement

- 13.1 Pour être inclus dans la FRL ou dans les listes de classement Rapide/Blitz de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. La fédération ne doit pas être temporairement ou définitivement exclue d'adhésion.
- 13.2 C'est la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient plus être inclus dans la FRL.
- 13.3 Tout joueur exclu de l'une ou l'autre liste de classement car il n'est pas en mesure d'obtenir d'adhésion d'une fédération nationale peut solliciter la FIDE pour une dérogation afin d'être inclus.



6 : FIDE

Chapitre **6.2**

Les titres de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.2 Les Titres de la FIDE

En vigueur à compter du 1^{er} juillet 2014

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1982 et amendées par les Assemblées Générales de 1984 à 2012.

0. Introduction

0.1 Seuls les titres tels qu'en 0.3 sont reconnus par la FIDE.

0.2 Les règles suivantes ne peuvent être modifiées que par l'Assemblée Générale, suivant les recommandations de la Commission d'Homologation (CH).

0.21 De tels changements ne seront effectués que tous les quatre ans, à partir de 2004 (sauf si la Commission accorde qu'une action urgente est nécessaire).

0.22 De tels changements prendront effet le 1^{er} juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, de tels changements s'appliqueront à ceux débutant à cette date ou après.

0.3 Les titres internationaux de la FIDE seront sous la coupe de la CH, qui est l'unité de jugement final. Les titres sont :

0.6 Les titres pour le jeu d'échecs standard devant l'échiquier (comme définis en 1.14), l'unité de jugement étant la CH de la FIDE :

Grand-Maître (GM), Maître International (MI), Maître de la FIDE (MF), Candidat Maître (CM), Grand-Maître Féminin (GMF), Maître International Féminin (MIF), Maître de la FIDE Féminin (MFF), Candidat Maître Féminin (CMF).

0.4 Les titres sont valables à vie à partir de la date de confirmation.

0.41 L'utilisation d'un titre ou classement de la FIDE pour se soustraire aux principes éthiques du titre ou du système de classement peuvent mener une personne à la révocation de son titre sur recommandation de la Commission d'Homologation et entérinement de l'Assemblée Générale.

0.42 Un titre est officiellement valable à partir de la date où tous les critères sont remplis. Pour qu'un titre soit confirmé lorsqu'il est basé sur une candidature, il doit être publié sur le site web de la FIDE et dans les autres documents appropriés pendant au moins 60 jours. Pour les titres enregistrés automatiquement voir ci-dessous, 0.5.

0.43 Le titre peut être utilisé pour les résultats des adversaires uniquement dans les tournois débutant après la confirmation. (exception : voir 1.15)

0.44 En terme, par exemple, d'âge d'obtention d'un titre, les titres sont considérés comme obtenus quand le dernier résultat est obtenu et le critère de classement rempli.

0.5 Définitions

Dans le texte qui suit, quelques termes spéciaux sont utilisés :

La **performance de classement** est basée sur les résultats du joueur et le classement moyen des adversaires (voir 1.48).

La **performance de titre** (par exemple, performance de GM) est un résultat qui donne une performance de classement telle que définie en 1.48 et 1.49 contre la moyenne minimale des adversaires, prenant en compte l'article 1.46, pour ce titre. Par exemple pour une performance de GM, classement moyen des adversaires ≥ 2380 , et performance ≥ 2600 . Ceci pourrait être obtenu, par exemple, par un résultat de 7 points sur 9 parties.

Une performance de GM est une performance ≥ 2600 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2380 .

Une performance de MI est une performance ≥ 2450 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2230 .

Une performance de GMF est une performance ≥ 2400 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2180 .

Une performance de MIF est une performance ≥ 2250 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2030 .

Une **norme de titre** est une performance de titre remplissant des critères additionnels concernant le mélange de joueurs titrés et de nationalités selon ce qui est spécifié dans les articles 1.42 à 1.47.

Le **titre direct** (titre automatique) est un titre gagné en obtenant une certaine place ou résultat dans un tournoi. Par exemple, en gagnant ou obtenant un résultat d'au moins 50 pourcent dans un tournoi. De tels

titres sont décernés et confirmés automatiquement par la CH à la candidature par la fédération du joueur.

0.6 L'Octroi des Titres

0.61 Les titres peuvent être décernés pour des résultats spécifiques lors de manifestations de Championnats déterminés, ou sont décernés en obtenant un classement comme stipulé dans cette réglementation. De tels titres sont enregistrés par le Directeur de la CH sur conseil du Bureau de la FIDE.

0.62 Les titres sont aussi décernés sur candidature avec des normes sur un nombre suffisant de parties. Ces titres sont décernés par l'Assemblée Générale sur recommandation de la CH que le joueur remplit les critères. Le Bureau Présidentiel ou le Comité Directeur peuvent décerner des titres dans des cas "clairs" uniquement, après consultation de la CH.

1 Critères pour les titres désignés en 0.31

1.1 ADMINISTRATION

1.11 Le jeu doit se dérouler selon les Règles du Jeu de la FIDE et les Règles des Tournois de la FIDE. Les tournois dont la composition est changée (sans approbation de la CH) au cours du tournoi ou ceux où les joueurs ont des conditions différentes en termes de rondes et d'appariements ne sont pas valables.

Sauf accord préalable du Directeur de la CH, les tournois doivent être inscrits au moins 30 jours à l'avance sur le serveur de la FIDE.

1.12 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu en une journée. Ceci est calculé sur la base de parties de 60 coups, bien que les parties utilisant un incrément puissent durer plus longtemps.

1.13 Il ne doit pas y avoir plus de deux rondes jouées en une journée. Sans incrément, le temps de réflexion minimum est de 2 heures pour les 40 premiers coups, suivi de 30 minutes pour le reste de la partie. Avec un incrément d'au moins 30 secondes par coup, le temps de réflexion minimum est de 90 minutes pour toute la partie, au-delà de l'incrément.

1.13a Dans les dossiers de candidature pour le titre de GM basé sur des normes, au moins une norme devra être obtenue dans un tournoi comprenant au moins 3 jours à une ronde par jour.

1.13b Dans tout tournoi permettant l'obtention de normes, les cadences et réglages de pendules devront être les mêmes pour tous les joueurs (ex : si la cadence est à incrément, tous les joueurs doivent utiliser l'incrément ; si c'est une cadence temps différé, tous les joueurs doivent utiliser le temps différé ; si aucun incrément ou temps différé n'est spécifié, alors tous les joueurs doivent jouer sans incrément ni temps différé). Il ne peut pas y avoir d'utilisation mélangée de réglages de pendules (incrément, temps différé, rien du tout).

1.14 Les *ligues* et championnats nationaux par équipe peuvent durer plus de 90 jours, mais pas plus d'un an. Normalement, pour les tournois individuels, une durée d'au plus 90 jours est permise, mais le Directeur de la CH peut donner un accord préalable à des tournois de durée plus longue.

1.15 Dans les tournois durant plus de 90 jours, les classements et titres des adversaires utilisés seront ceux en vigueur au moment où les parties ont été jouées.

1.16 L'Arbitre Principal d'un tournoi permettant l'obtention de normes sera un Arbitre International (AI) ou un Arbitre FIDE (AF). Il peut désigner un adjoint temporaire. Un AI ou un AF doit toujours se trouver dans la salle de jeu.

1.17 Aucun arbitre ne peut jouer dans un tournoi permettant l'obtention de normes, même en tant que *joueur complémentaire*.

1.2 TITRES OBTENUS PAR LE BIAIS DE CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX :

1.21 Comme indiqué ci-dessous, un joueur peut obtenir :

1.21a un titre au titre d'une telle manifestation ou

1.21b une norme. Dans ce cas, les points 1.42 à 1.49 s'appliquent.

1.21c une performance de titre. Dans ce cas, les points 1.42, 1.46 à 1.48 s'appliquent.

1,22 Le score minimum est de 35% pour tous les titres. Le résultat présenté est le minimum requis.

Pour les compétitions continentales, sous-continentales ou approuvées par les associations internationales affiliées à la FIDE, un titre ou un résultat peut être obtenu si au moins un tiers ou trois des fédérations membres appropriées – prenant en compte la plus petite valeur – participent à la manifestation. Le nombre

minimum de participants à la manifestation est huit. Les Championnats du Monde (incluant U20) de l'IBCA, l'ICSC et l'IPCA sont exempts de cette règle.

1.23a Si des groupes sont combinés pour faire un groupe plus important, alors les critères (au moins 8 participants d'au moins 3 fédérations) du 1.22 s'appliqueront à ce groupe fusionné. Les titres peuvent être attribué au(x) meilleur(s) joueur(s) des sous-groupes, à condition que le sous-groupe ait au moins 5 participants d'au moins 2 fédérations et que le joueur marque un minimum de 50% sur un minimum de 9 parties.

1.23b Pour les Olympiades, une norme vaut pour 20 parties ; un résultat de performance vaut 13 parties.

1.24 Termes utilisés dans les Tableaux 1.24a et 1.24b :

Or – Premier après tiebreak ;

1^{er} ex-aequo – 3 meilleurs après tiebreak ; Norme – sur 9 parties (sauf si spécifié autrement)

Sous-Continentaux – incluant Zonaux, Sous-zonaux, championnats Arabe, d'Asie, championnats régionaux des Jeunes et Scolaires ; chaque continent est autorisé à désigner un maximum de 3 championnats régionaux des Jeunes ou Scolaires pour l'obtention de titres automatiques.

1. 24 a

OBTENTION AUTOMATIQUE DE TITRES FEMININS

EPREUVE	GMF	MIF	MFF	CMF
Championnat du Monde Féminin	¼ de finaliste	Qualification après un tournoi de sélection		
Olympiade			65% sur un minimum de 9 parties	50% sur un minimum de 7 parties
Championnat du Monde par équipes			65% sur un minimum de 7 parties	50% sur un minimum de 7 parties
Médaille au Championnat du Monde amateur			Or	1 ^{er} ex-aequo; Argent; Bronze
Championnat du Monde >65	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat du Monde >50	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat du Monde U20	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat du Monde U18		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
Championnat du Monde U16		Or	Argent; Bronze	
Championnat du Monde U14			1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze
Championnat du Monde U12			1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze
Championnat du Monde Scolaires U17; U15; U13			1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze
Championnat du Monde U10; U8				1 ^{er} ex-aequo; Argent; Bronze
Championnat du Monde Scolaires U11; U9; U7				1 ^{er} ex-aequo; Argent; Bronze
Championnat Continental par équipes			65% sur un minimum de 7 parties	50% sur un minimum de 7 parties
Championnat Continental Individuel	Or	1 ^{er} ex-aequo; Argent; Bronze		
Championnat Continental >65		1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze	
Championnat Continental >50		1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze	
Championnat Continental & Regional U20		1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze	
Championnat Continental & Regional U18		Or	Argent ; Bronze	
Championnat Continental & Regional U16			1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze
Championnat Continental & Regional U14; U12			Or	Argent ; Bronze
Championnat Continental Scolaires U17; U15; U13			Or	Argent ; Bronze
Championnat Continental Amateur				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat Continental & Regional U10; U8				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat Continental Scolaires U11; U9; U7				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze

Sub-Championnat Continental Individuel		1 ^{er} ex-aequo	65% sur un minimum de 9 parties	50% isur un minimum de 9 parties
Championnat du Commonwealth Individuel		1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze	
IBCA, ICSC, IPCA (adulte)		1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze	
IBCA, ICSC, IPCA U20			1 ^{er} ex-aequo	Argent ; Bronze

OBTENTION AUTOMATIQUE DE NORMES FEMINIQUES

EPREUVE	GMF	MIF
Olympiades	1 Norme de GMF basée sur un minimum de 9 parties sera assimilée à une norme de GMF sur 20 parties	1 Norme de MIF basée sur un minimum de 9 parties sera assimilée à une norme de MIF sur 20 parties
	1 performance de GMF sur un minimum de 9 parties sera assimilé à une norme de GMF sur 13 parties.	1 performance de MIF sur un minimum de 9 parties sera assimilé à une norme de MIF sur 13 parties.
Championnat du Monde par équipes	Comme aux Olympiades	Comme aux Olympiades
Championnat du Monde >65	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat du Monde >50	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat du Monde U20	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat du Monde U18	Or	Argent ; Bronze
Championnat du Monde U16		1 ^{er} ex-aequo
Championnat du Monde U14		Or
Championnat Continental par équipes	Comme aux Olympiades	Comme aux Olympiades
Championnat Continental Individuel	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat Continental >65	Or	Argent ; Bronze
Championnat Continental >50	Or	Argent ; Bronze
Championnat Continental & Regional U20	Or	Argent ; Bronze
Championnat Continental & Regional U18		1 ^{er} ex-aequo
Championnat Continental & Regional U16		Or
Sub-Championnat Continental Individuel		Argent ; Bronze
Commonwealth Individuel		Argent ; Bronze
IBCA, ICSC, IPCA (adulte)		Argent ; Bronze

1.24 b

OBTENTION AUTOMATIQUE DE NORMES MASCULINES

EPREUVES	GM	MI
Championnat du Monde Féminin	Finaliste	
Olympiades	1 Norme de GM basée sur un minimum de 9 parties sera assimilée à une norme de GM sur 20 parties	1 Norme de MI basée sur un minimum de 9 parties sera assimilée à une norme de MI sur 20 parties
Olympiades	1 performance de GM sur un minimum de 9 parties sera assimilé à une norme de GM sur 13 parties.	1 performance de MI sur un minimum de 9 parties sera assimilé à une norme de MI sur 13 parties.
Championnat du Monde par équipes	Comme aux Olympiades	Comme aux Olympiades
Championnat du Monde >65;	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat du Monde >50	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat du Monde U20	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat du Monde U18	Or	Argent; Bronze
Championnat du Monde U16		1 ^{er} ex-aequo
Championnat du Monde U14		Or
Championnat Continental par équipes	Comme aux Olympiades	Comme aux Olympiades
Championnat Continental Individuel	1 ^{er} ex-aequo	
Championnat Continental >65	Or	Argent; Bronze
Championnat Continental >50	Or	Argent; Bronze
Championnat Continental & Regional U20	Or	Argent; Bronze
Championnat Continental & Regional U18		1 ^{er} ex-aequo
Championnat Continental & Regional U16		Or
Championnat du Commonwealth Individuel		Argent; Bronze
IBCA, ICSC, IPCA (adulte)		Argent; Bronze

OBTENTION AUTOMATIQUE DE TITRES MASCULINS

EPREUVES	GM	MI	MF	CM
Coupe du Monde	1/8° de finaliste	Qualification through play - title		
Championnat du Monde Féminin	Championne	Finaliste		
Olympiades			65% sur un minimum de 9 parties	50% sur un minimum de 7 parties
Championnat du Monde par équipes			65% sur un minimum de 7 parties	50% sur un minimum de 7 parties
Championnat du Monde Amateur			Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat du Monde >65	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat du Monde >50	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat du Monde U20	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat du Monde U18		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
Championnat du Monde U16		Or	Argent; Bronze	
Championnat du Monde U14			1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze
Championnat du Monde U12			1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze
Championnat du Monde Scolaires U17; U15; U13			1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze
Championnat du Monde U10; U8				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat du Monde Scolaires U11; U9; U7				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat Continental par équipes			65% sur un minimum de 7 parties	50% sur un minimum de 7 parties
Championnat Continental Individuel	Or	1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze		
Championnat Continental & Regional U20		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
Championnat Continental >65;		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
Championnat Continental >50		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
Championnat Continental & Regional U18		Or	Argent; Bronze	
Championnat Continental & Regional U16			1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze
Championnat Continental & Regional U14; U12			Or	Argent; Bronze
Championnat Continental Scolaires U17; U15; U13			Or	Argent; Bronze
Championnat Continental Amateur				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat Continental & Regional U10; U8				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Championnat Continental Scolaires U11; U9; U7				1 ^{er} ex-aequo ; Argent ; Bronze
Sub-Championnat Continental Individuel		1 ^{er} ex-aequo	65% sur un minimum de 9 parties	50% sur un minimum de 9 parties
Commonwealth Individual		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
IBCA, ICSC, IPCA (adulte)		1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze	
IBCA, ICSC, IPCA U20			1 ^{er} ex-aequo	Argent; Bronze

1.3 DES TITRES PEUVENT ÊTRE OBTENUS EN ATTEIGNANT UN CLASSEMENT PUBLIÉ OU INTERMÉDIAIRE

à un moment ou un autre (voir 1.53a) :

1.31 Maître de la FIDE	≥ 2300
1.32 Candidat Maître	≥ 2200
1.33 Maître de la FIDE féminin	≥ 2100
1.34 Candidat Maître féminin	≥ 2000

1.4 LES TITRES DE GM, MI, GMF, MIF PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE OBTENUS EN RÉALISANT DES

NORMES

dans des tournois comptant pour le classement international joués selon la réglementation qui suit.

1.41 Le nombre de parties

1.41a Les joueurs doivent jouer au moins 9 parties, cependant

1.41b 7 parties seulement sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe en 7 rondes

7 parties seulement sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes.

8 parties seulement sont requises pour la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin où ces normes sur 8 parties comptent pour 9 parties.

1.41c Pour un tournoi en 9 rondes, si un joueur a seulement 8 parties à cause d'un forfait ou une exemption, mais qu'il a un mélange d'adversaires correct dans ces parties, alors s'il a le résultat de titre sur 8 parties, cela compte comme une norme sur 8 parties.

1.41d Lorsqu'un joueur dépasse les conditions d'obtention de norme d'un ou de plusieurs points entiers, alors la longueur du tournoi est considérée comme étendue de ce nombre de parties lors du calcul du nombre total de parties.

1.42 Les parties telles que ci-dessous ne sont pas incluses :

1.42a Contre des adversaires qui ne font pas partie d'une fédération de la FIDE.

1.42b Contre des ordinateurs

1.42c Contre des joueurs non classés qui marquent zéro contre les joueurs classés dans les tournois toutes rondes.

1.42d Conclues par forfait, adjudication ou tout autre moyen que le jeu sur l'échiquier. Les autres parties déjà commencées, qui sont déclarées forfait pour n'importe quelle raison, devront néanmoins être incluses. Lors d'une dernière ronde pour un joueur qui doit jouer afin d'avoir le nombre requis de parties mais peut se permettre de perdre, si l'adversaire fait forfait, la norme comptera quand même.

1.42e Un joueur qui réalise une norme avant la dernière ronde peut ignorer la (les) partie(s) qu'il joue par la suite pourvu que :

- i. cela lui laisse le quota d'adversaires requis
- ii. cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties tel qu'en 1.41
- iii. dans le cas d'un tournoi avec appariements prédéterminés, la totalité des critères, à part le score, doit être couverte pour l'ensemble du tournoi
- iv. dans un tournoi à double rondes, les parties comptabilisées pour la norme doivent comprendre le nombre différent d'adversaires suffisant calculé pour le tournoi en entier.

