



B.A.F.

Sommaire

FORMATION  
CONTINUE

LA DNA VOUS  
INFORME

CARTONS  
PEKINOIS

SUJETS  
EXAMENS

REGLEMENT  
INTERIEUR  
DNA

FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS  
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

BULLETTIN

des

ARBITRES FEDEREAUX



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

N°120  
FEVRIER 2009

# SOMMAIRE DU BAF N°120

<b>LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE</b> .....	3
<b>DIRECTION DES TOURNOIS ET DES SANCTIONS</b> .....	4
<b>COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE</b> .....	5
Directeur National de l'Arbitrage.....	5
Directeurs .....	5
Conseillers techniques.....	5
Délégué D.N.A au siège fédéral.....	5
<b>SUPERVISEURS</b> .....	6
<b>LES DIRECTIONS REGIONALES DE L'ARBITRAGE</b> .....	6
<b>LES STAGES ANNONCES</b> .....	6
<b>FORMATEURS ACTIFS DE LA D.N.A.</b> .....	7
<b>LA D.N.A. VOUS INFORME...</b> .....	8
<b>PARTIE Alain JAPRAND – Aimé LESREGLES</b> .....	12
<b>QUESTIONS / REPONSES</b> .....	22
<b>RUBRIQUE A BRAC</b> .....	25
<b>SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 1 DUREE : 2 HEURES</b> .....	28
<b>CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 1</b> .....	29
<b>SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 1bis DUREE : 2 HEURES</b> .....	31
<b>CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 1bis</b> .....	32
<b>SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 2 DUREE : 2 HEURES</b> .....	34
<b>CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 2</b> .....	35
<b>SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 1J DUREE : 2 HEURES</b> .....	37
<b>CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 1J</b> .....	38
<b>LES CARTONS</b> .....	40
<b>REGLEMENT INTERIEUR DE LA D.N.A.</b> .....	43

Rédacteur du Bulletin des Arbitres Fédéraux :  
Dominique DERVIEUX – e-mail : [ddtm.dervieux@laposte.net](mailto:ddtm.dervieux@laposte.net)

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

Siège : Stephen BOYD, délégué D.N.A,  
FFE, BP 10054, 78185 St Quentin en Yvelines  
Mail : [stephen.boyd@echecs.asso.fr](mailto:stephen.boyd@echecs.asso.fr)



# LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

Par Stéphane ESCAFRE

## L'HEURE DE LA SOUPLESSE

Le *Rules Committee* a proposé de diminuer l'heure légale avant d'être déclaré forfait, mais en laissant une marge de manœuvre à l'arbitre (cas de force majeure par exemple). Le Président de la Fide a demandé qu'il n'y ait aucune souplesse, peu importe que le joueur soit devant la porte de la salle, qu'il ait eu un accident de voiture... Ilioumjnov considère qu'une seconde de retard n'est jamais acceptable.

Imaginer ce qui se passerait en tournoi interne, ou dans les petites divisions des interclubs... la règle ne serait simplement pas appliquée. Et dans un Open avec un seul arbitre pour une centaine de joueurs ? Comment vérifier que personne n'a une minute de retard ? C'est pourtant ce qu'a proposé très sérieusement le Président de la Fide, et pas pour la finale du Championnat du Monde, pas pour les tournois de GMI... non ! ... pour tous ??! Il en va de notre crédibilité : on n'écrit pas une règle qu'on ne peut pas imposer.

Comment peut-on être à ce point coupé du monde réel des joueurs d'échecs, et demander de déclarer automatiquement perdant un joueur qui arrive avec une seconde de retard, sans laisser la moindre marge de manœuvre ?

Passer d'une heure à zéro seconde est peut-être possible pour des professionnels, c'est inapplicable pour des amateurs.

Heureusement, devant le tollé provoqué par la proposition de Kirsan Ilioumjnov, la décision n'a pas encore été validée. Mais la menace plane encore...

Dans tous les sports sérieux, l'arbitre dispose d'un temps, d'une marge avant de déclarer l'adversaire perdant par forfait. La règle actuelle autorise des adaptations. En outre, il est déjà légal qu'un organisateur impose dans son règlement intérieur un délai d'une demi-heure ou dix minutes, ou même zéro comme cela s'est pratiqué lors des dernières Olympiades.

De nombreuses fédérations, dont la FFE, ont indiqué que la proposition du Président était inapplicable... mais aucune décision n'a été prise à l'heure actuelle, et les nouvelles règles doivent être appliquées en juillet !

Qui prend la décision finale sur les règles du jeu ?

Le Président et le Secrétaire du *Rules Committee* consultent et reçoivent des propositions. Le *Rules Committee* discute, et retient les propositions les plus intéressantes. Lors du Congrès de la Fide, les Commissions se réunissent. Francis Delboë, moi-même puis Laurent Freyd avons participé à tour de rôle à ces réunions.

Le Président du *Rules Comitee* présente ensuite ses travaux devant l'Assemblée Générale, mais la Fide n'est pas une démocratie : ce n'est pas l'A.G. qui valide les changements. Le *Presidential Board* prend la décision finale.

Avant le prochain *Presidential Board Meeting*, Kirsan Nikolaïevitch Ilioumjnov devrait relire le préambule des Règles du Jeu qui indique avec sagesse qu' "*Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers.*"

Stéphane ESCAFRE  
Arbitre International

---

Directeur National : Stéphane Escafre – 29 Bld Paoli – 20200 BASTIA. Tél. 06 23 69 10 91. [escafre@gmail.com](mailto:escafre@gmail.com)



## DIRECTION DES TOURNOIS ET DES SANCTIONS

Luc FANCELLI 2 impasse de la Tour 60460 PRECY SUR OISE

e-mail : [LFTSDNA@aol.com](mailto:LFTSDNA@aol.com)

CODE FFE	NOM	PRENOM	TYPE	DEBUT	FIN	POSITION
N21597	BEN KHELIFA	Noomene	SUSPENDU	06/11/2004	05/11/2009	SUSPENDU
J00465	ARDILLA	Marc	SUSPENDU	07/05/2000	06/05/2010	SUSPENDU
A69475	MICOULEAU	Patrick	SUSPENDU	05/07/2008	05/07/2011	SUSPENDU
sans code	BORDEAUX	Jacques	ATTENTE	01/02/1996	01/01/2900	CND

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

*Luc FANCELLI 2 impasse de la Tour 60460 PRECY SUR OISE*  
*e-mail : [LFTSDNA@aol.com](mailto:LFTSDNA@aol.com)*

Luc FANCELLI

### Les recommandations du DTTS ☺

Attention, le 1er septembre 2009, ceux qui n'auront pas passé de formation continue, qui n'auront pas suivi de stage S4, S3 ou S2 depuis le 1<sup>er</sup> septembre 2005 seront enlevés de la liste des arbitres actifs de la FFE.