1.42f Pour une norme, un joueur peut ignorer toutes les parties qu'il a gagnées, pourvu que cela lui laisse le mélange d'adversaires requis et que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties telles qu'en 1.41. La grille complète des résultats du tournoi doit être fournie. Dans le cas d'un tournoi avec des appariements prédéterminés, la totalité des prérequis doit être remplie pour le tournoi complet.

1.42g Les tournois qui font des changements pour favoriser un ou plusieurs joueurs (par exemple en changeant le nombre de rondes, ou l'ordre des rondes, ou appariant des adversaires particuliers, qui ne participeraient pas autrement à la manifestation) seront exclus.

1.43 Fédérations des adversaires

Au moins 2 fédérations autres que celle du candidat au titre doivent être incluses, sauf pour 1.43a-1.43e. Cependant, 1.43f s'appliquera.

1.43a Les phases finales des championnats nationaux masculins (ou mixte) et aussi des championnats nationaux féminins. L'année où le sous-zonal de la fédération concernée a lieu, le championnat national n'est pas exempt pour cette fédération.

1.43b Les championnats nationaux par équipe

1.43c Les tournois zonaux et sous-zonaux

1.43d Les tournois d'autres types peuvent uniquement être inclus avec l'approbation préalable du Directeur de la CH.

1.43e Les tournois au système suisse dans lesquels les compétiteurs incluent **à chaque ronde** au moins 20 joueurs classés FIDE, hors fédération organisatrice, provenant d'au moins 3 fédérations dont au moins 10 d'entre eux détiennent le titre de GM, MI, GMF ou MIF. Sinon 1.44 s'applique.

1.43f Au moins une des normes doit être obtenue selon les critères normaux d'étrangers (voir première clause du 1.43 et 1.44)

1.44 Les quotas d'adversaires doivent être calculés en utilisant l'arrondi à l'entier supérieur (pour les minimum), à l'entier inférieur (pour les maximum). Un maximum de 3/5 des adversaires peuvent venir de la fédération du candidat et un maximum de 2/3 des adversaires d'une seule fédération. Pour les nombres exacts, voir la table en 1.72.

1.45 Titres des adversaires – voir 1.7 pour les valeurs exactes :

1.45a Au moins 50% des adversaires devront être titrés (TH) comme en 0.31, CM et CMF exclus.

1.45b Pour une norme de GM au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être GM.

1.45c Pour une norme de MI, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être MI ou GM.

1.45d Pour une norme de GMF, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être GMF, MI ou GM.

1.45e Pour une norme de MIF, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être MIF, GMF, MI ou GM.

1.45f Les tournois fermés en "aller-retour" requièrent un minimum de 6 joueurs. Un titre de joueur tel qu'en 1.45b-1.45e ne sera compté qu'une seule fois.

1.46 Classement des adversaires

1.46a La liste de classement en vigueur au début du tournoi sera utilisée, voir les exceptions en 1.15. Le classement de joueurs appartenant à des fédérations temporairement exclues au début de la manifestation peut être déterminé en faisant appel au secrétariat de la FIDE.

1.46b Pour les besoins des normes, le classement minimum (plancher ajusté de classement) pour les adversaires sera comme suit :

Grand Maître	2200
Maître International	2050
Grand Maître féminin	2000
Maître International féminin	1850

1.46c Au plus un adversaire peut avoir son classement augmenté jusqu'au plancher ajusté de classement. Quand plus d'un adversaire est au-dessous du plancher, le classement de l'adversaire le plus faible sera augmenté.

1.46d Les joueurs non classés non couverts par 1.46c doivent être considérés comme classés 1000. Pour le nombre minimum d'adversaires classés, voir la table en 1.72. Ceci peut également être calculé de manière que le nombre maximum de non classés soit 20 pourcents du nombre d'adversaires + 1.

1.47 Moyenne des classements des adversaires

1.47a C'est le total des classements des adversaires divisé par le nombre d'adversaires prenant en compte

1.47b L'arrondi de la moyenne de classement est fait à l'entier le plus proche. La fraction 0,5 est arrondie à l'entier supérieur.

Performance de Classement (Rp)

Pour réaliser une norme, un joueur doit obtenir une performance à un niveau au moins égal à ce qui suit :

Niveau minimum avant arrondi Niveau minimum après arrondi

GM	2599,5	2600
MI	2449,5	2450
GMF	2399,5	2400
MIF	2249,5	2250

Calcul d'une Performance de Classement (Rp)

 $R_p = R_a + dp$ (voir la table ci-dessous)

 Où R_a = Classement moyen des adversaires + Différence de classement "dp" de la table 8.1a de la Réglementation du Classement de la FIDE (conversion du score en pourcentage p en écart de classement, dp)

 1.48a Les classements moyens minimum des adversaires R_a sont comme suit :

GM 2380, GMF 2180, MI 2230, MIF 2030.

1.49

p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)
1.00	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

1.5 CONDITIONS POUR L'OBTENTION DU TITRE, UNE FOIS LES NORMES RÉALISÉES

1.51 Deux normes ou plus dans des tournois représentant au moins 27 parties

1.52 Si une norme est convenable pour plus d'un titre, elle peut être utilisée comme partie de candidature pour chacun.

1.53 Avoir atteint à un moment ou un autre un classement comme suit :

GM	≥ 2500
MI	≥ 2400
GMF	≥ 2300
MIF	≥ 2200

1.53a Un tel classement n'a pas besoin d'être publié.

Il peut être obtenu au milieu d'une période de classement, voire au milieu d'un tournoi.

Le joueur peut alors ignorer les résultats ultérieurs pour les besoins de sa candidature au titre. Cependant le devoir de preuve reste alors pour la fédération du candidat au titre.

Il est recommandé que les joueurs reçoivent un certificat de la part de l'Arbitre Principal lorsqu'ils atteignent le niveau de classement durant un tournoi.

Un tel certificat devrait inclure la date où chaque partie a été jouée.

Les candidatures aux titres basées sur des classements non publiés ne seront acceptées par la FIDE qu'après accord de l'Administrateur du Classement et de la CH.

Les classements au milieu d'une période ne peuvent être confirmés qu'après que tous les tournois pour cette période soient reçus et pris en compte par la FIDE.

1.54 Un résultat de titre sera valable s'il a été obtenu en accord avec la Réglementation des Titres Internationaux en vigueur au moment du tournoi où la norme a été obtenue.

1.55 Les normes obtenues avant le 1/7/2005 doivent être enregistrées auprès de la FIDE avant le 1/7/2013 ou elles seront considérées comme périmées.

1.56 Les résultats de titre restent valables à vie. Par conséquent, il n'y a pas de restriction de temps imposée pour obtenir des normes.

1.6 RÉSUMÉ DES CRITÈRES DE TOURNOIS À NORMES.

En cas de différence, les règles ci-dessus prévalent.

		Notes
Nombre de parties par jour	Pas plus de 2	1.13
Cadence de jeu	Critères minimum	1.13
Durée de la manifestation	Moins de 90 jours, exceptions possibles	1.14
Administrateur responsable	Arbitre International ou Arbitre FIDE	1.16
Nombre de parties	Minimum 9 mais 7 en Championnat du monde ou continental par équipes se disputant sur 7 à 9 rondes	1.41a-d
Type de tournoi	pas de match individuel	1.1
Parties non incluses	<input type="checkbox"/> contre les ordinateurs <input type="checkbox"/> parties adjudgées <input type="checkbox"/> forfait avant le début de jeu <input type="checkbox"/> contre des joueurs n'appartenant pas à une fédération membre de la FIDE	1.42

1.61 Pour les nombres ci-dessous, voir la formule de calcul des titres en 1.45.

		Notes
Nombre de GM, pour quota de GM	1/3 des adversaires, 3 GM minimum	1.45b
Nombre de MI, pour quota de MI	1/3 des adversaires, 3 MI minimum	1.45c
Nombre de GMF, pour quota de GMF	1/3 des adversaires, 3 GMF minimum	1.45d
Nombre de MIF, pour quota de MIF	1/3 des adversaires, 3 MIF minimum	1.45e
Performance de classement minimum	GM 2600, MI, 2450, GMF 2400, MIF 2250	1.48
Classement moyen minimum	2380 (GM), 2230 (MI), 2180 (GMF), 2030 (MIF)	1.7
Score minimum	35 %	1.7

1.7 RÉSUMÉ DES CRITÈRES SUR LE NOMBRE DE PARTIES

1.71 Déterminer si un résultat est adéquat pour une norme, en fonction du classement moyen des adversaires.

Les tables 1.72 montrent les grilles pour des tournois jusqu'à 19 rondes. Les normes obtenues dans des tournois de plus de 13 rondes comptent seulement comme 13 parties.

1.72 Tables

Utilisable uniquement pour les championnats continentaux et mondiaux par équipes en 7 à 9 rondes.

7 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. de non classés	1	1	1	1
Nb max. d'une fédération	-	-	-	-
Nb max. de sa fédération	-	-	-	-
Nb min. autre fédération	-	-	-	-
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

- : sans objet

Utilisable uniquement pour les championnats continentaux et mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes ; ou après 8 parties dans la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin. Ces deux derniers sont comptabilisés comme 9 rondes lorsqu'on calcule les 27 parties.

8 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. non classés	1	1	1	1
Nb max. d'une fédération	-	-	-	-
Nb max. de sa fédération	-	-	-	-
Nb min. autre fédération	-	-	-	-
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

- : sans objet

Les éléments suivants concernent les cas de 9 à 19 rondes :

* La réglementation sur le panachage des fédérations comme dans les cases marquées * est abandonnée si la manifestation est un tournoi au Système Suisse dans laquelle les compétiteurs incluent au moins 20 joueurs classés FIDE, hors fédération organisatrice, provenant d'au moins 3 fédérations, dont au moins 10 d'entre eux portent le titre de GM, MI, GMF ou MIF. Voir 1.46c à propos du classement plancher de l'adversaire le moins bien classé.

9 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	5	5	5	5
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'une seule fédération	6	6	6	6
*Nb max. de sa féd.	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330



Pour 10 rondes ou plus il est possible que supprimer une partie gagnée puisse être avantageux.
SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

10 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	5	3	5	3	5	3	5	3
Nb max. non classés	2	1	2	1	2	1	2	1
*Nb max. d'1 féd.	6	3	6	3	6	3	6	3
*Nb max. de sa féd.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

S'il y avait 4 joueurs d'1 fédération parmi les 6 concurrents, aucun des 2 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, les deux étaient GM.

11 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	4 GM	4 MI	4 GMF	4 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	6	6	6	6
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'1 féd.	7	7	7	7
*Nb max. de sa féd.	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.



12 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. non classés	2	1	2	1	2	1	2	1
*Nb max. d'1 féd.	8	4	8	4	8	4	8	4
*Nb max. de sa féd.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

S'il y avait 4 joueurs d'1 fédération parmi les 7 concurrents, aucun des 3 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, tous étaient GM.

13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	5 GM		5 MI		5 GMF		5 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Porteurs de titres	7		7		7		7	
Nb max. non classés	2		2		2		2	
*Nb max. d'1 féd.	8		8		8		8	
*Nb max. de sa féd.	7		7		7		7	
10½	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
10	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
9½	2425-2458		2275-2308		2225-2258		2075-2108	
9	2459-2489		2309-2339		2259-2289		2109-2139	
8½	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
8	2513-2542		2363-2392		2313-2342		2163-2192	
7½	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
7	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6½	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5½	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
5	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

14 rondes comptant pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	5 GM 3 GM si DR		5 MI		5 GMF		5 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	7	4	7	4	7	4	7	4
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	9	4	9	4	9	4	9	4
*Nb max. de sa féd.	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

S'il y avait 5 joueurs d'1 fédération parmi les 8 concurrents, aucun des 3 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, les deux étaient GM.

15 rondes comptant pour 13 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	5 GM	5 MI	5 GMF	5 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	8	8	8	8
Nb max. non classés	3	3	3	3
Nb max. d'1 féd.	10	10	10	10
Nb max. de sa féd.	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345



16 rondes comptant pour 13 rondes	GM		IM		WGM		WIM	
Un minimum de	6 GM 3 GM si DR		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	8	4	8	4	8	4	8	4
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	10	5	10	5	10	5	10	5
*Nb max. de sa féd.	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rondes comptant pour 13 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	6 GM	6 MI	6 GMF	6 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	9	9	9	9
Nb max. non classés	3	3	3	3
Nb max. d'1 féd.	11	11	11	11
Nb max. de sa féd.	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

18 rondes comptant pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	6 GM 3 GM si DR		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	9	5	9	5	9	5	9	5
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	12	6	12	6	12	6	12	6
*Nb max. de sa féd.	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rounds comptant pour 13 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	7 GM		7 MI		7 GMF		7 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Porteurs de titres	10		10		10		10	
Nb max. non classés	4		4		4		4	
Nb max. d'1 féd.	12		12		12		12	
Nb max. de sa féd.	11		11		11		11	
15	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
14½	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
14	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
13½	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
13	2467-2482		2317-2332		2267-2282		2117-2132	
12½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
12	2505-2519		2355-2369		2305-2319		2155-2169	
11½	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
11	2543-2563		2393-2413		2343-2363		2193-2213	
10½	2564-2578		2414-2428		2364-2378		2214-2228	
10	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
9	2621-2635		2471-2485		2421-2435		2271-2285	
8½	2636-2656		2486-2506		2436-2456		2286-2306	
8	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7½	2680-2694		2530-2544		2480-2494		2330-2344	
7	≥2695		≥2545		≥2495		≥2345	

1.8 CERTIFICATS DE TOURNOI POUR LES TITRES

L'Arbitre Principal doit préparer en quadruple exemplaire des certificats de résultats obtenus pour les titres. Ces copies doivent être données au joueur, à la fédération du joueur, à la fédération organisatrice ainsi qu'à la FIDE. Il est recommandé au joueur de demander le certificat à l'Arbitre Principal avant de quitter le tournoi. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission du fichier TRF à la FIDE.

1.9 TRANSMISSION DE RAPPORTS DE TITRE EN TOURNOIS

De tels tournois doivent être enregistrés comme stipulé en 1.11.

1.91 La fin d'un tournoi est la date de la dernière ronde et la date limite de transmission du tournoi sera calculée à partir de cette date.

1.92 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué par la FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) au Rating Officer de la fédération où le tournoi a eu lieu dans les 7 jours après la fin du tournoi. Le Rating Officer est responsable du dépôt du fichier TRF sur le serveur de classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

1.93 Les rapports incluront une base de données contenant au moins les parties jouées par les joueurs obtenant des résultats de titres.

1.10 PROCÉDURE D'ATTRIBUTION DES TITRES AUX JOUEURS

1.10a Enregistrement des Titres automatiques

L'Arbitre Principal envoie les résultats au secrétariat de la FIDE. Le secrétariat de la FIDE crée une liste de titres possibles avec le Directeur de la CH. Les fédérations concernées sont informées par le secrétariat de la FIDE. Si la fédération est d'accord pour postuler pour le titre, alors le titre est confirmé.

1.10b Titres sur dossier

Le dossier doit être envoyée et signé par la fédération du joueur. Si la fédération du joueur refuse de postuler, le joueur peut faire appel auprès de la FIDE et postuler pour le titre (et payer) lui-même.

Tous les certificats doivent être signés par l'arbitre principal du tournoi et par la fédération responsable de la manifestation.

2. Eléments de dossier de candidature

Ils figurent en annexe. Ils se composent des éléments suivants :

Titre	Formulaire de norme	Formulaire de candidature
Certificat de norme	IT1	IT2
Rapport de tournoi	IT3	

2.1 LES DOSSIERS DE CANDIDATURE

pour les titres suivants doivent être préparées sur ces formulaires et toutes les informations requises transmises avec la candidature :

GM ;MI ; GMF ;MIF – l'IT2, les IT1s, chacun avec les grilles

2.2 LES DOSSIERS DE CANDIDATURES DOIVENT ÊTRE TRANSMIS À LA FIDE

par la fédération du candidat. La fédération est responsable du paiement des droits.

2.3 DÉLAI

Il y a un délai de 60 jours afin de traiter convenablement les dossiers. Il y a une majoration de 50 % à prendre en compte pour les candidatures à gérer dans un temps plus court. Celles qui arrivent pendant le Bureau Présidentiel, le Comité Directeur ou l'Assemblée Générale seront majorées de 100%.

Exception : la majoration peut être abandonnée si la dernière norme a été obtenue si tard que le délai ne puisse pas être respecté.



2.4

Toutes les candidatures, ainsi que l'ensemble des détails, doivent être postés sur le site web de la FIDE au moins 60 jours avant finalisation. Ceci afin que toute objection puisse être déposée.

3.0 Liste des formulaires de candidature

(Documents à adresser à la FIDE par le biais du délégué fédéral)

3.1 Certificat de norme IT1 [Certificate of title result IT1](#).

3.2 Formulaire de candidature au titre IT2 [Title Application form IT2](#).

3.3 Formulaire de rapport de tournoi IT3 [Tournament report form IT3](#).



IT 1

Certificate of Title Result

GM

IM

WGM

WIM

Name: First name:
 Sex:
 ID-number: Federation:
 Date of Birth: Place of Birth:

Event: Start:
 Close:
 Chief Arbiter (name, ID): number of games:
 rate of play: number of federations:
 number players not from title applicant's federation number rated opponents
 number players from host federation total number titled opponents
 numbers of: GM IM WGM WIM FM WFM

Where applying 1.43e:
 number of federations: number of rated players not from host federation:
 number of players not from host federation holding GM, IM, WGM, WIM titles

Special remarks:

Rd.	Opponents	ID.	Fed	Rating	Rating by 1.46c	Title	Score
Number of games: ____						Total:	

Rating average (1.46b): Score required: Score achieved:
 Exceeding norm by points

.....
 Chief Arbiter's signature

Federation confirming the result:

Name of federation official: Signature:

Note: Unrated = 1000, but see 1.46b. Score = 1, ½ or 0.5, 0 for played games or +, =, - for unplayed games
 The organizer must provide this certificate to: each player who has achieved a title result, to the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.





TITLE APPLICATION

IT2

The following federation _____ hereby applies for the title of:

Grandmaster (minimum level 2500) _____ International Master (2400) _____

Woman Grandmaster (2300) _____ Woman International Master (2200) _____

To be awarded to :

family name:	first name:
FIDE ID Number:	date of birth: place of birth:
date necessary rating gained:	level of highest rating:

Titles can be awarded conditional on reaching the required rating at a later date (see Title Regulations 1.50c for the procedure to be followed in this case).

Herewith certificates (IT1s) and cross-tables for the following norms

1. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFM	
rated ___ unrated ___	

2. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFM	
rated ___ unrated ___	

3. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFM	
rated ___ unrated ___	

Attach another form IT2 if there are more supporting norms.

total number of games _____ (minimum 27) special comments _____

name of Federation official _____ date _____

signature _____



Tournament Report Form

IT3

Federation

Name of Tournament

Country and Place of Tournament

Starting date

Ending date

Organizer of the Tournament

Contact Information (Address, phone, fax, E-mail) of the person responsible for information:

Number of Rounds _____ Schedule (number of rounds/day) _____ Rate(s) of play _____
 Tournament Type _____ Pairing System of a _____
 Swiss System Tournament _____
 Manual Person responsible _____
 Computerized Program used _____
 Special Remarks (exceptions in pairing, restart option,...)

Type	Number	Number of feds	host fed players	other fed players	Type	Number	Number of feds	host fed players	other fed players
Rated					Unrated				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				

Chief Arbiter and contact information for Chief Arbiter (address, phone, fax, Email)

1st Deputy Chief Arbiter

If more than 20 players
2nd Deputy Chief Arbiter

If more than 70 players
3rd Deputy Chief Arbiter

If more than 120 players
4th Deputy Chief Arbiter

The organizer must provide this report form to each arbiter who has achieved a norm, his/her federation, the organizing federation and the FIDE Secretariat.

6 : FIDE

Chapitre **6.3**

**Titres d'Arbitres
décernés par
la F.I.D.E.**

**Le Livre
de L'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.3 Titres d'Arbitres décernés par la FIDE

Approuvée par l'AG de 1982, amendée par les AG de 1984 à 2013.

1 INTRODUCTION

Les règles suivantes peuvent être modifiées uniquement par l'Assemblée Générale, selon les recommandations de la Commission des Arbitres.

1.1.1 Les règles ne doivent être modifiées que tous les quatre ans, à partir de 2004 (sauf si la Commission détermine qu'une action urgente est nécessaire).

1.1.2 De tels changements prendront effet le 1er juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale.

1.1.3 Les titres à décerner sont Arbitre International (AI) et Arbitre FIDE (AF).

1.1.4 Les titres sont valables à vie à compter de la date d'attribution ou d'enregistrement.

1.1.5 Le jury est la Commission des Arbitres de la FIDE.

1.1.6 La Commission des Arbitres est nommée par l'Assemblée Générale pour le même mandat que le Président de la FIDE. La Commission se compose d'un Directeur, nommé par le Président de la FIDE, un Secrétaire, nommé par le Directeur en consultation avec le Président de la FIDE et d'au plus 11 experts ayant le droit de vote au sein de la Commission. Aucune Fédération ne peut avoir plus d'un représentant dans la Commission.

1.1.7 Le Bureau Présidentiel ou le Comité Directeur peut valider les titres du 1.1.3 dans les cas évidents uniquement, après consultation du Directeur de la Commission des Arbitres.

1.1.8 La Commission prend généralement ses décisions au cours des sessions précédant immédiatement l'ouverture de l'Assemblée Générale.

1.1.9 Dans des circonstances exceptionnelles, la Commission peut recommander un titre par un vote par correspondance.

2 RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE POUR LES NORMES D'ARBITRES

- 2.1.1 Format : Système Suisse, Toutes Rondes ou autre
 Niveau : Mondial, Continental, National
 Type : Individuel, Par Équipe
 Certificats : Nombre de certificats de normes délivrés par compétition
 Normes : Nombre de normes pouvant être utilisées pour une candidature

Format	Niveau de l'événement	Type	Certificats	Normes
Tous	Mondial	Tous	Pas de limite	Pas de limite
Tous	Continental	Tous	Pas de limite	Pas de limite
Suisse	International	Tous	1 par 50 joueurs	Pas de limite
Toutes Rondes	International	Tous	Maximum 2	Pas de limite
Suisse	Championnats Nationaux	Individuel / par équipe (adulte)	1 par 50 joueurs	Maximum 2
Toutes Rondes	Championnats Nationaux	Individuel / par équipe (adulte)	Maximum 2	Maximum 2
Jeu Rapide	Mondial / Continental	Tous	Tous	Maximum 1

2.1.2 Une norme d'Arbitre dans la division la plus haute du Championnat National par équipe, pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

- 1 Au moins quatre (4) échiquiers par équipe ;
- 2 Au moins dix (10) équipes ;
- 3 Au moins 60% des joueurs sont classés FIDE ;
- 4 Au moins cinq (5) rondes.

2.1.3 Deux (2) formats de tournois différents doivent figurer parmi les normes d'un dossier de candidature pour les titres d'Arbitre FIDE et d'Arbitre International (c'est-à-dire Suisse, Toute Rondes ou par équipes). Présenter seulement des tournois au système Suisse peut être accepté à la condition qu'au moins l'un (1) d'eux soit un tournoi international homologué FIDE avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE et au moins 7 rondes.

2.1.4 Les Candidats aux titres d'AI/AF doivent être âgés d'au moins 21 ans.

3 CONDITIONS À REMPLIR POUR LE TITRE D'ARBITRE FIDE (AF)

Chacune des conditions suivantes :

3.1 Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse.

3.2 Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

3.3 Connaissance suffisante d'au moins une langue officielle de la FIDE.

3.4 Compétences pour faire fonctionner des pendules d'échecs électroniques de différents types et pour différents systèmes.

3.5 Expérience en tant qu'arbitre principal ou adjoint dans au moins trois (3) événements homologués FIDE (ceux-ci peuvent être nationaux ou internationaux) et participation à au moins un (1) Séminaire d'Arbitres de la FIDE et succès (au moins 80 %) à un examen préparé par la Commission des Arbitres.

Les manifestations homologuées FIDE valables pour une norme sont tous les tournois d'au moins 10 joueurs dans le cas d'un toutes rondes, d'au moins 6 joueurs dans le cas d'un toutes rondes aller-retour et d'au moins 20 joueurs dans le cas d'un Système Suisse.

3.6 Le titre d'Arbitre FIDE dans chacune des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AF.

3.7 Pour un candidat, être arbitre d'un match lors d'une Olympiade est équivalent à une norme d'AF. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.

3.8 Être arbitre principal ou adjoint dans n'importe quel Tournoi Rapide homologué FIDE ou Blitz homologué FIDE, avec au moins trente (30) joueurs et neuf (9) rondes sera équivalent à une (1) norme d'AF. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.

3.9 La participation à un (1) Séminaire d'Arbitres de la FIDE et le succès (au moins 80 %) à un examen préparé par la Commission des Arbitres sera équivalente à une (1) norme d'AF. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.

3.10 Les candidats de fédérations ne pouvant pas organiser de tournois valables pour l'obtention de titres ou de classement sont susceptibles d'obtenir le titre en réussissant (au moins 80 %) un examen préparé par la Commission des Arbitres.

4 CONDITIONS À REMPLIR POUR LE TITRE D'ARBITRE INTERNATIONAL (AI)

Chacune de conditions suivantes :

4.1 Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.

4.2 Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

- 4.3 Connaissance de l'anglais obligatoire, au moins en conversation ; et des termes échiquéens dans les autres langues officielles de la FIDE.
- 4.4 Compétences de base d'utilisateur pour travailler sur un PC. Connaissance des programmes d'appariements homologués par la FIDE, de Word, Excel et du courriel.
- 4.5 Compétences pour faire fonctionner des pendules d'échecs électroniques de différents types et pour différents systèmes.
- 4.6 Expérience en tant qu'arbitre principal ou adjoint dans au moins quatre événements homologués FIDE, tels que les suivants :
- a) La finale du Championnat Individuel (adulte) National (deux normes maximum).
 - b) Tout tournoi et match officiel de la FIDE.
 - c) Tournois et matches internationaux à normes.
 - d) Manifestations échiquéennes internationales avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE, et au moins 7 rondes (une norme maximum).
 - e) Tous Championnats Blitz ou Rapides, du Monde ou Continentaux officiels, pour adultes et juniors (une norme maximum).
- 4.7 Le titre d'Arbitre International dans chacune des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AI.
- 4.8 Être arbitre d'un match lors d'une Olympiade est équivalent à une norme d'AI. Au plus une norme de ce type sera prise en compte pour le titre.
- 4.9 Le titre d'Arbitre International ne peut être décerné qu'à des candidats ayant déjà obtenu le titre d'Arbitre FIDE.
- 4.10 Toutes les normes pour le titre d'AI doivent être différentes des normes déjà utilisées pour le titre d'AF et doivent avoir été réalisées après l'obtention du titre d'AF.
- 4.11 Au moins deux (2) des normes présentées devront être signées par des Arbitres Principaux distincts.

5 PROCÉDURE DE CANDIDATURE

- 5.1 Les formulaires de candidature pour les titres listés en 1.1.3 sont en annexe :
- Formulaire de Rapport de Tournoi avec résultats et décisions d'appels - IT3 (un pour chaque norme)
Formulaire de Rapport de Norme d'Arbitre - IA1 ou FA1 (un pour chaque norme)
Formulaire de Candidature au Titre d'Arbitre - IA2 ou FA2
- 5.2 Les candidatures doivent être envoyées au Secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat. La fédération nationale est responsable du règlement des droits.
Tous les certificats doivent être signés par l'Arbitre Principal et la fédération responsable du tournoi.
Dans le cas où le candidat est l'Arbitre Principal, alors l'Organisateur ou l'Officiel Fédéral peuvent signer le certificat.
- 5.3 Toutes les normes du dossier d'application doivent avoir été réalisées dans des événements dont les dates de début vieilles au plus de six ans. La demande doit être présentée au plus tard le deuxième Congrès de la FIDE suivant la date du dernier événement répertorié. Les normes de Séminaire sont valables pour une durée de quatre (4) ans.
- 5.4 Les candidatures doivent être envoyées au Secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat. La fédération nationale est responsable du règlement des droits. Si la fédération du candidat refuse, le candidat peut présenter son cas à la Commission des Arbitres, qui investiguera. Si aucune raison valable n'est trouvée au refus, le candidat peut faire appel à la FIDE et présenter son dossier de candidature (et payer) pour son titre lui-même.

5.5 Il y a un délai limite de 60 jours afin que les dossiers de candidature soient examinés correctement. Il y a une hausse de 50% des droits pour les dossiers déposés ensuite. Les dossiers arrivant pendant le Bureau Présidentiel, le Bureau Exécutif ou l'Assemblée Générale paieront 100% de plus de droits. Exception : la hausse des droits peut être enlevée si la dernière norme a été achevée trop tard pour respecter le délai limite.

5.6 Toutes les candidatures aux titres avec tous les détails doivent être déposées sur le site web de la FIDE pendant au moins 60 jours pour la finalisation du dossier. Ceci pour que toutes objections puissent être déposées.

6 LICENCE D'ARBITRE

6.1 Tout arbitre titré actif (Arbitre International ou Arbitre FIDE) et tout Arbitre National travaillant sur un tournoi homologué FIDE devra avoir payé sa cotisation.

6.2.1 La licence sera valable à vie, à condition que l'arbitre reste un arbitre actif, et elle sera effective à partir du jour de réception de la cotisation.

6.2.2 La cotisation des arbitres nationaux est valable à vie

6.2.3 Si un Arbitre National se voit décerné le titre d'Arbitre FIDE, la cotisation pour ce titre doit être payée à la FIDE

6.2.4 Si un arbitre change de catégorie, seulement la différence entre les montants des cotisations sera versée à la FIDE

6.2.5 Si un Arbitre FIDE obtient le titre d'Arbitre International, la cotisation pour le nouveau titre devra être versée à la FIDE

6.3 La cotisation sera :

- | | |
|---|----------|
| a) Pour la catégorie A (seulement AI) : | 300 € |
| b) Pour la catégorie B (seulement AI) : | 300 € |
| c) Pour la catégorie C : | AI 160 € |
| | AF 120 € |
| d) Pour la catégorie D : | AI 100 € |
| | AF 80 € |
| e) Pour les Arbitres Nationaux | 20 € |

6.4 Le non-paiement de la cotisation conduit à l'exclusion de la liste des arbitres agréés FIDE.

6.5 La licence d'arbitre entre en vigueur au 1er janvier 2013.

6.6 À partir du 1er janvier 2013, tous les arbitres des tournois homologués FIDE doivent avoir leur licence FIDE.

6.7.1 Un arbitre qui est devenu inactif (voir annexe 2, articles 1.3 et 1.4) est considéré ne plus être licencié

6.7.2 Pour être de nouveau actif, un arbitre inactif a à payer une nouvelle licence, selon l'article 6.3

6.8 Si l'article 6.6 n'est pas rempli, les résultats du tournoi ne seront pas homologués.

6.9 À partir du 1er janvier 2013, la cotisation sera facturée avec les frais de dossiers pour les attributions des titres des nouveaux arbitres.

7 LISTE DES FORMULAIRES DE CANDIDATURE

[Tournament report form IT3.](#)
[International Arbiter norm report form IA1.](#)
[Application for award of the title of International Arbiter IA2.](#)
[FIDE Arbiter norm report form FA1.](#)
[Application for award of the title of FIDE Arbiter FA2.](#)

Annexe 1 : Réglementation pour la Formation des Arbitres d'Échecs (voir chapitre 4.2.3)

[Regulations for the training of the chess arbiters.](#)

Annexe 1a : Réglementation pour l'organisation de Séminaire d'Arbitres FIDE via Internet

[Regulations for the Organization Internet Based FIDE Arbitrs' Seminars.](#)

Règlements pour l'organisation de séminaires Internet d'Arbitres FIDE

Le but de l'organisation de Séminaires Internet d'Arbitres FIDE est d'offrir des possibilités de formation rentables pour tous les pays membres de la FIDE.

1. Généralité.

1.1. Ces règlements comprennent tous les aspects concernant la formation des arbitres à travers Internet et les séminaires Internet d'Arbitres FIDE qui sont organisés partout dans le monde.

1.2. Les Séminaires qui ne sont pas organisés selon ces règlements ne seront pas reconnues par la FIDE et ne seront pas en mesure de fournir des normes pour les titres des arbitres de la FIDE.

2. Organisation.

2.1. Les Séminaires Internet pour les arbitres doivent être organisées par une fédération d'échecs ou tout autre organisme d'échecs qui appartient à une fédération nationale respective, suite à l'autorisation et l'approbation par la FIDE. Il devrait y avoir un comité d'organisation du séminaire, composé de 3 membres, comme suit:

a) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la FIDE.

b) Un membre nommé par la Fédération hôte, ou l'Académie ou aux échecs organisation.

c) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la Fédération de l'hôte.

2.2. Les conférences du séminaire Internet d'arbitres FIDE et le test d'évaluation sont rédigés dans une des langues officielles de la FIDE.

2.3. Afin d'organiser un Séminaire Internet d'arbitres FIDE, la Fédération organisatrice (ou Académie d'échecs ou d'une autre organisation d'échecs appartenant à cette fédération ou à la FIDE), doit envoyer une demande à la Commission des Arbitres de la FIDE, au moins 3 mois avant le début du séminaire. La demande doit contenir:

a) L'organisateur, les dates et le calendrier.

b) Les participants (un certain nombre de personnes, leurs fédérations, etc.)

c) les sujets qui seront abordés durant le cours.

d) Les membres proposés pour le Comité d'organisation du Séminaire.

e) Le conférencier proposé pour le séminaire (qui devrait être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE) et son adjoint, qui viennent de la Fédération de l'hôte ou l'organisation d'échecs.

f) L'organisateur technique proposée (qui doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE).

Annexe 1b: [List of Lecturers for the FIDE Arbiters Seminars.](#)



Annexe 2 : Réglementation pour la Classification des Arbitres d'Échecs (voir chapitre 4.2.4)
Regulations for the classification of the arbiters.

Annex 2a: A' Category Arbiters.

Annex 2b: B' Category Arbiters.

Annex 2c: C' Category Arbiters.

Annex 2d: D' Category Arbiters.

Annex 2e: National Arbiters.

Annex 2f: Inactive Arbiters.

Annex 3: List of Licensed Arbiters.

Annex 4: Arbiters' structure in FIDE events.

Annex 5a: Disciplinary regulations for Arbiters.

Annex 5b: FIDE Arbiters' Commission Disciplinary Subcommittee.

Annex 6: Anti cheating guidelines for Arbiters.

Structure des Arbitres dans les manifestations de la FIDE
(2013, Congrès FIDE de Tallinn)

No	Manifestation	Joueurs	Arbitre Principal	Arbitre Adjoint	Arbitre de Secteur	Arbitres	Arbitres Assistants
1	Olympiades	~1200	1	2 (Open-Femmes)	8	1 par Match (approx. 150-160)	-
2	Championnat du monde	2	1	1	-	-	-
3	Championnat du monde féminin	2	1	1	-	-	-
4	Tournoi des Candidats	8	1	1	-	1	-
5	Coupe du Monde	128	1	1	-	8 (R1, R2) 4 (R3, R4) 2 (R5, R6)	Selon les départages (1 par Match)
6	Coupe du Monde féminine	64	1	1	-	8 (R1) 4 (R2, R3) 2 (R4, R5)	Selon les départages (1 par Match)
7	Coupe du Monde par équipes	40	1	1	-	3	-
8	Coupe du Monde par équipes féminines	40	1	1	-	3	-
9	Grand Prix	12	1	1	-	2	-
10	Grand Prix Féminin	12	1	1	-	2	-
11	WJCC	~250	1	2 (GarçonsFilles)	-	1 pour 20 joueurs	-
12	WYCC (Cadet)	~1000	1	2 (GarçonsFilles)	1 par groupe d'âge	1 pour 20 joueurs	-
13	WYCC (Youth)	~1000	1	2 (GarçonsFilles)	1 par groupe d'âge	1 pour 20 joueurs	-
14	Championnat du monde des Amateurs	~150	1	1	-	1 pour 20 joueurs	-
15	Championnat du Monde des Vétérans	~150	1	1	-	1 pour 20 joueurs	-
16	World Schools Indiv.CC	~600	1	2 (GarçonsFilles)	1 par groupe d'âge	1 pour 20 joueurs	-
17	Olympiades des Moins de 16 ans	~140	1	1	-	1 pour 2 Matches	-
18	Championnat du monde Rapide	~150	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
19	Championnat du monde Blitz	~150	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
20	Championnat du monde Rapide Féminin	~100	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
21	Championnat du monde Blitz Féminin	~100	1	1	-	1 pour 30 joueurs	-
22	Championnat continental individuel (Suisse)	~400	1	2	-	1 pour 20 joueurs	-



FIDE Arbiter Norm Report Form

FA1

arbiter's last name:..... first name:..... code (if any):.....

date of birth:..... place of birth:..... federation:.....

federation where event took place:..... name of event:.....

dates:..... venue:..... type of event:.....

number of players:.... number of FIDE Rated players:.... number of rounds:.....

number of federations represented:.....

Confidential Report: (Comments of Chief Arbiter, failing that Organizer)

These should refer to the Arbiter's knowledge of the Laws, the Pairing Rules used and other regulations. Also his/her objectivity, ability to cope with any incidents that arose and consideration for the protection of players from disturbance and distraction.

Recommendation: (Delete one of the following statements).

The Arbiter's performance

(1) was of the required standard for a FIDE Arbiter.

(2) was fairly good but s/he still needs to gain more experience.

Name..... Signature.....

Position..... Federation..... Date.....

Name of Authenticating Federation official.....

Signature..... Date.....

The organizer is responsible for providing the above certificate to each Arbiter who in the opinion of the Chief Arbiter has qualified for a FIDE Arbiter norm and who requests it before the end of the tournament. If the certificate is for the Chief Arbiter it should be based on the judgment of a previously authorized official who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

When applying for the FA title, the applicant's federation must attach to this form the Tournament Report form (IT3) and a copy of any appeals decisions.