Veuillez passer par votre DRA avant de demander des informations directement à la DNA, il les a peut-être.

Dans mes prérogatives, il n'y a pas que des nominations d'arbitres, il y a aussi des transmissions de courrier vers les arbitres, tel que des « rappels de règlement » mais aussi des avertissements, blâmes ou suspensions de licence d'arbitrage (provisoire ou définitive).

La FFE a décidé dorénavant de renforcer les sanctions contre des arbitres qui le méritent ...



# FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

## COMPOSITION DE LA DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

### Directeur National de l'Arbitrage

<b>ESCAFRE</b> Stéphane	06.23.69.10.91 <a href="mailto:escafre@gmail.com">escafre@gmail.com</a>	29 Boulevard Paoli 20200 BASTIA
-------------------------	--	------------------------------------

### Directeurs

<b>BERNARD</b> Christian	Directeur de la formation	04.90.34.97.97 <a href="mailto:chris.a.bernard@wanadoo.fr">chris.a.bernard@wanadoo.fr</a>	85 avenue Frédéric Mistral 84100 ORANGE
<b>DERVIEUX</b> Dominique	Directeur de publication	01.48.43.74.94 <a href="mailto:ddtm.dervieux@laposte.net">ddtm.dervieux@laposte.net</a>	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS
<b>DESMOULIERES</b> Serge	Directeur des règlements	02.38.66.58.75 <a href="mailto:serge.desmoulieres@wanadoo.fr">serge.desmoulieres@wanadoo.fr</a>	10 rue des Iris 45750 SAINT PRIVE SAINT MESMIN
<b>FANCELLI</b> Luc	Directeur des titres, tournois et sanctions	<a href="mailto:LFTSDNA@aol.com">LFTSDNA@aol.com</a>	2 impasse de la Tour 60460 PRECY SUR OISE
<b>FREYD</b> Laurent	Directeur des traductions	06.22.31.76.10 <a href="mailto:lfreyd@free.fr">lfreyd@free.fr</a>	27 Rue des Prés 95450 SAGY
<b>PARIS</b> Thierry	Directeur des examens	04.37.69.09.36 <a href="mailto:thierry.paris@free.fr">thierry.paris@free.fr</a>	18 rue Gabillot 69003 LYON

### Conseillers techniques

<b>BAUDSON</b> Chantal	06 20 32 07 57 <a href="mailto:soshin@voila.fr">soshin@voila.fr</a>	HLM Bellevue Bat O Quartier Val des Rougières 83400 HYERES
<b>PERNOUD</b> Claire	04.76.42.21.97 / 06.81.13.13.59 <a href="mailto:claire.pernoud@orange.fr">claire.pernoud@orange.fr</a>	71, rue Saint-Laurent 38000 GRENOBLE

### Délégué D.N.A au siège fédéral

<b>BOYD</b> Stephen	<a href="mailto:stephen.boyd@echecs.asso.fr">stephen.boyd@echecs.asso.fr</a>	11, rue de l'Aiglon 34090 Montpellier
---------------------	--	--


## SUPERVISEURS

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

Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez aussi appeler :  
Stephen BOYD (arbitre international)  
au 04.67.02.00.29 (dom.)

## LES DIRECTIONS REGIONALES DE L'ARBITRAGE

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

BOURGOGNE 	Jacky FARGERE 5 rue Edouard Manet 71100 Chalon sur Saône 03 85 41 16 39	<a href="mailto:Jacky.fargere@orange.fr">Jacky.fargere@orange.fr</a>
---	--	--

*Aidez-nous à tenir à jour le fichier d'adresses des Directeurs Régionaux !  
Veuillez me communiquer dès que possible toutes les modifications  
Merci d'avance !*

*Signalez tout changement également à Stephen BOYD pour une mise à jour du site FFE*

## LES STAGES ANNONCES

En direct sur le site fédéral :  
<http://www.echecs.asso.fr/ListeStages.aspx?Action=DNA>



# FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

## FORMATEURS ACTIFS DE LA D.N.A.

André <b>BASTIEN</b>	01.39.91.37.88	41 rue Muscella Les jardins de Saint Lubin 95570 MOISSELLES	<a href="mailto:abastien@magic.fr">abastien@magic.fr</a>
Vincent <b>BERNARD</b>	04.42.56.94.60	Baou Trouca 25 rue Centaurée 13800 ISTRES	<a href="mailto:VNJABERNARD@aol.com">VNJABERNARD@aol.com</a>
Jean <b>BOGGIO</b>	01.43.28.07.54	4 rue Cart 94160 SAINT MANDE	<a href="mailto:jeanboggio@noos.fr">jeanboggio@noos.fr</a>
Nadir <b>BOUNZOU</b>	06.64.64.23.14	13 allée Massenet 93270 SEVRAN	<a href="mailto:nadir@idf-echecs.com">nadir@idf-echecs.com</a>
Stephen <b>BOYD</b>	04.67.02.00.29	11 rue d'Aiglon 34090 MONTPELLIER	<a href="mailto:stephen.boyd@free.fr">stephen.boyd@free.fr</a>
Francis <b>DELBOE</b>	06.23.57.31.61	11, impasse Combier 49400 SAUMUR	<a href="mailto:fdelboe@online.fr">fdelboe@online.fr</a>
Dominique <b>DERVIEUX</b>	01.48.43.74.94	9 rue de la Convention 93260 LES LILAS	<a href="mailto:Ddtm.dervieux@laposte.net">Ddtm.dervieux@laposte.net</a>
Stéphane <b>ESCAFRE</b>	06.23.69.10.91	29 Boulevard Paoli 20200 BASTIA	<a href="mailto:escafre@gmail.com">escafre@gmail.com</a>
Laurent <b>FREYD</b>	09 54 01 73 79 06.22.31.76.10	27 Rue des Prés 95450 SAGY	<a href="mailto:lfreyd@free.fr">lfreyd@free.fr</a>
Jean-Louis <b>HUCY</b>	02 35 60 27 41	70 rue de Diane 76230 BOIS GUILLAUME	<a href="mailto:jlhucy@wanadoo.fr">jlhucy@wanadoo.fr</a>
Patrick <b>HUMBERT</b>	01.48.90.89.68	29 rue Lucie 94600 CHOISY LE ROI	<a href="mailto:phumbert@club-internet.fr">phumbert@club-internet.fr</a>
Pierre <b>LECUYER</b>	02.97.47.05.42	7 rue Rychebusch 56000 VANNES	<a href="mailto:pierrelecuycy56@yahoo.fr">pierrelecuycy56@yahoo.fr</a>
Jacques <b>MAILLARD</b>	02.31.37.20.20	2 rue le Mont Notre Dame 14530 LUC SUR MER	<a href="mailto:jacqueslisa.maillard@wanadoo.fr">jacqueslisa.maillard@wanadoo.fr</a>
Erick <b>MOURET</b>	04.67.65.81.10	780 rue de Centrayrargues 34070 MONTPELLIER	<a href="mailto:erick.mouret@echecs.asso.fr">erick.mouret@echecs.asso.fr</a>
Claire <b>PERNOUD</b>	06.81.13.13.59	71, rue Saint-Laurent 38000 GRENOBLE	<a href="mailto:Claire.pernoud@orange.fr">Claire.pernoud@orange.fr</a>
Charles-Henri <b>ROUAH</b>	01.75.06.74.48	1 Allée des Frênes 77170 BRIE COMTE ROBERT	<a href="mailto:orscholz@club-internet.fr">orscholz@club-internet.fr</a>
Emmanuel <b>VARINIAC</b>	06.67.30.59.32	2 rue du parc Lachenois 60310 LASSIGNY	<a href="mailto:emmanuel.variniac@laposte.net">emmanuel.variniac@laposte.net</a>

**Directeur de la Formation :**

**Christian BERNARD**

85 avenue Frédéric MISTRAL 84100 ORANGE

Tél / Fax : 04.90.34.97.97

[Chris.a.bernard@wanadoo.fr](mailto:Chris.a.bernard@wanadoo.fr)



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

### Suivi des Demandes d'homologation et des rapports techniques

Les demandes d'homologation et rapports de tournoi (avec chèque des droits d'homologation) sont à envoyer à :

Stephen Boyd

11, rue de l'Aiglon 34090 Montpellier

Questions sur Arbitrage – Elo FIDE à :

[stephen.boyd@echecs.asso.fr](mailto:stephen.boyd@echecs.asso.fr)



### Prochains tests

Merci de noter dans vos agendas les dates des sessions d'examens d'arbitrage pour 2008-2009 :

**samedi 21 mars 2009,**

**samedi 6 juin 2009**

**et samedi 28 novembre 2009.**



### Trophées AFCAM

**Anne Mollard** et **Gérard Hernandez** sont les lauréats des trophées AFCAM respectivement pour le Trophée « Espoir » et le trophée « Elite ».

La remise des trophées aura lieu le 27 février au CNOSF.

Félicitations à eux deux !



### Champ. Jeunes de Ligue

Rappel : pour l'homologation des Chpts de Ligues jeunes, même si il y a des FIDEs, il faut passer par le responsable de la Ligue. Ensuite soit l'arbitre soit le responsable de Ligue demande à Stephen Boyd l'homologation FIDE pour les tournois concernés (un mois si possible avant, et surtout pas après !)



### Chacun à sa place

Les AF4 adjoints d'AF3 ne sont pas autorisés à s'occuper de la gestion informatique d'un tournoi au système suisse. Des rappels à l'ordre ont été fait, le plus fautif étant l'AF3 ayant permis cela.



### Réunion des DRA

La DNA prévoit de réunir tous les DRA le **WE des 23 et 24 mai** prochain (samedi après-midi et dimanche matin).

Plus d'information très rapidement dans les pages arbitrage du site [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)





## Notation obligatoire

*Communiqué du responsable des compétitions par équipe :*

Après avoir saisi plus de 1000 parties (représentant les 5 rondes de NI et 4 de NII), il s'avère que quelques joueurs s'abstiennent de noter, soit un peu avant le 40e coup, soit toute la fin de partie.

Je peux encore vérifier ce fait sur les parties de NII de ce week-end.

**Je rappelle qu'avec une cadence longue comprenant un incrément de 30 secondes par coup, la notation est obligatoire en permanence.**

Au cas où un joueur "oublie" cela, c'est l'arbitre de la rencontre qui se doit de faire respecter le texte, et ne pas avoir peur de faire une remarque à un GMI ou un MI, même s'il est de son équipe.

Mon rôle de directeur de groupe, si cela devait se reproduire, m'obligerait à avertir la DNA de la négligence des arbitres concernés, ce qui ne serait agréable pour personne, vous en conviendrez.

J'espère donc que vous ferez tout le nécessaire pour que les règles du jeu soient appliquées.

Amicalement,

Sylvain Rivier

Membre du bureau fédéral

Responsable des compétitions par équipes

-----

Les Capitaines ont aussi leur responsabilité (ce qui n'enlève pas à l'arbitre l'obligation de faire appliquer les règles du jeu)

Rappel du règlement d'Interclubs : "6. Rôle du capitaine

*(...) A la fin de la session de jeu, le capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites aux arbitres."*

Dominique Dervieux (DNA Adjoint)



## Nouveaux Arbitres de la FIDE

Le 79e congrès de la FIDE a attribué le titre d'**Arbitre Fide** à Chantal Baudson, Hervé Henry, Sylvain Rivier et Jean-Luc Violeau et le titre d'**Arbitre International** à Laurent Freyd.