Application for award of the title of FIDE Arbiter

FA2

The _____ federation herewith applies for the title of FIDE Arbiter for

last name..... first name..... code (if any).....

date of birth..... place of birth..... Federation.....

Address:.....

Tel..... Fax..... e-mail address:.....

The candidate possesses an exact knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be observed in chess competitions.

He (She) speaks the following languages (this must include sufficient knowledge of at least one official FIDE Language)

The candidate has worked as Chief or Deputy Arbiter in the following four competitions (which must be of at least two different types. The application must also be submitted not later than the second FIDE Congress after the date of the latest event listed). The undersigned encloses, for each competition, a FIDE Arbiter Norm Report Form (FA1), which is signed by an appropriate qualified person, who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

Suitable examination passed if necessary _____

In his (her) activity as an Arbiter s/he has shown at all times absolute objectivity.

Name of Federation official _____ date _____

Signature _____





International Arbiter Norm Report Form

IA1

arbiter's last name:..... first name:..... code (if any):.....

date of birth:..... place of birth:..... federation:.....

federation where event took place:..... name of event:.....

dates:..... venue:..... type of event:.....

number of players:.... number of FIDE Rated players:.... number of rounds:.....

number of federations represented:.....

Confidential Report: (Comments of Chief Arbiter, failing that Organizer)

These should refer to the Arbiter's knowledge of the Laws, the Pairing Rules used and other regulations. Also his/her objectivity, ability to cope with any incidents that arose and consideration for the protection of players from disturbance and distraction.

Recommendation: (Delete one of the following statements).

The Arbiter's performance

(1) was of the required standard for an International Arbiter.

(2) was fairly good but s/he still needs to gain more experience.

Name..... Signature.....

Position..... Federation..... Date.....

Name of Authenticating Federation official.....

Signature..... Date.....

The organizer is responsible for providing the above certificate to each Arbiter who in the opinion of the Chief Arbiter has qualified for an International Arbiter norm and who requests it before the end of the tournament. If the certificate is for the Chief Arbiter it should be based on the judgment of a previously authorized official who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

When applying for the IA title, the applicant's federation must attach to this form the Tournament Report form (IT3) and a copy of any appeals decisions.



Application for award of the title of International Arbiter IA2

The _____ federation herewith applies for the title of International Arbiter for

last name : first name : code (if any) :

date of birth : place of birth : Federation :

Address:.....

Tel : Fax : e-mail address:.....

The candidate possesses an exact knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be observed in chess competitions.

He (She) speaks the following languages (this must include sufficient knowledge of at least one official FIDE Language)

The candidate has worked as Chief or Deputy Arbiter in the following four competitions (which must be of at least two different types. The application must also be submitted not more than the second FIDE Congress after the date of the latest event listed). The undersigned encloses, for each competition, an International Arbiter Norm Report Form (IA1), which is signed by an appropriate qualified person, who should, if possible, be an International Arbiter, failing that a FIDE Arbiter.

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

EventDates.....

Location..... Date included in FIDE Rating List.....

Type of event.....

Suitable examination passed if necessary _____

In his (her) activity as an Arbiter s/he has shown at all times absolute objectivity.

Name of Federation official _____ date _____

Signature _____





PAIEMENT DE LA LICENCE FIDE

Pour pouvoir arbitrer des tournois homologués FIDE, il est nécessaire d'avoir la licence FIDE adéquate. La liste est consultable sur le site de la FIDE.

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.



6 : FIDE

Chapitre **6.4**

Formation des arbitres

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.4 Formation des Arbitres

GÉNÉRALITÉS.

Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la formation des Arbitres et les Séminaires qui sont organisés dans le monde entier.

Les Séminaires qui ne sont pas organisés en accord avec cette réglementation ne seront pas reconnus par la FIDE et ne permettront pas de délivrer des normes pour les titres d'Arbitres.

ORGANISATION.

Les Séminaires pour les Arbitres doivent être organisés par une Fédération d'Échecs ou une Académie d'Échecs ou toute autre organisation d'échecs appartenant à la Fédération Nationale appropriée, après autorisation et approbation par la FIDE. Il devrait y avoir un Comité d'Organisation du Séminaire, composé de 3 membres comme suit :

Un membre nommé par le Conseil des Arbitres de la FIDE.

Un membre nommé par la Fédération, Académie ou organisation hôte.

Un membre nommé par le Conseil des Arbitres de la Fédération hôte.

Le séminaire d'Arbitre FIDE et le test d'évaluation doivent être dans une des langues officielles de la FIDE. Néanmoins, la traduction du contenu du séminaire dans une autre langue peut être approuvée par le Conseil des Arbitres.

Afin d'organiser un Séminaire, la Fédération hôte (ou l'Académie d'Échecs ou une autre organisation d'échecs appartenant à cette Fédération) doit envoyer une candidature au Conseil des Arbitres de la FIDE, au moins 4 mois avant la date proposée de début du Séminaire. La candidature inclura :

L'organisateur, les dates, le lieu et l'horaire.

Les participants (un nombre de personnes, leurs Fédérations, etc.).

Les sujets qui seront discutés durant le cours.

Les membres proposés pour le Comité d'Organisation du Séminaire.

Le formateur proposé pour le Séminaire (qui devrait être approuvé par le Conseil des Arbitres de la FIDE) et son Assistant, qui viendra de la Fédération hôte.

D'autres éléments relatifs au Séminaire, tels que tous les droits demandés aux participants, les conditions d'hébergement, etc.

Le membre du Comité d'Organisation qui est proposé par le Conseil des Arbitres de la FIDE agira en Observateur. L'Observateur s'assurera de la bonne application de la présente Réglementation au cours du Séminaire. Après la fin du Séminaire, l'Observateur enverra un rapport complet au Conseil des Arbitres de la FIDE, dans le mois suivant la fin du Séminaire.

2.5 Dans la semaine suivant la fin du Séminaire, le Comité d'Organisation fournira les résultats des examens et enverra un rapport complet au Conseil des Arbitres de la FIDE.

A réception de ce rapport, le Conseil des Arbitres de la FIDE vérifiera le rapport, annoncera les résultats et transmettra le rapport à la FIDE pour approbation finale, dans un délai d'un mois.

FORMATEURS.

3.1 Le Conseil des Arbitres de la FIDE dressera une liste des Formateurs proposés pour les Séminaires d'Arbitres, avant que la présente réglementation n'entre en vigueur, pour approbation par la FIDE. Cette liste comprendra tous les Arbitres Internationaux ayant servi en tant que Formateurs dans au moins un Séminaire International pour la FIDE ou en tant qu'Arbitre International, dans les 3 dernières années.

Dans chaque Séminaire, le cours sera donné par un formateur, qui devra avoir le titre d'AI, et un assistant, également détenteur du titre d'AI. Le formateur sera proposé par la Fédération hôte et devra être approuvé par le Conseil des Arbitres de la FIDE. L'assistant sera nommé par la Fédération hôte.

La liste des Formateurs sera incrémentale. Le Conseil des Arbitres de la FIDE proposera, pour insertion dans la liste, tout AI ayant servi en tant qu'assistant dans au moins 3 séminaires pour Arbitres, après approbation finale par la FIDE.



Les formateurs qui sont inactifs, c.à.d. n'ayant pas animé de séminaire d'Arbitres FIDE pendant quatre (4) années consécutives, seront exclus de la liste des formateurs, par décision du Conseil des Arbitres. Un formateur inactif sera à nouveau actif, s'il participera à deux séminaires d'Arbitres FIDE.

SUJETS DES SÉMINAIRES.

La liste suivante de sujets est recommandée pour les cours des Séminaires d'Arbitres :

- a) Règles du Jeu d'Échecs (incluant Rapide, Blitz, etc.)
- b) Règles des Tournois
- c) Types de tournois, départages.
- d) Système Suisse. Règles d'appariement.
- e) Réglementation pour le classement et les titres sur l'échiquier.
- f) Réglementation pour les titres d'arbitres.
- g) Utilisation de pendules électroniques.

La durée minimale proposée pour le Séminaire est 15 heures, avec chaque session consistant en 3 heures. Tous les participants du Séminaire recevront les supports de cours, incluant tous les sujets traités.

TEST D'ÉVALUATION.

À la fin de chaque cours, les participants du Séminaire peuvent prendre part à l'examen écrit.

Les participants qui obtiendront 80% ou plus du nombre total de points seront considérés comme ayant obtenu une norme pour le titre d'Arbitre FIDE. Seule une telle norme sera utilisée pour l'obtention du titre d'Arbitre FIDE.

Le Comité d'Organisation du Séminaire préparera les tests d'évaluation, corrigera les copies et enverra un rapport complet au Conseil des Arbitres de la FIDE après la fin du séminaire.

Après la fin du Séminaire, tous les participants recevront un certificat de participation délivré par les Organisateurs.

DROITS.

Les droits d'examen seront de 20 Euro par personne. La Fédération organisatrice sera facturée sur la base du nombre de participants.



6 : FIDE

Chapitre **6.5**

**Classification
des
Arbitres**

**Le Livre
de L'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.5 Classification des Arbitres

1 GÉNÉRALITÉS.

Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la classification des Arbitres d'Échecs (AI et AF). Les Arbitres d'Échecs (AI et AF) sont classés en deux (2) catégories générales : Arbitres Actifs (a) ou Inactifs (i).

Un Arbitre International (AI) est considéré Inactif si dans une période de deux (2) ans, il n'a jamais officié en tant qu'arbitre dans aucune manifestation échiquéenne internationale, selon l'article 4.6 de la Réglementation pour les Titres d'Arbitres.

Un Arbitre FIDE (AF) est considéré Inactif si dans une période de deux (2) ans, il n'a jamais officié en tant qu'arbitre dans aucune manifestation échiquéenne comptabilisée pour le classement FIDE, selon l'article 3.5 de la Réglementation pour les Titres d'Arbitres.

2 AI ET AF INACTIFS.

2.1 Les AI et AF Inactifs sont listés dans une liste séparée (Liste des Arbitres Inactifs), qui est publiée tous les deux (2) ans par la Commission des Arbitres (CA), en coopération avec les Fédérations et après approbation par l'Assemblée Générale de la FIDE

Un AI ou AF Inactif peut être considéré Actif à nouveau, uniquement après avoir officié en tant qu'Arbitre dans au moins deux (2) manifestations échiquéennes appropriées (manifestations internationales pour les AI, manifestations comptabilisées pour le classement FIDE pour les AF) et après approbation par la CA. La Fédération dont dépend l'Arbitre devra envoyer une candidature à la CA, vérifiant cela.

3 AI ET AF ACTIFS.

Les AI et AF Actifs sont classés dans les catégories suivantes :

- 3.1a Catégorie A
- 3.1b Catégorie B
- 3.1c Catégorie C
- 3.1d Catégorie D

Dans la Catégorie A sont classés uniquement les AI qui satisfont tous les critères suivants :

- 3.2.1 Ils ont été Arbitres Actifs durant les cinq (5) dernières années.
- 3.2.2 Ils ont démontré une excellente connaissance des Règles du Jeu d'Échecs et de la Réglementation des Tournois et aucune sanction n'a été prononcée à leur encontre durant leur activité d'Arbitre.
- 3.2.3 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint :
 - a) dans au moins une (1) manifestation Mondiale majeure (Olympiade, tournois et matches du Championnat du Monde Individuel, Masculin et Féminin, Coupe du Monde, Championnat du Monde par Équipe Masculin et Féminin, Championnats du Monde Jeunes et Junior) durant les cinq (5) dernières années.
 - b) dans au moins cinq (5) manifestations mentionnées au 3.3.3 (avec au moins deux types différents de tournois)

Dans la Catégorie B sont classés uniquement les AI qui satisfont tous les critères suivants :

- 3.3.1 Ils ont été Arbitres Actifs durant les cinq (5) dernières années.
- 3.3.2 Ils ont démontré une excellente connaissance des Règles du Jeu d'Échecs et de la Réglementation des Tournois et aucune sanction n'a été prononcée à leur encontre durant leur activité d'Arbitre.
- 3.3.3 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint durant les cinq (5) dernières années dans au moins deux (2) manifestations parmi les suivantes :
 - a. Manifestations Continentales majeures comme les Championnats Continentaux Individuel Masculin et Féminin, Championnat Continental par Équipe Masculin et Féminin, Championnats Continentaux Jeunes et Junior, Tournois de Coupe Continentale des Clubs);
 - b. Tous les autres événements Mondiaux figurant au Calendrier de la FIDE ;
 - c. Les tournois toutes rondes avec au moins dix (10) participants (6 dans un double toutes rondes), avec un classement moyen supérieur à 2600 (2400 pour un événement féminin).

3.3.4 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint durant les cinq (5) dernières années dans au moins cinq (5) manifestations mentionnées au 3.4.3 (avec au moins deux types différents de tournois).

Dans la Catégorie C sont classés uniquement les AI et AF qui satisfont tous les critères suivants :

3.4.1 Ils ont été Arbitres Actifs durant les cinq (5) dernières années.

3.4.2 Ils ont démontré une excellente connaissance des Règles du Jeu d'Échecs et de la Réglementation des Tournois et aucune sanction n'a été prononcée à leur encontre durant leur activité d'Arbitre.

3.4.3 Ils ont officié en tant qu'Arbitre Principal ou Arbitre Principal Adjoint durant les cinq (5) dernières années dans au moins deux (2) manifestations parmi les suivantes :

a. Tous les autres événements Continentaux figurant au Calendrier de la FIDE

b. Les Tournois par Équipes ou Tournois au Système Suisse avec plus de 150 participants.

Dans la Catégorie D sont classés tous les autres AI et AF.

4 PROCÉDURE DE CLASSIFICATION DES AI ET AF

La Commission des Arbitres aura la responsabilité de la classification des AI et AF Actifs dans les Catégories mentionnées ci-dessus, en accord avec les propositions des Fédérations, les Rapports de Tournois et les Rapports d'Arbitres Principaux.

Les Fédérations doivent envoyer à la Commission des Arbitres leurs propositions, incluant les listes de leurs AI et FA Actifs et Inactifs, quatre (4) mois avant la date annoncée du Congrès de la FIDE.

Dans la liste d'Arbitres Actifs de chaque Fédération, les AI et AF doivent être classés selon les Catégories mentionnées (A, B, C et D). Si un Arbitre est proposé pour changer de Catégorie, ceci devra être justifié en détail, selon cette réglementation.

La CA publiera les listes qui incluront les Arbitres de chaque Catégorie (A, B et C) et les enverra à l'Assemblée Générale de la FIDE pour approbation finale. Les listes seront valables pour une durée de deux (2) ans.

5 AFFECTATION DES AI ET AF EN FONCTION DE LEUR CATÉGORIE

Seuls les AI appartenant aux catégories A ou B seront affectés comme Arbitres Principaux dans toutes les manifestations Mondiales, comme décrit en 3.2.3.

Le tableau ci-dessous indique les affectations des AI et AF en fonction de leur Catégorie et de la manifestation :

Arbitre / Manifestation	Evènement Mondial Majeur (3.2.3)	Autre Evènement Mondial (3.3.3)	Evènement Continental Majeur (3.3.3)	Autre Evènement Continental (3.4.3)
Arbitre Principal	A, B	A, B	A, B	A, B, C
Arbitre Adjoint	A, B	A, B, C	A, B, C	A, B, C, D
Arbitre	A, B, C	A, B, C, D	A, B, C, D	A, B, C, D
Arbitre Assistant	B, C, D	B, C, D	B, C, D	B, C, D

A, B, C, D : Catégories des AI et AF

6 : FIDE

Chapitre **6.6**

Règlement Disciplinaire pour les Arbitres

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.6 Règlement disciplinaire pour les Arbitres

ARTICLE 1 (SANCTIONS)

1. Dans l'exercice de ses fonctions l'arbitre doit se conformer aux règles des échecs de la FIDE, les règles et règlements, aux règlements du tournoi, aux circulaires, directives et décisions de la Commission des Arbitres et d'autres organes organisateurs, aux dispositions du présent règlement, ainsi qu'aux principes de la bonne foi, de l'éthique et de la probité sportive, du bon esprit sportif, du fair-play et de la moralité. L'Arbitre doit également montrer un excellent comportement social et sportif et de l'éthique.

2. L'arbitre qui agit en contradiction avec ce qui précède commet une infraction disciplinaire et sera sanctionné. Les sanctions disciplinaires qui seront appliquées dépendront de la gravité de l'infraction et les circonstances dans lesquelles elle a été commise. Les sanctions disciplinaires peuvent être une réprimande écrite, une exclusion temporaire d'exercer dans des événements échiquéens (suspension) et l'exclusion des listes d'arbitres de toutes les catégories. L'action disciplinaire doit être initiée sur requête écrite de la Commission des Arbitres de la FIDE.

3. Cas de faute disciplinaire par les arbitres et leurs sanctions associées :

- a. Refus injustifié de participer à un tournoi pour lequel il a accepté sa nomination (avertissement écrit et/ou une suspension jusqu'à 2 mois).
- b. L'absence lors d'un arbitrage auquel il a été affecté ou son arrivée en retard après le début de la rencontre ou son départ avant la fin de la rencontre (avertissement écrit et/ou suspension pour 1 à 3 mois).
- c. La participation à une compétition qui a été rejetée par la Fédération nationale ou un organisme de compétence supérieure (avertissement écrit et/ou suspension de 2 à 4 mois).
- d. Violation (mauvaise interprétation) des règlements techniques du jeu d'échecs (avertissement écrit et/ou suspension jusqu'à 6 mois).
- e. Changer délibérément les appariements dans un tournoi (suspension de 4 à 18 mois).
- f. Déformer délibérément la feuille de marque, le protocole du match ou le rapport du tournoi (suspension de 4 à 18 mois).
- g. Signer délibérément des certificats incorrects de normes de titre pour les joueurs et/ou des arbitres d'un tournoi (suspension de 4 à 18 mois).
- h. Ne pas se conformer aux dispositions du Règlement FIDE sur les tournois et avec les Règles, instructions, circulaires et décisions des organes d'arbitrage (avertissement écrit et/ou suspension jusqu'à six mois).
- i. Propos et actes abusifs, indécents, comportement inapproprié envers les membres d'organes directeurs de toutes sortes, d'échecs et d'arbitrage, les joueurs, entraîneurs, d'autres personnes impliqué dans les compétitions et les spectateurs (suspension de 3 à 12 mois).
- j. Tout acte de sa vie sociale ou sportive, ou toute condamnation pénale pertinente, qui provoque une réduction inacceptable de son prestige en tant qu'arbitre ou jette le discrédit sur le jeu d'échecs (de la suspension pour un maximum de deux années à la suppression de la liste des arbitres).

4. Récidive

En cas de nouvelle infraction disciplinaire par le même arbitre dans la même saison (Infraction pour toute récidive), la nouvelle sanction disciplinaire sera augmentée.

5. Infractions multiples.

Si l'arbitre a commis plus d'une infraction disciplinaire, la sanction totale imposée sera la plus élevée des sanctions et pourra être augmentée.

6. L'organisme de contrôle disciplinaire des arbitres et des sanctions contre leurs fautes est la Commission de discipline de arbitres de la FIDE et de son Sous-Comité disciplinaire.