Toutes nos félicitations !



## Nouvelles règles de la FIDE

Les nouvelles règles qui seront applicables à compter du 1<sup>er</sup> juillet prochain seront validées au printemps par le *Presidential Board Meeting* de la FIDE. Nous en parlerons en détail dans le prochain BAF



## Arbitres à Aix-les-Bambins

Voici l'équipe du prochain Championnat de France Jeunes :

François BALDUCCHI (Arbitre Jeune), Chantal BAUDSON (A.Fide), Georges BELLET (AF2), Christian BLEUZEN (AF2), Thierry DELELIS-FANIEN (AF4), Stéphane ESCAFRE (AI), Gérard HERNANDEZ (A.Fide, *Superviseur*), Cyril HUMEAU (A.Fide), Anémone KULCZAK (AF2), Patrick LAUFERON (AF2), Jean-Luc LURVOIS (AF3), Olivier MINAUD (AF3), Anne MOLLARD (AF2), Françoise RINGOT (AF4), Charles-Henri ROUAH (AI), Jeff VAPILLON (AF4), Sylvain WLASSEWITCH (AF1).

Comme l'année passée, un Arbitre Jeune officiera. Il y a eut plus de quarante candidatures. La moitié des arbitres ont été choisis dans la coordination Rhône-Alpes.



## IMPORTANT POUR TOUS LES ARBITRES !!!

### « SEMINAIRE DE FORMATION CONTINUE DES ARBITRES TITRES »

**AVANT le 1<sup>er</sup> septembre 2009**

Lors d'une réunion A Aix les Bains le vendredi 24 août 2007, la Direction Nationale d'Arbitrage a décidé de rappeler à tous les arbitres titrés qu'ils doivent suivre un stage de Formation continue lors d'une Olympiade (voir l'article 22.4 du Règlement intérieur de la DNA).

Cette formation continue votée par le Comité directeur de la Fédération, est une nécessité sportive car elle permet tous les 4 ans de faire le point sur les nouveaux règlements et sur leurs applications. Elle permet également à un groupe d'arbitres régionaux de discuter de leurs problèmes, d'harmoniser leurs savoir-faire et de mieux se connaître. C'est donc une journée conviviale, avec un repas pris en commun et sans le souci de se présenter à un examen.

Afin de simplifier et de rendre plus attractive cette première formation continue, il a été décidé :

1. Application à tous les arbitres (AF4, AF3, AF2 et AF1) avec la restriction que les arbitres qui ont suivi un stage de niveau supérieur depuis le 1<sup>er</sup> septembre 2005 sont déjà en règle et n'ont donc pas l'obligation de suivre ce stage de formation continue. Ex : un AF4 de 2005 qui est devenu AF3 avant le 1<sup>er</sup> septembre 2009 a donc eu l'équivalent d'une formation continue puisqu'il a suivi un stage.
2. La durée du stage est limitée à 8-10 heures soit une journée.
3. Participation d'au moins 12 arbitres avec un formateur officiel et possibilité d'animer le stage avec 2 formateurs à partir de 24 arbitres. (Ils ou les formateurs se seront auto où réciproquement formés)
4. L'inscription est de **20 €** dont **10 € pour la Fédération** (fourniture du Livre de l'arbitre) et **10 € pour l'organisateur** qui prendra en charge un repas et éventuellement les frais de secrétariat et de photocopies. L'organisateur peut obtenir des aides au titre de la formation des arbitres auprès des collectivités locales.
5. Programme souple (à modifier ou à compléter selon les nécessités)
  - les Règles du jeu
  - le Rapport technique simplifié
  - le réglage des pendules électroniques les plus utilisées
  - les appariements au système suisse (systèmes complexes, couleurs, flotteurs,...)
  - les titres, les normes, les questions diverses, etc.
  - éventuellement l'utilisation de P.A.P.I.
6. Les arbitres n'ayant pas suivi un séminaire de Formation continue ou obtenu l'équivalence par un niveau supérieur avant le **1<sup>er</sup> septembre 2009** ne seront plus considérés comme « actifs » et ne recevront plus de licence d'arbitre fédéral.
7. Il est demandé aux Directeurs régionaux d'arbitrage de contacter les Présidents des Ligues et des Comités départementaux afin de mettre tout en œuvre pour organiser des séminaires dans leur région.

Remarques : l'organisation sur une seule journée est facile à mettre en place  
Il est prudent de contacter à l'avance les Formateurs. Liste sur le site FFE.

Le Directeur de la DNA  
Stéphane ESCAFRE

Le Directeur de la Formation des arbitres  
Christian BERNARD

# Liste des stages saison 2007-2008

Lieu	Dates	Type	Formateur	Nb de participants
PARIS	8-9 sept	S4	D. Dervieux	17
ORSAY	22et29 sep	S3	N. Bounzou	8
MONTPELLIER	6-7 oct	S3	E. Mouret	6
BELFORT	10-11 nov	S4	E. Mouret	21
VALENCE	17-18 nov	S4	V. Bernard	12
PAU	9-10 mars	S3	D. Dervieux	9
LAVAL	8-9 déc	S2	P. Lecuyer	6
TOULON	17-18 nov	S2	E. Mouret	4
GETIGNE (44)	5-6 jan	S2	P. Lecuyer	8
THIAIS (94)	3-4 nov	S4	CH Rouah	11
PARIS	2-3 février	S2	N. Bounzou	11
MAYET	12-13 jan	S4	P.Lecuyer	12
MEYREUIL	3-4 nov	S3	V. Bernard	7
MURET	12-13 jan	S4	S. Boyd	6
GDE SYNTHE	3-4 mai	S3	E. Variniac	12
CORBAS	26-27 jan	S4	V. Bernard	19
CERGY-PONT	2-3 févr	S4	L. Freyd	15
MAIZIERES-M.	1-2 mars	S2	E. Variniac	9
BEZIERS	2-3 fév.	S4	E. Mouret	9
CANNES	1-2 mars	S4	E. Mouret	16
ORLEANS	31-1er juin	SJ	D. Dervieux	7
MAIGNELAY-M	8-9 mars	S4	E. Variniac	11
MAIGNELAY-M	8-9 mars	SJ	E. Variniac	2
MONTEUX	8-9 mars	S4	V. Bernard	11
MONTEUX	8-9 mars	SJ	V. Bernard	3
MURET	8-9 mars	S3	S. Boyd	11
ALSACE	28-29 août	S3	E. Mouret	10
ALSACE	30-31 août	S2	E. Mouret	6
AUBAGNE	avril	S4	V. Bernard	13
GENAS	26-27 avr	S3	E. Mouret	12
ST MANDE	1-2 mars	S4	J. Boggio	13
MELUN	8-9 mars	S3	CH. Rouah	3
TULLE	12-13 avr	S3	S. Boyd	6
MARTINIQUE	25.26 mars	S4+UV5	S. Escafre	19
MARTINIQUE	25.26 mars	SJ	S. Escafre	2
MARTINIQUE	19.20 mars	S2	S. Escafre	2
VANDOEUVRE	19-avr	UV3-5	E. Variniac	4
NAUJAC	5.6 jui	S4	S. Escafre	7
RENNES	21-22 juin	SJ	P. Lecuyer	10
SAVIGNY LE T.	12-13 avr	SJ	J.Boggio	6
SELESTAT	7-8 juin	S4	F.Delboé	9
AIGREFEUILLE	7-8 juin	SJ	P.Lecuyer	11
ROCHE/YON	17-18 mai	S4	P.Lecuyer	8
VILLEURBANNE	21-22 juin	S4-SJ	F.Delboé	10
DIJON	20-21 juin	S4-SJ	D. Dervieux	16
GUYANNE	26-27 mai	S4	V.Moret	11



## **PARTIE Alain JAPRAND – Aimé LESREGLES**

Ne voyez dans cette partie « Japrand – Lesrègles » que son intérêt au point de vue arbitrage !

La cadence « Fischer » est de 40 coups en 1 h 40 puis 40 minutes pour terminer la partie, avec un ajout de 30 secondes par coup.

Cette partie ne fait pas intervenir toutes les règles du jeu.

La partie originale a été imaginée par Christian BERNARD et Gérard GUADALPI, et publiée dans le BAF n°71 de mars 1990.

Elle a été mise à jour par Claire PERNOUD en juillet 2008.

Elle se présente sous forme de test qu'il est possible de faire pendant un stage d'arbitrage.

Pour l'intérêt de ce test, il est conseillé :

- de faire cette partie en groupe, si possible sur un échiquier mural
- de faire noter à chaque participant ses réponses par écrit, puis d'échanger en « consultation » les idées.
- de refaire ensuite la partie en suivant la correction donnée à la fin du test. Les réponses sont données avec le numéro de l'article correspondant des « Règles du jeu ».

Les Règles du jeu sont celles adoptées par la FIDE lors de son 75<sup>e</sup> Congrès et appliquées par la FFE depuis le 1<sup>er</sup> juillet 2005.

## Question n°

1 e4 e5  
 2 Cf3 d6  
 3 Fç4 Fg4

1 – Les Noirs touchent ce fou, disent ensuite « j'adoube » puis jouent Cç6. Les Blancs appellent l'arbitre. Que fait-il ?

4 Cç3 Cf6  
 5 0-0

2 – Les Blancs touchent la tour en premier. Que doit-faire l'arbitre ?

Tf1 Cç6  
 6 a3 Cxe4  
 7 Cxe4 d5

3 – Que fait l'arbitre si la partie avait commencé avec les couleurs inversées ?

4 – Et si la position initiale des pièces avait été incorrecte ?

8 d3 Dd7  
 9 Fg5 0-0-0  
 Fe7

5 – Ce roque est impossible. Pourquoi ?

10 Dd2 Fxg5  
 11 Dxg5 0-0

6 – Le grand roque était-il possible ?

12 Cxe5 Cxe4

Ce coup a été joué sans qu'aucun des joueurs ne le conteste, continuez-la partie

13 Cxd7 Cxg5  
 14 Cxf8 dxç4  
 15 Cd7 Fxd7  
 16 f3 Fb5  
 17 0-0-0 g6  
 18 Tfe1

7 – Les Noirs se rendent alors compte que leur 12<sup>e</sup> coup Cxe4 était illégal. Ce joueur appelle l'arbitre.

Que dit-il ?

8 – Que deviennent les temps indiqués par la pendule ?

(42 mn pour les Blancs et 30 mn pour les Noirs)

12 Cxe5  
 13 Dxe5 dxç4  
 14 f3 Tfe8  
 15 Dg5 Rh8  
 16 Dxg4 Dxg4  
 17 fxg4 çxd3  
 18 çxd3 Rg8  
 19 g5 Tad8  
 20 Rd2 Txe4

9 – En passant un spectateur renverse la table. Que fait l'arbitre ?

21 Tf3 Tee8  
 22 Tf5 Te4  
 23 Tf3 Tee8  
 25 Th3 Te4  
 22 Tf3

10 – Les Blancs qui viennent de jouer Tf3 appellent

l'arbitre pour lui demander la nullité. Quelle est cette règle très précise ?

les

11 – Si l'arbitre tarde à venir, ont-ils le droit d'arrêter deux pendules ?

l'arbitre ?

12 – Est-il correct de réclamer le nul ? Que fait

26 g3 g6  
27 Tç1 ç5  
28 Tf4 Txd3 +  
29 Rç2 Te2 +  
30 Rb1

13 – Quand ce coup est-il considéré comme joué ?

Txh2

14 – Quand ce coup est-il considéré comme joué ?

31 Tfxç4 Txg3  
pièces.

15 – En prenant, les Noirs dérangent plusieurs

Que doit faire l'arbitre ?