7. Lorsqu'une action disciplinaire est nécessaire, l'arbitre doit être suspendu jusqu'à la décision finale de la Commission des Arbitres de la FIDE. Le Sous-Comité de discipline est habilité à prendre des mesures conservatoires.

8. La décision de la Commission des Arbitres de la FIDE sera délivré, après l'appel de l'arbitre à présenter ses explications, conformément à l'article 3 ci-dessous (Procédure d'appel).

9. La sanction disciplinaire est délivré par la Commission des Arbitres de la FIDE et est communiquée à l'Arbitre, à la FIDE et à la Fédération de l'Arbitre. En outre, il sera communiqué aux associations sportives et comité d'arbitres locaux, si la décision concerne un arbitre impliqué dans un tournoi local.

10. La sanction de la Commission des Arbitres de la FIDE peut faire l'objet d'un appel devant le bureau présidentiel de la FIDE.

ARTICLE 2 (SOUS-COMITÉ DE DISCIPLINE)

1. Dans la Commission des arbitres de la FIDE un sous-comité de discipline est créé.

Il se compose de trois membres (un président et deux membres) et deux suppléants.

Ses membres sont des arbitres internationaux de grande expérience, venant de différentes Fédérations et sont nommés par la Commission des Arbitres de la FIDE. Leur mandat coïncide avec la durée de celui de la Commission des Arbitres de la FIDE.

2. Les recours contre les décisions des arbitres sont d'abord soumis et examinés par les jurys d'appels de chaque tournoi qui est nommé avant le début du tournoi. Le Sous-Comité de discipline de la Commission de la FIDE arbitres peut accepter/examiner les recours contre les décisions des arbitres dans les événements qui n'ont pas désignés de comité d'appel.

Le Sous-Comité de discipline de la Commission des Arbitres de la FIDE peut également accepter/examiner (comme jury de deuxième niveau) les décisions des appels des jurys des événements ayant un comité d'appel.

La procédure à suivre en cas d'appel doit être dans l'ordre suivant :

1. Faire appel devant la Commission d'Appel du tournoi qui a été nommée avant le début du tournoi (le cas échéant).
2. Faire appel devant la Commission d'appel fédérale ad-hoc (le cas échéant).
3. Faire appel devant la Sous-commission de discipline de la Commission des Arbitres de la FIDE.

ARTICLE 3 (PROCÉDURE D'APPEL)

1. Le Sous-Comité de discipline est composé de cinq (5) membres (un (1) président, deux (2) Membres et deux (2) suppléants), appartenant à cinq (5) Fédérations différentes.

2. L'appel doit être contre les décisions de tout Arbitre (chef, chef adjoint, Section, Match, Arbitre, etc..) dans tout événement échiquéen.

Le Demandeur (individu ou fédération) soumet un appel (courrier physique signé ou courriel indiquant «Cet appel est autorisé par [nom du demandeur] ») à la Sous-Commission.

L'appel doit être soumis au plus tard 14 jours calendaires après la dernière ronde du tournoi origine de

l'appel.

Il est de la responsabilité du Demandeur de fournir autant d'informations que possible. Le sous-comité de discipline peut accomplir un travail d'enquête dans tout le processus d'appel, s'il l'estime nécessaire.

Dans les 7 jours calendaires suivant le dépôt, le Demandeur paie la redevance d'appel, qui est remboursable si le Sous-Comité de discipline détermine l'appel valide. La redevance est fixée à trois cents (300) euros, qui doit être déposée sur le compte bancaire de la FIDE.

Dans les 7 jours calendaires suivant la réception de l'appel et de la redevance, le sous-comité fournira un accusé de réception de l'appel et de la redevance et qu'il est dans le processus d'examen de l'appel.

Sous 14 jours calendaires, le Sous-comité de discipline fournira les indications quant à savoir si oui ou non le Sous-comité accepte l'appel comme valide et poursuivra la délibération. Le Sous-Comité se prononcera sur la question avec la voix prépondérante du président dans le cas d'égalité des voix.

Si l'appel est déterminé comme valide, la redevance sera remboursée, à défaut les frais ne seront pas remboursés et une réponse sera fournie au Demandeur avec les raisons pour lesquelles l'appel est considéré comme non-recevable.

Si le Sous-Comité de discipline accepte de juger le cas, il va envoyer un courriel aux parties concernées (défendeur et demandeur), y compris l'ensemble de l'appel et demander une réponse écrite des parties (défendeur et demandeur). Les parties auront 14 jours calendaires pour fournir une réponse écrite et signée à la Sous-Commission de Discipline.

A l'issue de la réception de toutes les réponses ou l'expiration des 14 jours calendaires, le Sous-Comité de discipline, dans les 5 jours calendaires, transmettra leur avis et les actions recommandées à la commission la plus appropriée pour le cas (Commission des Arbitres, Règles et Règlements des tournois, ou Qualification) et demandera leur réponse dans les 5 jours calendaires. Lors de la réception de toutes les réponses ou à l'expiration de la fenêtre de temps, le Sous-Comité de discipline examinera les réponses et formulera une réponse à partir de celle(s)-ci.

Dans les 14 jours calendaires de réception de toutes les informations fournies par le Demandeur, le sous-comité de discipline fournira une décision définitive avec les actions et les sanctions recommandées.

La décision finale peut être contestée devant le Conseil Présidentiel de la FIDE. Si l'appel devant le Conseil présidentiel est fait, il doit être traité par la prochaine réunion prévue. Si la prochaine réunion prévue est dans moins de 30 jours calendaires, alors il peut être fait appel à la réunion suivante du Conseil présidentiel.

Les appels auprès du Conseil présidentiel peuvent être soumis par écrit envoyé au Secrétariat de la FIDE. Le Secrétariat FIDE gèrera les échanges avec le Conseil présidentiel. Le Demandeur peut demander une réunion physique, à ses propres frais, lors d'une réunion du Conseil présidentiel. Le Conseil présidentiel peut, à sa discrétion, travailler par conférence téléphonique au lieu de la présence physique; sinon tous les cas seront traités par courriel.

6 : FIDE

Chapitre **6.7**

Directives contre la Triche

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.7 Directives contre la Triche

(Ces directives sont incluses dans les sujets et seront enseignées dans tous les ateliers, les séminaires et cours pour Arbitres FIDE et Arbitres Internationaux).

La règles du jeu de la FIDE en vigueur à partir du 1er Juillet 2014 ont introduit de nouvelles dispositions contre la tricherie. Plus précisément:

12.2 Le arbitre doit: (a) assurer le fair-play.

Cela signifie qu'il est du devoir de l'arbitre d'éviter la tricherie parmi les joueurs.

Les règles interdisent aussi explicitement les dispositifs électroniques:

11.3 a. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.

11.3.b Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, dans la salle de jeu, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.

Les organisateurs de tournoi sont également libres d'introduire leurs propres règlements et conditions pour leurs événements, à condition qu'ils soient en accord avec les règles du jeu.

Ces règlements peuvent comprendre que:

- Les arbitres devraient rappeler aux joueurs l'existence de la nouvelle réglementation contre la triche.
- Les organisateurs et les arbitres sont encouragés à effectuer des tests de dépistage réguliers via l'outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet.
- L'application intégrale de l'article 11.3.b. En cas de violation, l'arbitre doit prendre la sanction conformément à l'article 12.9.f et faire perdre le joueur.
- Une sécurité supplémentaire sous la forme de détecteurs de métaux, de détecteurs à rayons X, de scanners, de dispositifs de brouillage électronique, homologués par la Commission Contre la Tricherie et manipulés par le personnel de sécurité qualifié, soumis à des restrictions applicables selon chaque juridiction. Chaque tournoi devrait adopter au moins une des mesures parmi celles énumérées à l'annexe D. La liste doit être mise à jour par la Commission Contre la Tricherie.
- Obligation de présenter le formulaire AC au moins quatre semaines avant le début du tournoi (ou comme spécifié au paragraphe 02 du règlement actuel du Classement FIDE).

PLAINTES

Pour ces raisons, lors d'un tournoi l'arbitre a le devoir d'enregistrer chacune des allégations de tricherie par un joueur classé FIDE, c'est-à-dire que les joueurs ne peuvent pas "informellement" dire à un arbitre qu'ils soupçonnent qu'un autre joueur triche. Cela s'applique également à toute autre personne ayant un numéro d'identification de la FIDE. Toutes les communications liées à la tricherie doivent être dûment enregistrées par l'arbitre et par la suite déposées à la Commission Contre la Tricherie (ACC).

PARTIE A: PLAINTES PENDANT LE TOURNOI

Les Incidents de tricherie potentiels peuvent être observés pendant le jeu directement par un arbitre du tournoi. Ils peuvent également être signalé à l'arbitre par un joueur, un spectateur ou, en effet, l'ACC (par exemple, fondée sur l'analyse statistique ou une inspection sur place).

Si le rapport est basé sur d'éventuelles violations de l'article 11.2 ou 11.3a, puis l'arbitre doit enquêter sur la violation de la manière habituelle, avec référence à l'article 12.9 pour les pénalités possibles.

Si la plainte porte spécifiquement sur une possible tricherie, alors l'arbitre en chef, en premier lieu, doit identifier le plaignant et l'inviter à remplir un formulaire de plainte (annexe A). Le plaignant doit fournir à l'arbitre les raisons pour lesquelles la plainte est faite et il doit signer le formulaire à la fin. Cependant, si le plaignant est crispé, l'arbitre doit enregistrer le nom du plaignant, demander sa signature, et seulement lui demander de remplir ultérieurement le formulaire, mais au plus tard à la fin de la ronde.

Lorsqu'il reçoit une plainte, l'arbitre doit prendre des mesures pour enquêter, lorsque cela est possible, en coordination avec l'ACC, en utilisant son jugement dans la façon dont cette enquête doit être effectuée. Toutes les informations supplémentaires regroupées par les arbitres doivent être ajoutées au rapport.

Le rapport est transmis au secrétariat de la FIDE à la fin du tournoi, qui doit transmettre à l'ACC. Toutes les informations dans le rapport resteront confidentielles jusqu'à ce qu'une enquête soit achevée par l'ACC. En cas de violation de la vie privée avant que l'enquête soit terminée, l'ACC se réserve le droit de divulguer des détails de l'enquête et soumettra tous les contrevenants au Comité d'Ethique de la FIDE.

À l'issue de l'enquête, l'ACC délivre un rapport officiel, expliquant son processus et les décisions.

Si la plainte est manifestement non fondée, le plaignant peut recevoir un avertissement par l'ACC, après quoi son nom sera ajouté à une "base de données d'alerte" spéciale tenue par l'ACC. Sur réception d'un deuxième avertissement dans un délai de six mois, le plaignant doit être sanctionné (trois mois de suspension pour une première infraction, six mois de suspension pour la deuxième violation).

PARTIE B: PLAINTE APRÈS LE TOURNOI

La tricherie potentielle peut aussi être déclarée après la fin du tournoi, en fonction, par exemple, de nouveaux éléments (confessions, preuves statistiques, etc...). En général, un rapport après le tournoi (PTR) devra être fondé sur des preuves très importantes, et les plaignants devront illustrer leur cas avec beaucoup de détails pour que l'ACC l'examine réellement. Les PTRs ne peuvent être déposées que par les parties intéressées telles que les joueurs, les fédérations et les organisateurs. L'ACC peut également ouvrir une affaire fondée sur ses propres constatations post-tournoi.

Une enquête sur des incidents de tricherie allégués peut démarrer:

- i. Par un rapport de tournoi de l'arbitre en chef / de l'organisateur d'un tournoi;
- ii. Par un rapport post-tournoi; ou
- iii. À la suite d'une enquête initiée par l'ACC.

Chaque enquête sera effectuée par une commission d'enquête nommée par l'ACC, connue sous le nom de Comité d'enquête (IC). L'IC doit être formé au cas par cas.

1. Comment les joueurs peuvent tricher pendant le jeu

- Un arbitre doit savoir comment un tricheur agit généralement et quels appareils sont utilisés pour tricher. En règle générale, un joueur peut tricher en:

- i) acceptant des informations d'une autre personne (spectateur, capitaine, coéquipier, etc.); ou
- ii) obtenant des informations d'une source d'information ou de communication (tels que des livres, des notes, etc., ou tout autre appareil électronique).

Il est du devoir de l'arbitre de faire attention aux situations susceptibles de soulever des soupçons de tricherie pendant toute la durée du tournoi.

Souvent un tricheur utilise un téléphone portable caché dans une poche. Ce est interdit par l'article 11.3.b des règles du jeu d'échecs. Pour trouver des téléphones portables cachés et autres appareils électroniques, l'utilisation de détecteurs de métaux portatifs et autres équipements (tels que des brouilleurs de téléphones

mobiles, détecteurs de métaux de sécurité portatifs, portiques détecteurs de métaux, appareils de détection automatique électro-magnétique pour éléments métalliques / non-métalliques, caméras en circuit fermé) est fortement recommandée dans tous les tournois. Les arbitres devront faire preuve de prudence et de délicatesse en demandant à effectuer un contrôle avec des détecteurs de métaux à main. Si un détecteur de métal donne un signal, il est important de préciser la raison, si nécessaire par une inspection du joueur et de ses effets comme décrit dans l'art. 11.3.b des règles du jeu.

2. Quelles précautions peuvent être prises pour empêcher la tricherie

- L'arbitre doit avoir un contrôle discret des joueurs qui quittent l'aire de jeu très souvent, pour vérifier qu'ils n'ont pas de contact avec d'autres joueurs, des spectateurs et d'autres personnes, conformément à l'article 12 des Règles du Jeu d'Echecs.
- L'arbitre doit être conscient que dans certains cas, un tricheur reçoit des informations par un tiers. L'arbitre doit éviter tout contact entre les joueurs et les spectateurs comme parler et / ou donner / recevoir des signaux.
- L'arbitre ne devrait jamais tolérer l'utilisation de programmes d'échecs dans la salle de jeu. Au cas où il détecte un joueur ou un spectateur utilisant un programme d'échecs dans la salle de jeu, il doit immédiatement en informer l'arbitre en chef.
- Les organisateurs sont libres d'affecter des arbitres supplémentaires à la tâche spécifique de la prévention contre la tricherie.
- Lors d'un tournoi, l'arbitre est encouragé à utiliser l'outil de dépistage FIDE avec des parties au format PGN, car cet outil peut identifier les cas nécessitant davantage d'attention, ou plus probablement, montrer qu'un joueur ne doit pas être considéré comme suspect sur la base de ses parties.

3. saisie préventive de parties et information

- Lors d'un tournoi, l'arbitre est encouragé à compiler les parties au format PGN et les soumettre à l'outil de dépistage de la FIDE. Ce n'est pas un test de tricherie et ne donne aucune appréciation statistique, mais cela sert à disposer d'un historique d'information en cas de soupçons exprimés ou de situations qui peuvent se développer.
- Dans les premières rondes (comme les 3 premières rondes d'un événement en 9 rondes) il y aura toujours des valeurs aberrantes parce que le nombre total de mouvements en question est faible, mais n'importe quel joueur tricheur sera probablement parmi eux.
- Dans les rondes intermédiaires, les valeurs aberrantes honnêtes auront tendance à "revenir à la moyenne", alors que certains cas de joueurs non sanctionnés deviendront plus évidents. Des essais ont montré qu'il est possible à ce moment là, d'être confiant, en l'absence de statistiques, pour suspecter n'importe quel joueur.
- D'autre part, une valeur aberrante persistante peut être une raison de contacter l'ACC, pour un test statistique complet, et pour des actions "discrètes" telles que l'augmentation de la vigilance d'un joueur.
- L'outil de dépistage fournira des tables avec des directives fondées sur les classements des joueurs pour mesurer l'ampleur des valeurs aberrantes. Par exemple, un taux de correspondance de 67% est plus «normal» pour 2700 Elo que pour un 2300. Encore une fois, seul le test complet peut donner le bon type de jugement.

4. Comment faire face à un comportement suspect

- En cas de comportement suspect d'un joueur, l'arbitre doit toujours suivre le joueur dans ses déplacements hors de la zone de jeu (au bar, aux toilettes, dans l'espace fumeurs, etc.), afin d'éviter tout contact du joueur avec d'autres personnes, toutes sources d'information ou de communication.
- Dans plusieurs cas, il y a eu utilisation de téléphones portables dans les toilettes. Par conséquent, l'arbitre doit noter combien de fois un joueur quitte la zone de jeu et si c'est souvent, il prendra des mesures appropriées en essayant de trouver la raison.

5. Comment procéder avec le nouvel article 11.3 des Règles du Jeu d'Echecs

- L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur.
- Normalement, l'arbitre n'appliquera l'article 11.3.b qu'en cas de suspicion de tricherie ou après avoir reçu une plainte officielle pendant le tournoi mais seulement s'il arrive à la conclusion que la plainte n'est pas manifestement mal fondée. S'il décide de faire une inspection quel qu'en soit le motif, il n'est pas obligé de donner au joueur une raison particulière; toutefois, il devrait être calme, poli et discret. L'inspection d'un joueur doit être effectué dans une pièce séparée, par une personne du même sexe. Seulement cette

personne, le joueur et un témoin (également du même sexe) peuvent avoir accès à cette salle lors de l'inspection. Le joueur a le droit de choisir un deuxième témoin de son choix.

- S'il n'y a pas d'urgence, l'inspection d'un joueur et de ses effets devrait généralement être effectuée avant ou immédiatement après la fin de la partie. Pourtant, l'arbitre doit être conscient qu'il est possible de cacher les appareils quelque part dans ou à proximité de la salle de jeu, comme aussi de les donner à un tiers peu avant la fin de la partie. L'arbitre a aussi le droit de procéder à la fouille d'un joueur qui a décidé de quitter la zone de jeu ou sur demande d'un joueur qui a déposé une plainte officielle, mais seulement une fois au cours de la ronde.
- Si un joueur refuse d'être fouillé, il est conseillé à l'arbitre de lui expliquer les règles. Si le joueur refuse toujours il doit recevoir un avertissement. S'il refuse toujours de se soumettre à une fouille, il perd la partie.
- Si des fouilles aléatoires sont envisagées, elles doivent être annoncées dans le règlement de la compétition à l'avance.

6. Comment faire face à des accusations

- Comment faire face à des accusations est décrit dans la partie sur les plaintes. Si toute personne avec un identifiant FIDE présente une accusation de tricherie, l'arbitre doit lui demander de remplir le formulaire officiel de plainte. En cas de refus, l'arbitre doit faire une remarque dans le rapport du tournoi et noter le nom de la personne comme ayant présenté une accusation de tricherie. Dans ce cas, le joueur accusé ne doit pas être informé par l'arbitre. Si l'arbitre reçoit une plainte, il peut informer le joueur accusé après la fin de sa partie et lui demander des commentaires.
- L'arbitre doit mentionner dans son rapport du tournoi les plaintes et les inspections, le cas échéant, en précisant le résultat de chaque action.

7. Comment faire face à de fausses accusations.

- En cas de fausse accusation par un joueur, l'arbitre doit le sanctionner selon l'article 12.2 des Règles du Jeu d'Echecs.