32 Tç8 + Rg7  
33 Tç8-ç7 Txg5  
noter.

16 – Il reste aux Blancs 4 mn. Ils s'arrêtent de

Que doit faire l'arbitre ?

17 – Et s'ils refusent de noter ?

18 – Les Noirs notent leur coup avant de le jouer.  
Que doit faire l'arbitre ?

34 Txb7 Tgg2  
partir

19 – Que fait l'arbitre si un joueur français se met à du 34<sup>e</sup> coup à noter en allemand, en anglais ou en russe ?

35 Tçç7 Th1 +  
36 Ra2 Tf1  
feuille  
leur.

20 – Les Noirs ont oublié de noter un coup sur leur de partie. Les Blancs refusent de leur montrer la  
Que fait l'arbitre ?

37 Txa7 Tf1-f2  
38 Ta7-b7 h5  
39 a4 h4  
40 a5

21– Quand ce coup est-il achevé?

pendule

22– Et si le drapeau était tombé avant que la des Blancs soit arrêtée ?

41 a6 h3

23 - Dans quelles situations l'arbitre peut-il arrêter la pendule ?

24 - Dans quelle situation un joueur peut-il arrêter la pendule ?

25 – Et si le joueur arrête la pendule sans raison valable ?

26 - Quelles sont les règles sur la (les) pièce(s) touchée(s) ?

27 - Peut-on perdre une partie au temps si l'adversaire n'a plus que le roi dépouillé ?

28 – Que fait l'arbitre si le téléphone d'un joueur sonne ?

29 - Et si les deux joueurs sont d'accord pour continuer la partie ?

30 - Quelle doit (devrait) être la conduite des joueurs pendant une partie ?

## **RÉPONSES AUX QUESTIONS D'ARBITRAGE**

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

**Article 4.3 :** *sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :*

a) *une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée*

Ici, il est obligé de jouer le fou s'il reconnaît l'avoir touché et dit « j'adoube » après.

**2 – Article 4.4 b) :** *si un joueur touche délibérément une tour et ensuite le roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on règlera alors ce cas selon l'article 4.3 a).*

Il doit donc jouer la tour.

**3 – Article 7.2 :** *si une partie a débuté avec des couleurs inversées, alors elle continuera sauf si l'arbitre en décide autrement.*

**4 – Article 7.1 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.*

**5 – Article 3.8 (2) :** *le roque est momentanément empêché : [a] si la case sur laquelle se trouve le roi ou celle qu'il doit franchir ou celle qu'il doit occuper est attaquée par une pièce adverse.*

Ce roque est donc impossible car le roi devrait franchir la case d8 attaquée par le fou qui est en g5.

**6 – Article 3.8 (2) :** *le roque est momentanément empêché :*

*[a] si la case sur laquelle se trouve le roi ou celle qu'il doit franchir ou celle qu'il doit occuper est attaquée par une pièce adverse.*

Le grand roque est donc impossible car le roi devrait franchir la case d8 attaquée par la dame qui est en g5.

**7 – Article 7.4 a) :** *si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier (...) a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. (...). En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées. L'article 4.3 s'applique au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.*

Le joueur doit reprendre le coup illégal et avec ce cavalier touché il doit jouer un autre coup possible.

**8 – Article 6.14 :** *Si une irrégularité apparaît et/ou si 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. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.*

S'il n'est pas possible de déterminer les temps employés par chacun des joueurs jusqu'au moment où l'irrégularité s'est produite, l'arbitre pourra allouer à chaque joueur un temps proportionnel à celui indiqué par les pendules lorsque l'irrégularité a été constatée. Par exemple au 18<sup>e</sup> coup des Noirs, ils ont constaté qu'une irrégularité s'était produite à leur 12<sup>e</sup> coup. Leur pendules marquant pour les 18 coups respectivement 42 mn pour les Blancs et 30 mn pour les Noirs, on en déduit que les temps employés par chacun des joueurs pour les 12 premiers coups sont :

Blancs :  $(42 \text{ mn} - 6 \times 30\text{s.}) \times 12 / 18 = 26 \text{ mn}$

Noirs :  $(30 \text{ mn} - 6 \times 30\text{s.}) \times 12 / 18 = 18 \text{ mn}$

Le compteur des coups sera réajusté.

**Article 7.4 b) :** *après l'application de l'article 7.4 a); pour les deux premiers coups irréguliers d'un joueur l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois. Au troisième coup irrégulier du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.*

L'arbitre rajoute donc deux minutes à la pendule des Blancs.

**9 – Article 7.5 :** *Si pendant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leurs cases, 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. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.*

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



a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

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

Les positions de a) et b) sont considérées comme étant identiques, lorsque 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. Les positions sont différentes, si un pion, qui pouvait être pris en passant, ne peut plus l'être, ou si le droit de roquer a changé temporairement ou définitivement.

Si le joueur joue un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent l'article(s) 9.2, il perd le droit pendant ce coup.

**11 – Article 9.5 :** Si un joueur demande la nullité en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

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

a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup

La demande est irrecevable par l'arbitre car les Blancs ont joué Tf3 sur l'échiquier.

Article 9.2 b) si la demande s'avère infondée, l'arbitre ajoutera 3 minutes au temps restant à l'adversaire. En outre, si le demandeur a plus de deux minutes à sa pendule, l'arbitre enlèvera, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à sa pendule. Si le demandeur a plus d'une minute mais moins de deux minutes, son temps restant sera d'une minute. Si le demandeur a moins d'une minute, l'arbitre ne fera aucun réajustement à la pendule du demandeur. La partie continuera alors et le coup proposé devra être joué.

L'arbitre enlève donc 3 mn à la pendule du demandeur et rajoute 3 mn à celle de son adversaire.

**13 – Article 4.6** Quand, lors d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut alors être déplacée sur une autre case. On considère le coup joué lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées (art. 3 : le mouvement des pièces).

Lors du déplacement d'une pièce sur une case libre, le coup est joué lorsque la main du joueur a lâché la pièce sur sa nouvelle case.

**14 – Article 4.6 (...)** On considère le coup joué lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées (art. 3 : le mouvement des pièces).