L'équipement technique suivant doit être adopté par les organisateurs de tournoi pour démasquer les tricheurs éventuels dans les tournois de Top niveau. L'équipement à adopter doit être convenu entre l'ACC et la direction du tournoi, au cas par cas.

- Brouilleurs de téléphone mobile;
- Détecteurs de métaux de sécurité portatifs
- portiques détecteurs de métaux
- Appareils de détection électro-magnétique pour des objets métalliques / non métalliques
- Caméras en circuit fermé

Dans la plupart des cas, un détecteur de métal manuel s'avérera suffisant pour garantir que des appareils électroniques ne sont pas amenés dans la salle de jeu, et devrait donc toujours être considéré comme le dispositif de premier choix. L'équipement à adopter doit être convenu entre l'ACC et la direction du tournoi au cas par cas.

OUTIL DE DÉPISTAGE DE PARTIE DE LA FIDE SUR INTERNET

La Commission recommande la mise en œuvre d'un outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet pour le pré-balayage de partie et identifier les cas potentiels de triche, ainsi que l'adoption d'une procédure d'essais complète en cas de plainte. Ensemble, ils doivent satisfaire aux normes universitaires et judiciaires les plus élevées, avoir un taux d'erreur limité et documenté, avoir subi de vastes tests empiriques, être maintenus en permanence, et être généralement acceptés par la communauté scientifique. Une fois en place, l'Outil de dépistage de partie sur Internet sera accessible aux arbitres et aux officiels des échecs et sera un instrument utile pour prévenir la triche, tandis que la procédure de test complet, gérée par la FIDE et l'ACC, assurera un plus grand respect de la vie privée.



L'outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet

La FIDE fournira aux organisateurs et aux arbitres un outil de dépistage de partie sur Internet qui sera accessible à tous les officiels autorisés de la FIDE (OI, IA, les membres de l'ACC) et les fédérations nationales.

L'outil de dépistage sera hébergé sur une page Web de la FIDE dédiée et permettra aux personnes autorisées à charger des parties au format PGN pour un "test rapide" qui permettra d'identifier d'éventuelles valeurs aberrantes dans le tournoi – c'est-à-dire les joueurs dont les performances sont bien au-dessus de leur niveau prévu, et potentiellement compatible avec le jeu assisté par ordinateur.

Les résultats du «test rapide» doivent être gardés confidentiels et sont uniquement destinés à aider l'arbitre en chef pour identifier les cas susceptibles de justifier de nouvelles mesures pour s'assurer que les joueurs obéissent aux règles. Si demandée, l'ACC doit fournir une assistance à l'arbitre principal dans la détermination de ces mesures. Il convient de rappeler que seul un "test complet" peut produire des données statistiques fiables sur la valeur aberrante pour déterminer si le joueur reçoit de l'aide extérieure, de sorte que les résultats du «test rapide» ne sont pas applicables pour les jugements de plaintes.

FORMULAIRE DE PLAINTE PENDANT LE TOURNOI

Fédération	Nom du tournoi	
Lieu	Date de début	Date de fin
Organisateur en Chef		
Arbitre en Chef		
Demandeur (avec son Identifiant FIDE si possible)		
Détails du joueur (avec son ID FIDE)		
Détails de la plainte		
Commentaires de l'arbitre		
Signature du demandeur		
Signature de l'arbitre		
Date		



FORMULAIRE DE PLAINTE APRÈS LE TOURNOI (PTR)

Fédération	Nom du tournoi	
Lieu	Date de début	Date de fin
Organisateur en Chef		
Arbitre en Chef		
Demandeur (avec son Identifiant FIDE si possible)		
Détails du joueur (avec son ID FIDE)		
Contrôle avec programme (O/N)	Nom du programme :	
Fichier d'analyse fourni :	Matériel :	
Description du contrôle / Résultats		
Commentaires de l'arbitre		
Signature du demandeur		
Signature de l'arbitre		
Date		

6 : FIDE

Chapitre **6.8**

Les Tournois de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.8 Les Tournois de la FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986, le Bureau Présidentiel de 2007.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 et 2010, le Bureau Exécutif de 2011.

PRÉAMBULE

Toutes les compétitions d'échecs internationales seront jouées selon les Règles du Jeu de la FIDE. Les Règles des Tournois de la FIDE seront utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Échecs sans les contredire d'aucune façon. Elles sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Il est recommandé qu'elles soient également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, lorsqu'elles sont applicables.

Les Organismes, les Compétiteurs et les Arbitres impliqués dans toute compétition sont tenus de connaître ces règlements avant le début de la compétition.

Dans le présent règlement les mots «il», «lui» et «son» comprendront également les mots «elle» et «sa».

I REMARQUE GÉNÉRALE

Quand un tournoi a un problème non couvert par son règlement intérieur, ces règles doivent être considérées comme définitives.

II L'ORGANISATEUR EN CHEF (OC)

La fédération ou un organisme administratif chargé de l'organisation d'un tournoi peuvent confier l'organisation technique à un organisateur en chef. Il, en collaboration avec la fédération, en concertation avec la FIDE, le cas échéant, nomme un comité d'organisation chargé de toutes les questions financières, techniques et organisationnelles.

D'autres points du règlement peuvent également s'appliquer au rôle de l'OC. Lui et l'arbitre en chef (voir 4) doivent travailler en étroite collaboration afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

III INVITATION ET INSCRIPTION

Les invitations à une compétition FIDE seront publiées dès que possible.

L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le président de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président Continental pour les compétitions du championnat continental.

L'invitation devrait être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour le joueur. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui devrait également être publiée sur le site de la FIDE :

Les dates et lieu du tournoi

L'hôtel où les joueurs séjourneront (incluant courriel, numéros de téléphone et de fax)

Le programme du tournoi : dates, heures et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.

Le rythme de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.

Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.

Le délai de forfait (pour les événements organisés par la FIDE c'est le début de la ronde)

Les règles spécifiques d'encadrement de la nulle par accord mutuel s'il y a des restrictions.

Les arrangements financiers : les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète sera offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le

joueur ; les arrangements pour les repas ; la prime de participation, l'argent de poche, le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix seront distribués ; l'exigibilité de l'impôt ; les visas et comment les obtenir.

Comment atteindre la salle de jeu et les moyens de transport.

Le nombre probable de participants, les noms des joueurs invités et le nom de l'arbitre principal (AP).

Le site de l'événement, les coordonnées des organisateurs, y compris le nom de l'OC

Les obligations des joueurs envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants gouvernementaux et d'autres considérations similaires.

La date avant laquelle un joueur doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il donnera son heure d'arrivée.

N.B. Dans sa réponse, le joueur peut, s'il le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.

Les dispositifs de sécurité.

Des considérations médicales spéciales tels que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.

Dispositions pour : le tourisme, des événements spéciaux, l'accès internet, etc...

(d) Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur, elle ne peut pas être retirée, pour autant que le joueur accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une manifestation est annulée ou reportée, les organisateurs fourniront un dédommagement.

(e) L'OC garantira une couverture médicale pour tous les participants, secondants, arbitres et officiels d'une compétition de la FIDE et les assurera contre les accidents et les besoins de services médicaux, y compris les médicaments, dans le cas de maladie aiguë, d'opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. Un médecin officiel sera nommé pour la durée de la compétition.

IV L'ARBITRE PRINCIPAL (AP)

L'arbitre principal (AP) d'une compétition mondiale sera nommé par le Président de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président Continental, pour chacun en consultation avec l'OC. Il détiendra le titre d'Arbitre International et aura l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE. La FIDE et/ou le Comité d'Organisation peut aussi nommer d'autres arbitres.

Ses devoirs sont spécifiés par les Règles du Jeu d'Échecs, le règlement de la compétition et les autres règles de la FIDE. Durant le tournoi, ils doivent enregistrer le déroulement de chaque ronde, veiller au bon déroulement de la compétition, assurer l'ordre dans la salle de jeu et le confort des joueurs durant le jeu, et superviser le travail du personnel technique de la compétition.

Avant le début de la compétition :

il peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;

Il doit vérifier toute les conditions de jeu, incluant la salle de jeu, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, etc... ;

il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints et de personnel auxiliaire sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

À la fin du tournoi, l'AP devra rédiger son rapport, comme il convient.

V TIRAGE AU SORT

1 Le tirage au sort pour un tournoi toutes rondes sera organisé par l'OC. Si possible, il sera ouvert aux joueurs, visiteurs et médias. La responsabilité des appariements, y compris du tirage au sort, reste du ressort de l'AP.

2 Le tirage au sort aura lieu au moins 12 heures (une nuit) avant le début de la première ronde. Tous les participants devraient participer à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus à la discrétion de l'arbitre principal (AP). Les appariements de la première ronde doivent être annoncés aussi vite que possible ensuite.

3 Si un joueur se retire ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des entrées supplémentaires, les appariements resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrétion de l'AP en consultation avec les acteurs directement concernés, mais seulement si ces modifications changent un minimum d'appariements déjà annoncés.

- 4 Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant les tables de Berger, ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi double rondes.
- 5 Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs d'une même fédération ne se rencontreront pas, si possible, dans les trois dernières rondes, alors cela sera communiqué aux joueurs le plus tôt possible, pas plus tard que le début de la première ronde.
- 6 Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, utiliser les tables de Varma, qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.
- 7 Pour les tournois au système suisse, le système d'appariement et le programme pré-annoncés doivent être utilisés.

VI PRÉPARATION DE LA SALLE DE JEU

- (a) Un niveau d'éclairage d'un niveau similaire à celui utilisé pour les examens doit être utilisé. L'éclairage ne doit pas projeter des ombres ou causer de points lumineux se reflétant sur les pièces. Méfiez-vous des rayons directs du soleil, surtout si l'ensoleillement varie en cours de ronde.
- (b) Si possible, la salle devrait être recouverte de moquette. Si cela est impossible, il peut être nécessaire de demander aux joueurs de ne pas porter des chaussures à semelles dures.
- (c) toutes les zones où les joueurs ont accès pendant le jeu doivent être inspectées avec soin et de manière répétée.
- (d) 4,5 mètres carrés devraient être disponibles pour chaque joueur dans un événement de haut niveau. Pour les niveaux inférieurs, 2 mètres carrés peuvent suffire. Les échiquiers ne doivent pas être placés trop près des portes. Il devrait y avoir un minimum de 2,5 mètres entre les rangées de joueurs. Il est préférable de ne pas avoir de longues rangées ininterrompues. Lorsque cela est possible, les joueurs doivent jouer sur des tables individuelles.
- (e) une table d'échecs doit avoir une longueur minimale de deux fois la longueur de l'échiquier et une largeur de 15 à 20 cm de plus que l'échiquier. La taille recommandée de la table est (100 à 120 cm) x (80 à 83 cm). La hauteur d'une table doit être de 74 cm. Les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Des dispositifs particuliers devraient être mis en place lors des tournois d'enfants. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être évité.
- (f) Les conditions de jeu pour les deux joueurs doivent être identiques. Si possible, les conditions pour tous les joueurs doivent être identiques.

VII MATÉRIEL

- (a) Pour les championnats du monde ou continentaux, des échiquiers en bois doivent être utilisés lorsque cela est possible. Pour les autres tournois homologués FIDE, échiquiers en bois, en plastique ou en carton sont recommandés. Dans tous les cas, les échiquiers doivent être rigides. Ils peuvent être aussi de pierre (marbre) avec couleurs claires et foncées appropriées, si l'arbitre principal est d'accord. Du bois naturel avec suffisamment de contraste comme du bouleau, de l'érable, du frêne d'Europe en opposition au noyer, au teck, au hêtre, etc... peut être aussi utilisé; les échiquiers doivent être neutres ou mats, jamais brillants. Des combinaisons de couleurs comme brun, vert, marron clair et blanc, crème, ivoire, chamois peuvent aussi être utilisées pour les cases. Le côté d'une case doit mesurer deux fois le diamètre de la base d'un pion. En particulier, le côté d'une case doit mesurer 5,5 cm. L'échiquier peut être incorporé à la table, confortable et de bonne hauteur. Si table et échiquier sont séparés, ce dernier doit être fixé de façon à ce qu'il ne bouge pas durant le jeu.
- (b) Si des pendules mécaniques sont utilisées, elles devront avoir un dispositif (un « drapeau ») de signalisation du moment précis où l'aiguille des heures indique une heure pleine. Le drapeau doit être disposé de façon que sa chute soit clairement visible, ce qui aide les arbitres et les joueurs à contrôler le temps. Il ne doit pas y avoir de reflet qui empêche de voir le drapeau. Elle doit être aussi silencieuse que possible, pour que les joueurs ne soient pas gênés durant la partie.
- (c) Si des pendules électroniques sont utilisées, elles doivent fonctionner en parfaite conformité avec les règles de la FIDE.

- (1) L'affichage devrait montrer à tout moment le temps disponible pour achever le prochain coup d'un joueur.
- (2) Les écrans doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.
- (3) d'au moins une distance de 10 mètres, un joueur doit avoir une indication clairement visible de quelle pendule tourne.



(4) En cas de passage d'un contrôle en temps, un signe sur l'écran doit indiquer clairement le joueur qui a passé le premier le contrôle.

(5) Pour les pendules à piles, une indication de batterie faible est nécessaire.

(6) En cas d'indication de batterie faible, la pendule doit continuer à fonctionner sans faille pendant au moins 10 heures.

(7) Une attention particulière devrait être accordée à l'annonce correcte du passage des contrôles de temps.

(8) Dans le cas de cadences avec des cumuls de temps ou de démarrage après un délai fixé, l'horloge ne doit pas ajouter de temps supplémentaire si un joueur a passé le dernier contrôle horaire.

(9) En cas de pénalité de temps à donner, il doit être possible que la correction soit exécutée par un arbitre dans les 60 secondes.

(10) Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les données d'affichage avec une simple manipulation.

(11) Les pendules doivent être livrées avec une notice courte sur l'horloge. Les pendules électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la Commission Technique de la FIDE.

(d) Le même type de pendules doit être utilisé tout au long du tournoi.

VIII LE JEU

Toutes les parties doivent être jouées dans l'aire de jeu aux heures spécifiées à l'avance par les organisateurs, sauf décision contraire de l'arbitre principal (AP).

Une zone fumeur séparée en dehors de la zone de jeu doit être fournie. Cela doit être facilement accessible à partir de la salle de jeu. Si les lois locales interdisent totalement de fumer dans les locaux, les joueurs et les officiels doivent avoir un accès facile à l'extérieur.

Si les pendules mécaniques sont utilisés, elles doivent être réglées de telle sorte qu'elles indiquent six heures lors du premier contrôle de temps.

Pour les événements de la FIDE avec plus de 30 participants, un grand dispositif de compte à rebours numérique doit être installé dans la salle de jeu. Pour les événements de la FIDE de moins de 30 joueurs, une annonce appropriée doit être faite cinq minutes avant le début des parties et encore une fois une minute avant le début.

Après la fin de la partie, l'arbitre ou les joueurs doivent placer les rois au milieu de l'échiquier en indiquant le résultat de la partie et ensuite remettre en place le reste des pièces. Pour une victoire du joueur avec les pièces blanches, les rois doivent être placés sur e4 et d5 (les cases blanches du centre), pour une victoire du joueur avec les pièces noires, les rois doivent être placés sur d4 et e5 (les cases noires du centre), dans le cas d'un match nul les rois doivent être placés sur d4 et d5 ou sur e4 et e5.

S'il est clair que les parties ont été pré-arrangées, l'arbitre principal (AP) doit imposer des sanctions appropriées.

Un glossaire des termes courants dans plusieurs langues devrait être à disposition de l'arbitre.

IX PARTIES NON JOUÉES

Si un joueur a perdu un match par forfait sans raison valable, le joueur doit être exclu à moins que l'arbitre principal (AP) n'en décide autrement.

Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu d'un tournoi toutes-roudes, les conséquences seront les suivantes :

1 . Si un joueur a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui ou contre lui ne sont pas comptés dans le classement final. Les parties non jouées du joueur et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). Si aucun des deux joueurs n'est présent, cela sera indiqué par deux (-).

2 . Si un joueur a terminé au moins 50% de ses parties, son score restera dans la grille du tournoi et sera pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur seront indiquées comme ci-dessus.

Si un joueur se retire d'un tournoi au système suisse, les points marqués par lui et par ses adversaires resteront dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées pour le classement ELO.

Les articles IX.(b) et IX.(c) s'appliquent également aux compétitions par équipes. Les matches ainsi que les parties non joués doivent être clairement indiqués comme tels.

X SANCTIONS, APPELS

Quand il y a une dispute, l'arbitre principal (AP) ou l'OC devraient mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Si de tels moyens échouent, lorsque des sanctions ne sont pas spécifiquement définies par les Règles ou le règlement, ils auront pouvoir discrétionnaire pour imposer les sanctions pour les infractions aux règles, maintenir la discipline, proposer d'autres solutions qui peuvent apaiser le parti lésé.

Dans tout tournoi, il doit y avoir une Commission d'Appel. L'organisateur en chef (OC) doit s'assurer que la Commission d'Appel soit nommée ou choisie avant le début de la première ronde. La Commission d'Appel (CA) sera constituée d'un Président, deux membres et au moins deux suppléants. Si possible, le Président, les membres et les suppléants doivent appartenir à des fédérations différentes. Si le Président ou l'un des membres de la Commission d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, il sera remplacé par l'un des suppléants. La CA doit avoir un nombre impair de membres votants. Les membres de la Commission d'Appel doivent avoir 21 ans.

Un joueur peut faire appel de toute décision prise par l'Arbitre Principal (AP), l'Organisateur en chef (OC) ou l'un de leurs assistants, pourvu que l'appel soit accompagné d'une caution et transmis par écrit avant la date limite. Le montant de la caution et les délais sont spécifiés à l'avance. Les décisions de la Commission d'Appel sont sans appel. La caution est remboursée si l'appel est favorable. Elle peut aussi l'être si l'appel est rejeté mais sous réserve de l'avis de la commission.

XI TV, TOURNAGE, PHOTOGRAPHIES

Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu et les zones limitrophes avec l'accord de l'Organisateur en chef (OC) et de l'Arbitre Principal (AP) uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. L'Arbitre Principal (AP) s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras vidéo ou d'autres équipements.

Seuls les journalistes autorisés peuvent prendre des photographies dans la zone de jeu. Cette autorisation sera limitée aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'Arbitre Principal (AP) en décide autrement.

XII LA CONDUITE DES JOUEURS

Une fois qu'un joueur a formellement accepté une invitation, il doit jouer sauf en cas de force majeure, tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.

Tous les joueurs doivent être vêtus de manière appropriée.

Un joueur qui ne veut pas continuer une partie perdue et s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre est discourtois. Il peut être pénalisé, à la discrétion de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité.

Un joueur ne peut pas parler de sa partie en cours.

Toutes les plaintes concernant le comportement de joueurs ou de capitaines doivent être faites à l'arbitre. Un joueur n'est pas autorisé à se plaindre à son adversaire.