Article 4.6 a) Dans le cas d'une prise de pièce, quand la pièce capturée a été enlevée de l'échiquier et le joueur, ayant placé sa pièce sur sa nouvelle case, a lâché cette pièce de sa main.

**15 – Article 7.3 :** *si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le même joueur ou son adversaire arrêtera la pendule et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.*

**16 – Article 8.4 :** *Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule (« est en zeitnot ») 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 il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'article 8.1 (obligation de noter).*

L'arbitre doit donc obliger les Blancs à noter puisqu'on est en cadence « Fischer ».

Article 8.1 *Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, d'une façon correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique, sur la feuille de partie prévue pour la compétition.*

**17 – Article 12.8 :** *la partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.*

**18 – Article 8.1 (...)** *Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande le match nul selon l'article 9.2 ou 9.3. S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, mais seulement s'il a noté son propre coup précédent.*

L'arbitre avertit le joueur qu'il doit jouer son coup avant de le noter.

**19 – Article 8.1** *Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire (...) en notation algébrique (...)*

La notation algébrique de cette partie est obligatoire, mais les Règles du jeu ne mentionnant pas en quelles langues, ce joueur peut très bien utiliser la ou les langues qui lui conviennent. Il est souhaitable d'en utiliser qu'une seule. L'arbitre lui rappellera cette règle à la fin de sa partie.

**20 – Article 8.3** *Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la manifestation.*

L'arbitre prend la feuille des Blancs et la donne aux Noirs.

**21 – Article 6.8 :** *(...) Tant qu'il ne l'aura (la pendule) pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé (...)*

Pour déterminer si le nombre de coups prescrit a été effectué dans le temps imparti, le dernier coup (40<sup>e</sup>, 60<sup>e</sup>, ...) est considéré comme terminé lorsque le joueur a arrêté sa pendule.

**22 – Les Blancs auraient perdu la partie.**

**23 – Article 6.13 a)** *S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.*

**24 – Article 6.13 b)** *Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre (...)*

**25 – Article 6.13 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. S'il est évident que le joueur n'a pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 13.4.*

**26 – La pièce touchée**

**Article 4.3** *Sous réserve de l'article 4.2 (« j'adoube »), si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier*

*a) une ou plusieurs de ses propres pièces , il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée ou*

*b) une ou plusieurs pièces adverses, il doit prendre la première pièce touchée qui peut l'être.*

*c) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée qui peut être déplacée ou prise. Si la situation n'est pas claire et qu'on ne peut établir si c'est la propre pièce du joueur ou celle de l'adversaire qui a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.*

*(...)*

*Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup légal.*

**Article 4.7** *Un joueur perd son droit de réclamer que son adversaire a enfreint l'article 4.3 (...) dès lors qu'il touche délibérément une pièce.*

**27 – Article 5.2.b)** *La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une suite de coups légaux.*

Un joueur ayant le roi dépouillé ne peut donc pas gagner la partie. La partie sera déclarée nulle même si son adversaire dépasse la limite de temps.

**28 – 12.2 b)** *Il est formellement interdit d'apporter des téléphones mobiles ou autres moyens électroniques de communication non autorisés par l'arbitre dans la salle de jeu. Si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur en question perd la partie. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre.*

L'arbitre déclare donc la partie perdue pour le joueur dont le téléphone a sonné.

**29 – Article 13.1** *L'arbitre s'assurera de la stricte observation des règles du jeu.*

Il rappelle donc que la partie est perdue.

### **30 – Article 12 La conduite des joueurs**

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

*12.2 a) Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information, conseils ou d'analyser sur un autre échiquier.*

*b) Il est formellement interdit d'apporter des téléphones mobiles ou autres moyens électroniques de communication non autorisés par l'arbitre dans la salle de jeu. Si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur en question perd la partie. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre.*

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

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

*12.5 Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter "la salle de jeu" sans la permission de l'arbitre. La salle de jeu est définie comme étant la zone de jeu, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.*

*12.6 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit; ceci inclut les demandes ou offres de nullité injustifiées.*

*12.7 L'infraction aux Articles 12.1 à 12.6 (en partie ou en totalité) donnera lieu à des pénalités définies par l'article 13.4.*

*12.8 La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.*



## **Et pour finir : règles contraires à l'éthique du jeu d'après Bozidar KAZIC**

- *abandonner un tournoi ou ne pas venir jouer une partie (sans explication valable)*
- *analyser une partie dans la salle de jeu*
- *quitter la salle (...) de jeu*
- *parler avec d'autres joueur*
- *demander des avis ou utiliser des livres et des notes*
- *distraindre l'adversaire*
- *fixer un score (s'arranger, faire nulle)*
- *refuser de serrer la main de l'adversaire*
- *arriver délibérément en retard*
- *dédaigner un adversaire qui vous a battu*
- *monter un piège et simuler des regrets comme si c'était une erreur*
- *faire semblant de jouer un coup sur l'aile dame pour en jouer un sur l'aile roi*
- *jouer de longues parties désespérées*
- *ajouter des coups sur sa feuille pour tromper l'adversaire*
- *proposer la nulle dans une position perdante*
- *répéter des propositions de nulle*
- *indiquer un faux classement Elo...*

## **Et quelques sanctions à l'usage de l'arbitre**

### Article 13.4

*L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes*

- a) un avertissement, ou*
- b) l'augmentation du temps restant de l'adversaire, ou*
- c) la diminution du temps du joueur incriminé, ou*
- d) déclarer la partie perdue, ou*
- (...)*
- e) l'expulsion de la manifestation*



## QUESTIONS / REPONSES D'ARBITRAGE

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

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

### Le téléphone pleure

**Bonjour,**

Au tournoi de Menton, je viens d'écopier d'un zéro pour sonnerie de mon portable au 5ème coup de la partie. Normal c'est le règlement (fait partie des points de règlement qui sont appliqués à la lettre).