XIII LE RÔLE DU CAPITAINE D'ÉQUIPE

Le rôle d'un capitaine d'équipe est essentiellement administratif. Selon le règlement de la compétition en question, le capitaine peut être tenu de fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde, de communiquer à ses joueurs leurs appariements, de signer la feuille de match à la fin de la ronde, etc.

Lorsque le capitaine de l'équipe parle à un de ses joueurs, il ne devrait le faire qu'en présence d'un arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre.

Un capitaine est habilité à conseiller les joueurs de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle ou d'abandonner une partie, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il doit se limiter à donner uniquement de brèves informations, basées seulement sur les circonstances en rapport avec match.

Il peut dire à un joueur « propose nulle », « accepte la nulle » ou « abandonne la partie ». Par exemple, si un joueur lui demande s'il devrait accepter une proposition de nulle, le capitaine devrait répondre « oui », « non » ou déléguer la décision au joueur lui-même.

Il ne devrait donner aucune information à un joueur concernant la position sur l'échiquier et/ou le temps à la



pendule, ni ne consulter aucune autre personne et/ou logiciel à propos de la situation de la partie. Le capitaine devrait s'abstenir de toute intervention pendant le jeu.

Les joueurs sont sujets aux mêmes interdictions.

Bien que dans une compétition par équipe il existe un certain esprit d'équipe, qui va au-delà de la partie individuelle d'un joueur, une partie d'échecs est fondamentalement une compétition entre deux joueurs. Aussi, le joueur doit avoir le dernier mot sur la conduite de sa propre partie. Bien que le conseil du capitaine devrait peser fortement sur la décision du joueur, le joueur n'est pas absolument obligé d'accepter ce conseil. De même, le capitaine ne peut intervenir ni à la place d'un joueur ni dans sa partie, si c'est à son insu et sans son consentement

Un capitaine d'équipe devrait influencer son équipe à toujours suivre la lettre et l'esprit de l'article 12 des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE concernant la conduite des joueurs. Les championnats par équipes devraient être conduits particulièrement dans l'esprit de la plus grande sportivité.



6 : FIDE

Chapitre **6.9**

Les tournois de Haut niveau

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.9 Les tournois de Haut niveau

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de 1983, amendé par les Assemblées Générales de 1991 et 1992.

1. INVITATION :

- 1.1 Les invitations doivent être envoyées suffisamment tôt, de préférence 6 mois avant l'épreuve.
- 1.11 Les joueurs doivent être invités soit par l'intermédiaire de leurs fédérations, soit directement.
- 1.2 Les invitations doivent être aussi complètes que possible, donnant clairement les conditions et tous les détails qui peuvent être utiles au joueur. Voir également les Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi.
 - 1.21 Voici un exemple de ce qu'une invitation devrait contenir :
 - a) Dates et lieu du tournoi.
 - b) Informations sur le logement, la nourriture (argent pour les repas).
 - c) Conditions financières (y compris argent de poche, honoraires, frais, montant et répartition des prix, somme par point obtenu le cas échéant, et la devise dans laquelle le versement sera fait.)
 - d) Catégorie prévue pour le tournoi, nombre de participants et noms des joueurs invités.
 - e) Prix spéciaux éventuels (prix de beauté, pour les finales etc...)
 - f) Calendrier du tournoi : date d'arrivée et de départ, date et heure de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la cérémonie de clôture, horaires des rondes et des ajournements, jours de repos, etc....
 - g) Date avant laquelle le joueur doit donner une réponse définitive à l'invitation.
- 1.3 Une fois qu'une invitation a été lancée, elle ne peut plus être retirée, sauf annulation du tournoi (Voir C.03. Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi).
- 1.4 Une fois qu'un joueur a définitivement accepté une invitation, il ne peut retirer sa promesse de participer qu'en cas de force majeure, maladie ou incapacité par exemple. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas un motif valable. Les contrevenants aux articles 1.3 et 1.4 doivent être dénoncés au conseil des joueurs de la FIDE. (Voir C.03)

2. LOGEMENT :

- 2.1 Les chambres des joueurs doivent être pour une personne, confortables et tranquilles.
- 2.2 Les organisateurs doivent s'arranger de façon à ce que les joueurs puissent prendre un repas substantiel après chaque séance de jeu.
- 2.3 Les organisateurs doivent s'efforcer d'offrir des possibilités de détente aux joueurs.
 - 2.31 Dans le choix du lieu de séjour, il faut tenir compte de l'environnement : parc, bois, possibilités d'exercices en plein air.
- 2.4 Il est souhaitable que la salle de jeu soit dans l'hôtel. Si l'hôtel est distant de la salle de jeu de plus de 10 min à pied ou si l'on prévoit du mauvais temps, un transport doit être assuré pour les joueurs qui le désirent, soit par taxi, soit par mise à disposition d'un moyen de transport individuel.
- 2.5 Les organisateurs doivent tenir compte qu'en général, les joueurs préfèrent recevoir une indemnité journalière pour leur repas plutôt qu'une pension complète à l'hôtel.

3. HORAIRE DU JEU.

- 3.1 L'horaire ne doit pas être modifié par les organisateurs sans consultation préalable des joueurs.
- 3.2 Avant 13.00 heures, heure locale, on ne peut fixer aucune partie.
- 3.3 Pour maintenir le rythme, toutes les rondes, y compris la dernière, doivent commencer à la même heure, de préférence à 15.00 heures.
- 3.4 On doit tenir compte du fait que la majeure partie des joueurs préfèrent continuer leur partie ajournée après une pause d'1½ à 2 heures plutôt que le lendemain matin.
- 3.5 L'arbitre a le devoir d'informer personnellement chaque joueur de toute modification apportée à l'horaire

normal.

L'arbitre doit aussi informer les joueurs de l'heure et de l'endroit où les parties ajournées sont reprises.

3.6 Il faudrait prévoir un jour libre avant la dernière ronde, afin que toutes les parties ajournées puissent être terminées.

3.7 La dernière ronde peut être ajournée une fois mais elle doit ensuite être reprise sans autre ajournement jusqu'à la fin des parties.

4. CONDITIONS DE JEU.

4.1 L'espace réservé aux joueurs doit être suffisamment vaste et confortable. La disposition des tables doit permettre d'accéder aux sièges et de s'asseoir ou de se lever commodément.

Il faut prévoir des salles de détente suffisamment grandes et bien installées, suffisamment nombreuses et disposées de telle façon que pour s'y rendre, les joueurs n'aient pas à se frayer un chemin à travers les spectateurs. Pour les tournois de catégorie 15 et plus et les matchs des candidats (du cycle du Championnat du Monde), l'accès aux salles de détente doit être direct et exclusivement réservé aux joueurs. Cette condition est obligatoire pour de tels événements et souhaitable pour tous les autres tournois de haut niveau.

4.2 Les spectateurs doivent être assis, à bonne distance de la zone de jeu où ils ne doivent pas pénétrer. Les spectateurs doivent pouvoir suivre toutes les parties sur des échiquiers de démonstration. Les spectateurs ont l'interdiction absolue de fumer.

4.3 La zone de jeu doit être clairement séparée du public, par des barrières ou un autre moyen. Elle doit être bien éclairée, avoir une bonne température, une ventilation silencieuse, etc. La lumière ne doit pas donner de reflets sur l'échiquier.

Dans les compétitions par équipes (Voir 7.2), chaque match doit être clairement délimité et séparé des autres (par des barrières ou quelque autre moyen adéquat). Les zones ainsi délimitées ne sont accessibles qu'aux arbitres et aux joueurs, remplaçants et officiels des équipes intéressées. Les officiels accrédités de la FIDE ont accès partout.

4.4 La concentration des joueurs ne devrait être troublée en aucune façon, ni par les murmures des spectateurs, ni par les bruits de l'extérieur.

4.5 Des locaux suffisamment grands et du matériel doivent être mis à disposition à proximité du local de jeu pour l'analyse après la fin des parties et pour la presse.

Un joueur n'a pas le droit d'analyser sa partie dans la salle de jeu, tant que des parties sont en cours.

4.6 Le matériel (tables, chaises, échiquiers, pièces, pendules) doit être de la meilleure qualité et être conforme aux normes de la FIDE, si elles existent. Les pièces doivent être en bois, avoir un poids convenable et être feutrées. Les pièces et les échiquiers en plastique bon marché sont à éviter.

4.7 Des rafraîchissements peuvent être offerts aux joueurs durant la partie.

4.8 On ne peut filmer ou photographier les joueurs que durant les trois premières minutes de chaque séance. Les prises de vue, vidéo ou télévision, sont bienvenues, mais le fonctionnement des caméras ne doit pas gêner les joueurs.

4.9 Il ne faut pas oublier que le jeu n'est pas terminé quand vient l'heure de l'ajournement. Le joueur qui réfléchit à son coup sous enveloppe doit jouir des mêmes conditions que pendant la séance.

4.10 Les organisateurs devraient veiller à donner le plus d'informations possibles sur le déroulement du tournoi et favoriser toute activité journalistique en rapport avec la manifestation. Un bulletin de tournoi doit être édité dans les meilleurs délais et distribué aux joueurs et aux journalistes. Un exemplaire complet de ce bulletin doit être envoyé au bureau de la FIDE dans les deux semaines qui suivent la clôture du tournoi.

5. SOINS MÉDICAUX :

Un médecin du tournoi doit être à la disposition des joueurs. Il faut être en mesure d'intervenir en cas d'urgence médicale.

6. DEVOIRS DES JOUEURS :

Les joueurs doivent observer les règles du jeu et se comporter durant le tournoi conformément aux principes des statuts de la FIDE, avoir une conduite sportive et courtoise. Tous les conflits doivent se régler à l'amiable dans l'esprit de la FIDE.

Une commission d'appel doit être désignée par les joueurs, au début du tournoi, pour intervenir en cas de conflit sérieux.

L'arbitre devrait être un arbitre international de la FIDE dont l'expérience soit reconnue.

7. DOMAINE D'APPLICATION :

7.1 Sont définis comme tournois de haut niveau, tous les tournois du cycle du Championnat du Monde individuel, ainsi que les tournois organisés par des privés lorsqu'ils atteignent la catégorie 10 ou plus.

7.2 En outre, les articles 3, 4.1, 4.11, 4.4, 4.5, 4.51, 4.8, 4.9, 4.10, 5 et 6 s'appliquent également aux tournois par équipes de haut niveau :

- a) l'Olympiade
- b) les championnats continentaux par équipes
- c) le Championnat du Monde par équipes

Les dispositions des articles 4.2, 4.3, 4.31, 4.6 et 4.7 doivent être respectées dans :

- a) l'Olympiade, au moins pour les 5 premiers matchs du haut de tableau
- b) les championnats continentaux par équipes, au moins pour les 4 premiers matchs
- c) le Championnat du Monde par équipe, pour tous les matchs

7.3 En présentant son offre d'organiser un tournoi du cycle du championnat du Monde ou un championnat par équipes de la FIDE, l'organisateur accepte automatiquement de satisfaire à toutes les règles imposées.

8. DIVERS :

8.1 La Commission de la Publication, de l'Information et de la Statistique de Échecs (CHIPS) insiste sur la nécessité pour tous les joueurs de prendre soin de leur apparence personnelle. L'image du joueur d'échecs doit être celle d'une personne digne et vêtue convenablement, ceci non seulement par respect pour le jeu, mais également pour que les sponsors, potentiels ou autres, considèrent que leur dépense n'est pas inutile.

Par exemple, quelques fédérations ont interdit les pantoufles, les maillots sans manches et les maillots de corps dans leurs tournois.

Les joueurs aux cheveux gras et mal entretenus doivent recevoir un avertissement, ainsi que ceux portant de vieux jeans déchirés ou des vêtements en mauvais état en général.

8.2 CHIPS insiste sur la nécessité de publier les parties jouées dans les tournois, particulièrement celles des tournois de catégorie 12 et plus, les Interzonaux et les matchs des Candidats dans le cycle du Championnat du Monde.

La commission recommande fortement aux organisateurs d'utiliser le Fax comme moyen avantageux pour publier les parties. Il n'est pas nécessaire de posséder son propre Fax afin de jouir de ses avantages et de ses commodités. Les organisateurs doivent communiquer au secrétariat de la FIDE le numéro de leur Fax pour que tous les services de presse puissent les contacter. En transmettant l'information immédiatement, sur le temps du demandeur, cela ne coûtera rien du tout à l'organisateur.

6 : FIDE

Chapitre **6.10**

**Normalisation
& Matériels
de jeu**

**Le Livre
de L'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.10 Normalisation & matériels de jeu

Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions de la FIDE

Texte approuvé par le Comité Central dans sa réunion de 1975 à Oosterbeek.

Ce texte définit les normes générales de l'équipement utilisé dans les compétitions de la FIDE.

1. GÉNÉRALITÉS :

L'équipement d'échecs offert par les organisateurs (hôtes) d'un championnat FIDE ou Continental, Olympiade et autres tournois enregistrés par la FIDE doit être conforme aux normes mentionnées ci-dessous, et doit être approuvé par l'arbitre en chef.

1.1 Les pièces d'échecs utilisés lors de la finale du championnat du monde ou des championnats continentaux doivent être approuvées par les deux joueurs. Leur approbation doit être obtenue pour d'autres équipements : la table de jeu, l'échiquier et la pendule.

Dans le cas d'un désaccord, le matériel utilisé doit être décidé par l'arbitre principal de la rencontre, en tenant compte des normes pour sa taille et sa forme, comme mentionné ci-dessous.

1.2 Il est fortement recommandé que l'équipement d'échecs utilisé dans une compétition soit le même pour tous les échiquiers.

2. PIÈCES :

2.1. Matière

Les pièces doivent être faites de bois, de matière plastique ou d'une imitation de ces matières.

2.2. Hauteur, poids, proportions :

Hauteur du Roi : environ 9,5 cm. Diamètre de la base du Roi : 40 à 50 % de sa hauteur.

La dimension des autres pièces doit être en proportion de leur hauteur et forme; d'autres éléments comme la stabilité, des considérations esthétiques etc. peuvent être aussi pris en considération.

Le poids des pièces doit permettre un déplacement facile et une bonne stabilité.

2.3. Forme, style de fabrication :

Sont recommandés pour les compétitions homologuées FIDE de pièce Staunton. La forme des pièces doit permettre de les distinguer clairement. En particulier, la couronne du Roi doit différer de celle de la Dame. Le haut du Fou peut avoir une entaille ou être d'une couleur particulière le distinguant du pion.

2.4. Couleur des pièces :

Les pièces foncées doivent être brunes ou noires, ou dans des nuances foncées de ces couleurs. Les pièces claires peuvent être blanches, crème ou en d'autres couleurs claires. La couleur naturelle du bois (noyer, érable, etc....) peut être utilisée. Les pièces ne doivent pas être brillantes et doivent être plaisantes à l'œil.

3. ÉCHIQUIER :

Pour les championnats du monde ou continentaux, des échiquiers en bois doivent être utilisés. Pour les autres tournois homologués FIDE, le bois, la matière plastique, le carton, la toile sont recommandés comme matière pour les échiquiers. Ils peuvent être aussi de pierre (marbre) avec couleurs claires et foncées appropriées, si l'arbitre principal est d'accord. Du bois naturel avec suffisamment de contraste comme du bouleau, de l'érable, du frêne d'Europe en opposition au noyer, au teck, au hêtre, etc... peut être aussi utilisé; les échiquiers doivent être neutres ou mats, jamais brillants.

Des combinaisons de couleurs comme brun, vert, marron clair et blanc, crème, ivoire, chamois peuvent

aussi être utilisées pour les cases.

Se référant à 2.2, la taille d'une case devrait être deux fois le diamètre de la base d'un pion. Il est recommandé que le côté de la case mesure de 5 à 6,5 cm.

L'échiquier peut être incorporé à la table, confortable et de bonne hauteur. Si table et échiquier sont séparés, ce dernier doit être fixé de façon à ce qu'il ne bouge pas durant le jeu.

4. TABLES :

La taille d'une table doit avoir une longueur minimale de deux fois la longueur de l'échiquier et une largeur de 15 à 20 cm de plus que l'échiquier. Il est recommandé d'utiliser des tables avec une taille minimum de 120 x 80 cm pour le haut niveau dans les tournois FIDE. La hauteur d'une table et les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être évité.

5. PENDULES :

Elles doivent avoir un système indiquant avec précision le moment où la grande aiguille est à l'heure entière. Ce qu'on appelle le drapeau doit être fixé au nombre 12 ou à un autre nombre, mais toujours de façon à ce que sa chute soit clairement visible, ce qui aide les arbitres et les joueurs à contrôler le temps.

Il ne doit pas y avoir de reflet qui empêche de voir le drapeau. Elle doit être aussi silencieuse que possible, pour que les joueurs ne soient pas gênés durant la partie.

5.1. Exigences pour les pendules électroniques

- (a) Les pendules doivent fonctionner en parfaite conformité avec les règles du jeu d'échecs de la FIDE.
- (b) L'affichage devrait montrer à tout moment le temps disponible pour achever le prochain coup d'un joueur.
- (c) Les écrans doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.
- (d) d'au moins une distance de 10 mètres, un joueur doit avoir une indication clairement visible de quelle pendule tourne.
- (e) En cas de passage d'un contrôle en temps, un signe sur l'écran doit indiquer clairement le joueur qui a passé le premier le contrôle.
- (f) Pour les pendules à piles, une indication de batterie faible est nécessaire.
- (g) En cas d'indication de batterie faible, la pendule doit continuer à fonctionner sans faille pendant au moins 10 heures.
- (h) Une attention particulière devrait être accordée à l'annonce correcte du passage des contrôles de temps.
- (i) Dans le cas de cadences avec des cumuls de temps ou de démarrage après un délai fixé, l'horloge ne ?? doit pas ajouter de temps supplémentaire si un joueur a passé le dernier contrôle horaire.
- (j) En cas de pénalité de temps à donner, il doit être possible que la correction soit exécutée par un arbitre dans les 60 secondes.
- (k) Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les données d'affichage avec une simple manipulation.
- (l) Les pendules doivent être livrées avec une notice courte sur l'horloge. Les pendules électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la Commission Technique de la FIDE.

6. SALLE DE JEU :

Pour les tournois de haut niveau, un espace minimum de 9 mètres carrés par échiquier est nécessaire, les espaces pour les arbitres et les spectateurs non inclus. Pour les autres tournois, il devrait y avoir un espace minimum de 5 mètres carrés par échiquier. La distance entre les échiquiers et les spectateurs ne devrait pas être inférieure à un mètre, pour les tournois de haut niveau, 1,5 mètres.

7. LA COMMISSION TECHNIQUE DE LA FIDE

a la compétence pour décider si du matériel est convenable pour les compétitions de la FIDE. La Commission peut recommander l'utilisation d'autres types de pièces d'échecs que ceux mentionnés sous 2.3. Elle peut dresser une liste du matériel satisfaisant aux normes dont les spécimens seraient conservés au Secrétariat de la FIDE.

Si nécessaire, la FIDE déterminera les conditions générales pour d'autre matériel, comme les feuilles de partie, enveloppes d'ajournement, échiquiers de démonstration, etc....



8. CES RÈGLEMENTS

s'appliquent au matériel utilisé dans les compétitions de la FIDE. Les fabricants de matériel et les organisateurs sont tout à fait libres de faire ou utiliser du matériel différent pour toutes les autres compétitions. On encourage la fabrication de tous les jeux de valeur artistique, sans tenir compte des possibilités d'utilisation pratique.

6 : FIDE

Chapitre **6.11**

**Enregistrement
& Octroi de
licence FIDE**

**Le Livre
de L'Arbitre**

Direction Nationale de l'Arbitrage

6.11 Enregistrement & Octroi de licence FIDE

Approuvé par PB4 / 2014. Effectif à compter du 1^{er} Juillet 2015

1. INSCRIPTION

1.1. L'inscription est la procédure de saisie des données personnelles d'un joueur dans la base de données des joueurs FIDE.

1.2. Un joueur inscrit à la FIDE acquiert un certain Numéro d'Identification FIDE (FIN).

1.3. Le FIN est un numéro unique pour chaque joueur. Il n'est pas possible que deux joueurs aient le même FIN et aucun joueur n'est autorisé à avoir deux numéros d'identification différents. Le FIN reste le même pendant toute la carrière d'un joueur d'échecs devant l'échiquier et pour le jeu en ligne.

1.4. Les Fédérations nationales d'échecs sont priées de signaler les joueurs qui utilisent deux numéros d'identification différents jusqu'au 31 Décembre 2015. Toutes les parties jouées avec les deux FINs seront recalculées et les classements des joueurs seront restaurés. Après le 1^{er} Janvier 2016, tous les joueurs trouvés avec deux numéros d'identification différents seront pénalisés par une taxe de 20 euros et toutes les parties jouées avec le FIN le plus récent ne seront pas comptabilisées pour le joueur fautif. Ces sanctions peuvent être annulées si une explication adéquate est donnée pour le deuxième FIN.

1.5. Chaque joueur représente une Fédération nationale d'échecs (FCN), qui est membre de la FIDE.

1.6. Représenter une Fédération est obligatoire. Cependant, il y a une catégorie spéciale appelée «joueurs sous le drapeau FIDE» (le symbole de la Fédération est FID) pour couvrir les joueurs qui sont, pour une raison quelconque, sans Fédération, afin d'assurer que ces joueurs puissent jouer aux échecs dans des tournois FIDE.

1.7. Un joueur peut être enregistré sous une fédération s'il ou elle a la citoyenneté, est naturalisé(e) ou réside dans le pays de cette fédération.

1.8. Un joueur peut être inscrit et représenter seulement une Fédération à un moment donné.

1.9. Un joueur qui a la double nationalité doit être inscrit et représenter seulement une Fédération à un moment donné.

1.10. La Base de données des Joueurs de la FIDE stocke les données suivantes pour chaque joueur : prénom, nom, sexe, date de naissance, lieu de naissance, la nationalité, la Fédération qu'ils représentent, la photo d'un joueur et une adresse de courriel valide à des fins de contact.

1.11. Le Site web de la FIDE et la zone de jeu en ligne de la FIDE (FOA) affichent seulement nom, prénom, sexe, année de naissance, la Fédération et, le cas échéant, la photo du joueur.

1.12. Toutes les Fédérations Nationales (NCF) sont tenues d'enregistrer leurs joueurs FIDE. Les Règlements sur l'enregistrement, les Transferts et l'éligibilité FIDE s'appliquent. Tous les joueurs qui ont déjà un numéro d'identification avant le 1^{er} Janvier FIDE 2015 sont considérés enregistrés.

1.13. L'inscription peut être faite de 4 manières différentes :

1.13.1. les Responsables nationaux du classement FIDE (NRO) peuvent inscrire de nouveaux joueurs associés à leur propre fédération nationale et des joueurs «sous le drapeau FIDE».

1.13.2. L'administrateur du classement FIDE peut enregistrer de nouveaux joueurs dans des circonstances spéciales seulement, dans les événements de la FIDE. Dans ce cas, l'arbitre en chef et l'organisateur sont chargés de fournir les données correctes des joueurs. Les événements FIDE sont toutes les compétitions sous l'égide de a) la Commission du Championnat du monde & Olympiades ou la Commission des Événements, b) compétitions continentales qui fournissent des qualifiés à l'une des compétitions susmentionnées, et c) les événements énumérés et décrits en détail dans différentes parties du Manuel de la FIDE.

1.13.3. Les nouveaux joueurs peuvent s'inscrire eux-mêmes sur la zone de jeu en ligne de la FIDE (FOA). Ces joueurs ne sont pas associés à une Fédération nationale, mais ils sont affectés au drapeau de la FIDE (FID) jusqu'à ce qu'ils deviennent membres d'une fédération nationale.

1.13.4. Quand un enfant s'inscrit à psm.fide.com il se verra attribuer un ID FIDE. Si cette personne a déjà un

FIN avant l'enregistrement, son FIN sera conservé et un nouveau ne sera pas donné. Après la mise à niveau vers Premium sur psm.fide.com, un enfant obtient un classement CiS (CiS rating).

1,14. Toutes les données des joueurs sont obligatoires pour l'inscription en ligne à la FOA. Pour les joueurs enregistrés par les agents du classement national ou l'administrateur FIDE, prénom, nom, sexe, date de naissance, adresse e-mail et de la Fédération sont obligatoires pour une inscription réussie. Les joueurs sans un courriel ne sont pas obligés de fournir un courriel, mais le courriel est nécessaire pour le joueur afin d'accéder aux données statistiques du site de la FIDE.

1,15. Un nouvel enregistrement réussi renvoie le FIN du joueur.

1,16. le FIN d'un joueur nouvellement inscrit sera envoyé par courriel, ainsi que le mot de passe pour le site web de la FIDE des données statistiques.

1,17. les Fédérations Nationales (NCF) sont informées des nouveaux joueurs inscrits par l'administrateur FIDE et la FOA, selon la Fédération désignée par les joueurs.

1,18. Les joueurs déjà inscrits peuvent avoir des données manquantes. La FIDE encourage les joueurs eux-mêmes, les Responsables Nationaux du classement FIDE (NRO) à remplir ces données dans la mesure du possible en communiquant avec l'Administrateur FIDE.

1,19. Un tournoi ne sera pas classé s'il y a des joueurs sans FIN valide. Les Responsables Nationaux du classement FIDE (NRO) doivent s'assurer que tous les joueurs ont un FIN valide avant l'envoi du rapport de tournoi FIDE.

2. LICENCES « DEVANT L'ÉCHIQUIER » (OTB)

2.1. Tous les joueurs inscrits représentant une fédération nationale qui est membre de la FIDE sont autorisés à jouer devant l'échiquier.

2.2. Le 31 Décembre de chaque année, le trésorier dresse la liste sur le site de la FIDE des pays qui sont réputés pour avoir plus de six mois d'arriérés. Jusqu'au paiement de ces arriérés, les joueurs de ces fédérations ne sont pas répertoriés sur le site Web de la FIDE et ne peuvent pas participer à tous les événements de la FIDE (comme décrit dans 1.13.2 du présent règlement). Les joueurs représentant ces fédérations sont autorisés à participer à n'importe quel autre tournoi FIDE.

2.3. Les Fédérations (NCF) ont le droit de déclarer qu'un joueur ne les représente plus. Un joueur peut être retiré de la liste par la FIDE sur décision du Comité directeur de la Fédération nationale, par un courrier au Secrétariat de la FIDE, en expliquant clairement les raisons de leur décision. Le Bureau Présidentiel de la FIDE doit décider si les raisons sont suffisantes et confirmer la radiation du joueur.

2.4. Chaque fois qu'une Fédération (NCF) retire du classement, puis reclasse un joueur, le FCN doit payer une taxe de 25 € à la FIDE.

2.5. Les joueurs n'ayant pas de Fédération sont automatiquement considérés comme des joueurs « sous drapeau FIDE » et leurs cartes de profil du site Web indiquent FID pour leur Fédération.

2.6. Les joueurs inscrits comme FID sont provisoirement autorisé à jouer au cours des tournois FIDE devant l'échiquier (OTB) après avoir payé les «frais de licence FIDE » de 60 euros. Les joueurs « sous drapeau FIDE » sont encouragés à se rattacher à une fédération nationale plutôt qu'à continuer à jouer comme FID.

2.7. La licence provisoire sous pavillon FIDE expire le 30 Juin de l'année suivante.

2.8. Avant le 1er Juillet, la licence doit être renouvelée avec un paiement de 60 euros à la FIDE, sans autre notification de la FIDE, faute de quoi la licence est annulée.

2.9. Les joueurs « sous drapeau FIDE » avec une licence provisoire valable sont considérés comme des «licenciés» sur leurs cartes de profil du site Web de la FIDE.

2,10. Les joueurs « sous drapeau FIDE » ne sont pas autorisés à participer à des événements de la FIDE et continentaux.

2.11. Les joueurs « sous drapeau FIDE » peuvent participer à n'importe quel autre tournoi FIDE à condition qu'ils soient «licenciés».

2.12. Un joueur qui s'inscrit pour participer à toute compétition classée FIDE est tenu de fournir son FIN. Si le joueur n'a pas de FIN, l'Organisateur doit alors suivre l'une des options ci-dessous :

2.12.1. Demander à la Fédération (NCF) de l'Organisateur d'enregistrer le joueur et fournir un FIN sous le drapeau de la FCN. Le FIN doit être fourni avant la soumission du tournoi pour le classement. La FIDE informera le joueur de son FIN par e-mail.

2.12.2. Si le joueur sans FIN souhaite devenir membre d'une Fédération autre que la NCF de l'Organisateur, le joueur ne peut être autorisé à jouer qu'après :

a) l'enregistrement avec la NCF en question, ou,



b) l'acquisition d'une licence provisoire comme joueur « sous drapeau FIDE »

2.13. Les « frais de licence FIDE » doivent être versés directement à la FIDE ou par l'organisateur du tournoi. Dans tous les cas, le Secrétariat FIDE doit être informé immédiatement afin de percevoir les frais. Dès la confirmation de paiement, le joueur « sous drapeau FIDE » est considéré comme licencié.

3. LICENCES À LA FOA

3.1. Un joueur inscrit est considéré comme un membre à part entière de la FOA en payant la cotisation annuelle ou en revendiquant une offre d'abonnement gratuit.

3.2. Le profil FOA du joueur montre clairement la date à laquelle la pleine adhésion d'un joueur expire.

3.3. Seuls les membres à part entière de la FOA sont autorisés à jouer dans les parties classées de la FOA.

3.4. Les joueurs dont l'adhésion a expiré sont considérés comme des membres invités.

3.5. Les membres invités ont un accès limité aux services et sont autorisés seulement à jouer des parties ne comptant pas pour le classement.

3.6. Si un joueur renouvelle son abonnement avec un retard de plus de 30 jours à partir de la date d'expiration, une pénalité de 10 euros est ajoutée à la cotisation annuelle.

3.7. La licence FOA n'est pas pertinente pour la Fédération des joueurs.

3.8. La licence FOA d'un joueur peut être suspendue au cas où le joueur est pris par le système anti-triche FOA.

3.9. Les joueurs punis par la commission d'éthique de la FIDE ne sont pas autorisés à jouer aux échecs en ligne sur la FOA.

<https://www.fide.com/fide/handbook.html?id=180&view=article>

8 : HANDICAP

Fiche Accueil Déficiant Moteur

Fiche Accueil Déficiant Visuel

Fiche Accueil Déficiant Auditif


Fiche Accueil Déficiant Intellectuel

fiches réalisées par Stéphane Chéron, validées par la commission « handicap » de la FFE

Le Livre
de L'Arbitre

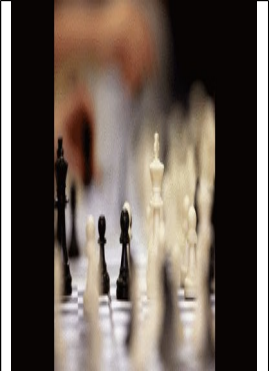
Direction Nationale de l'Arbitrage

Fiche Accueil Déficient Moteur


A l'inscription		Pendant le tournoi		
<p>1 Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Par l'écoute de la demande du joueur <input type="checkbox"/> Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur <input type="checkbox"/> S'imposer en médiateur pour permettre la participation dans les meilleures conditions pour le joueur 		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Assurer les conditions de jeu nécessaire au joueur <input type="checkbox"/> Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en précisant le bien fondé si nécessaire <input type="checkbox"/> vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations <input type="checkbox"/> Permettre au joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas tant que faire ce peut l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus prêt de la sortie ou des toilettes.) 		
POINTS	Accessibilité	Aides Matérielles	Aides Humaines	
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Vérifier l'accessibilité aux locaux <input type="checkbox"/> Vérifier l'accessibilité à la salle <input type="checkbox"/> Vérifier l'accessibilité aux sanitaires <input type="checkbox"/> Vérifier l'accessibilité à la table de jeux <input type="checkbox"/> Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et à la pendule. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saisies adaptées et efficaces. <input type="checkbox"/> Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée <input type="checkbox"/> Vérifier la possibilité de manipulation des pièces. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aide éventuelle pour la prise de note <input type="checkbox"/> Aide éventuelle pour le déplacement des pièces <input type="checkbox"/> Personne choisie par l'arbitre pour le déplacement des pièces pour qu'il n'y ait pas de doute sur la demande du joueur lors des déplacements de pièces <input type="checkbox"/> Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule 	

Fiche Accueil Déficient Visuel


<u>A l'inscription</u>		<u>Pendant le tournoi</u>	
<p>Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Par l'écoute de la demande du joueur 2. Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur 3. En s'imposant en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Assurer les conditions de jeu nécessaires au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en précisant le bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.) 	
POINTS	Accessibilité	Aides Matérielles	Aides Humaines
	<ol style="list-style-type: none"> 1 Vérifier l'accessibilité aux locaux 2 Vérifier l'accessibilité à la salle 3 Vérifier l'accessibilité aux sanitaires 4 Vérifier l'accessibilité et la taille adaptée à la table de jeu 5 Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et la pendule) 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Saisies adaptées et efficaces. 2 Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) 3 Vérifier la possibilité de manipulation des pièces sur un échiquier annexe adapté. 4 Vérifier la conformité de la pendule adaptée. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aide pour l'accès à sa table de jeu. 2. Aide éventuelle pour la prise de note 3. Aide éventuelle pour le déplacement des pièces 4. Personne choisie par l'arbitre pour le déplacement des pièces pour qu'il n'y ait pas de doute sur la demande du joueur lors des déplacements de pièces 5. Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule



Fiche Accueil Déficient Auditif

<u>A l'inscription</u>		<u>Pendant le tournoi</u>		
<p>Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier</p> <p>* Par l'écoute de la demande du joueur et l'adaptation de la réponse (écrite ou signée si cela est nécessaire.)</p> <p>* Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur</p> <p>* S'imposer en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Assurer les conditions de jeu nécessaire au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant le bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au, joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.) 		
POINTS	Accessibilité	Aides Matérielles	Aides Humaines	
	<ol style="list-style-type: none"> 1 Vérifier l'accessibilité aux informations. 2 Vérifier l'accessibilité à la salle 3 Vérifier l'accessibilité aux sanitaires 4 Vérifier l'accessibilité et la taille adaptée à la table de jeu 5 Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et la pendule) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saisies adaptées et efficaces. 2. Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) 3. Vérifier la possibilité de prévenir lors des coups effectués par l'adversaire (par une lumière sur la pendule par exemple.) 4. Vérifier la conformité de la pendule adaptée. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aide pour l'accès à sa table de jeu. (information sur la ronde et sur le numero de table donnée par écrit.) 2. Personne choisie par l'arbitre pour les propositions de nulles ou pour toutes communications avec l'adversaire pour éviter les incompréhensions. 3. Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule 	

Fiche Accueil Déficient Intellectuel

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



9 : INFORMATIONS

Chapitre 9.1 : Code des Ligues

Chapitre 9.2 : La Direction Nationale de l'Arbitrage

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage



9 : Informations

Chapitre 9.1

Codes des Ligues

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

9.1 Codes des LIGUES

Code	LIGUES	Départements :
A	Basse Normandie	14 50 61
B	Alsace	67 68
C	Pays de Loire	44 49 53 72 85
D	Auvergne	03 15 43 63
E	Bourgogne	21 58 71 89
F	Bretagne	22 29 35 56
G	Centre	18 28 36 37 41 45
H	Champagne – Ardennes	08 10 51 52
I2	Corse	2A 2B
I	Côte d'Azur	06 83
J	Dauphiné – Savoie	07 26 38 73 74
K	Franche Comté	25 39 70 90
L	Aquitaine 24	33 40 47 64
M	Ile de France	75 77 78 91 92 93 94 95
N	Languedoc	11 30 34 66
O	Limousin	19 23 87
P	Lorraine	54 55 57 88
Q	Lyonnais	01 42 69
R	Nord - Pas de Calais	59 62
S	Haute Normandie	27 76
T	Poitou – Charentes	16 17 79 86
U	Provence	04 05 13 84
V	Midi – Pyrénées	09 12 31 32 46 65 81 82
X	La Réunion	974
Y	Picardie	02 60 80
Z9D	Martinique	972
Z9C	Guadeloupe	971
Z9B	Guyane	973
Z9F	Nouvelle Calédonie	988
Z9E	Polynésie	987



9 : Informations

Chapitre 9.2

Direction Nationale de l'Arbitrage

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

9.2 Direction Nationale de l'Arbitrage

Au 07/02/2015

Directeur National de l'Arbitrage

VARINIAC Emmanuel	emmanuel.variniac@laposte.net	2, rue du Parc Lachenois 60310 LASSIGNY
-------------------	--	--

Directeurs

DELBOE Francis	Formation	06 62 36 88 02 fdelboe@laposte.net	24, rue des Sorbiers 59134 HERLIES
DERVIEUX Dominique	Règlements	diregdna@gmail.com	34, rue Paul Froment 46000 CAHORS
FREYD Laurent	Traductions	06 22 31 76 10 lfreyd@free.fr	4, rue Pierre Brunet 01100 OYONNAX
HERNANDEZ Gérard	Directeur National Adjoint Titres, Tournois et Sanctions	06 87 13 62 24 h.nz.gerard@wanadoo.fr	2, rue du Clair Matin 01500 SAINT DENIS EN BUGEY
LAPEYRE Pierre	Examens	06 84 11 02 32 pierrelapeyre1@yahoo.fr	78 rue de la Liberté 33200 BORDEAUX
PERNOUD Claire	Publications	06 81 13 13 59 claire.pernoud@orange.fr	71, rue Saint Laurent 38000 GRENOBLE

Conseillers Techniques

BOYD Stephen	Dossiers d'arbitre FIDE Licence d'arbitre agréé FIDE	04 67 02 00 29 stephen34@live.fr	11, rue de l'Aiglon 34090 MONTPELLIER
DELMOTTE Eric	Logiciels d'appariements	06 83 56 36 52 eric@e-delmotte.com	2, rue des Ormes 57365 ENNERY

DIRECTIONS RÉGIONALES DE L'ARBITRAGE

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

SUPERVISEURS

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

FORMATEURS

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