J'ai pourtant 2 remarques à faire:

1) pourquoi l'arbitre (Mr Canet) ne l'a pas rappelé comme cela se fait en début de ronde ? Tout le monde sait que les joueurs d'Echecs sont distraits ...Et il ne semble pas que ça constitue une charge de travail énorme pour l'arbitre de le faire... je propose donc que ce soit une obligation pour l'arbitre en début de ronde.

2) J'apprends que le résultat compte pour le ELO ! On croit rêver! En poussant le raisonnement à l'absurde, je participe à un tournoi avec les 10 meilleurs joueurs mondiaux; leur portable sonne à chaque partie et je deviens le N°1 mondial!

Je pense qu'un peu de bon sens devrait être injecté sur ce point de règlement et qu'il ne faut pas toujours sanctionner les joueurs mais aussi les arbitres défaillants.

Dans l'attente de votre opinion, bien cordialement,

P.Lebel

Bonjour,

L'arbitre peut rappeler ce point de règlement, mais je pense qu'il est aujourd'hui connu de tous.

Il est souhaitable d'avoir des affiches à l'entrée du tournoi, mais ce n'est pas obligatoire.

Elo : il est impossible de ne pas faire compter la partie pour le Elo. En effet, dans le cas contraire : il suffirait de faire sonner son propre téléphone quand on a une mauvaise position, et la partie ne compterait pas pour le Elo.

Cordialement,



FEDERATION FRANÇAISE DES ECHECS

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

## PRECISIONS SUR L'ARTICLE 3.7.f

Cet article dit : "Pour disputer une ronde n de NI, NII, NIII ou NIV, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de n-1 parties dans le championnat."

En résumé, cela veut dire que pour jouer, par exemple, la ronde 5 de National IV, il faut, au moment de cette ronde, avoir joué au maximum 4 parties en nationale depuis le début de saison, et ce quelque soit la nationale.

Un exemple concret.

**Dimanche 12 octobre.**

Le club de Versailles a une équipe en N3 et une équipe en N4

N3, ronde 1 : Albert - Bernard - Charles - David - Emile - François - Germain - Hugues et Isabelle

N4, ronde 1 : José - Kevin - Louis - Marcel - Nicolas - Olivier - Patrick - Quentin

**Samedi 15 novembre**, seule l'équipe de N3 joue.

C'est la ronde 2, donc aucun problème pour composer l'équipe

N3, ronde 2 : Charles - David - François - Hugues - Isabelle - José - Kevin - Olivier - Roger

**Dimanche 16 novembre**

N3, ronde 3, toujours aucun soucis : Albert - Bernard - Charles - David - François - Germain - Hugues - Isabelle - Sylvain

N4 : il s'agit de la ronde 2, c'est là qu'il faut faire attention...

N4, ronde 2 : José - Kevin - Louis - Marcel - Nicolas - Roger - Thierry - Urbain

Prenons les joueurs un à un :

- José a joué la ronde 1 de N4, puis la ronde 2 de N3. Ici, c'est la ronde 2 de N4, donc pour avoir le droit de participer, il aurait dû jouer  $2-1 = 1$  partie maximum. Il n'aurait pas dû jouer cette ronde, et sera sanctionné administrativement
- Kevin : même cas de figure que José
- Louis : a joué la ronde 1 de N4 uniquement, il peut donc jouer cette ronde.
- Marcel : même cas de figure que Louis
- Nicolas : même cas de figure que Louis
- Roger : a joué la ronde 2 de N3. Il a donc le droit de jouer puisqu'il n'a joué qu'une partie auparavant (2-1). Le fait qu'il joue deux fois une ronde 2 (en N3 puis en N4) n'entre pas en ligne de compte et n'est aucunement sanctionnable. Seul le nombre de parties jouées est pris en compte.
- Thierry et Urbain n'avaient jamais joué, donc aucun problème.

En résumé, il faut faire très attention lorsqu'un club a des équipes en N2, N3 et N4, du fait du décalage du numéro de ronde.

Un moyen simple d'éviter ce genre d'erreur : il suffit de regarder quelle est la ronde qui va être jouée par l'équipe. Si le joueur a joué auparavant au maximum le numéro de cette ronde moins une partie, alors il a le droit de jouer, sinon, il devra s'abstenir.

Ne pas oublier non plus la règle des 103 points, et, surtout, le fait qu'un joueur ayant participé à trois matches d'une même nationale ne peut, après coup, plus jouer dans une nationale inférieure...

## QUESTIONS / REPONSES TECHNIQUES

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

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







## RUBRIQUE A BRAC

### 瀆 Le RedBull ... c'est du dopage ou pas ?

#### Question au médecin fédéral :

Salut Thierry,

une question qui m'a été posée par un joueur aujourd'hui : le redbull contient-il des substances dopantes ?

#### Réponse :

Bonjour,

A priori le Redbull n'est pas une substance dopante même si l'AFSSA l'assimile à une substance dopante. Les contrôles de sportifs en prenant n'ont rien montré... Par contre cette boisson est sous surveillance à cause de la Taurine qu'elle contient. Dont on ne connaît pas les effets secondaires à long terme....

Amitiés

Thierry Barbier

Médecin fédéral

### 瀆 Arbitrer au Cap d'Agde, cela fait des souvenirs !

*Par T.LEMOINE (AF1)*

Arbitrer l'open de l'Avenir, ça fait des souvenirs...

.\_\*\_\*\_\*\_\*\_.\_

Un vieux monsieur indigné : J'ai vu un Elo de 1000 en face du nom de mon adversaire sur le tableau des appariements, j'ai pensé que c'était un débutant, je ne me suis pas méfié, et du coup maintenant j'ai perdu et je vais lâcher une valise de points Elo !

(J'ai failli lui répondre que c'était bien fait pour lui et qu'il n'avait à s'en prendre qu'à lui-même s'il avait sous-estimé son adversaire. J'ai l'impression qu'il n'aurait pas aimé.)

.\_\*\_\*\_\*\_\*\_.\_

Un petit garçon d'une dizaine d'années : Monsieur, je commence à avoir des crampes. (La ronde avait commencé depuis presque cinq heures.)

Moi : C'est que tu te balades trop, reste à ta table.

Lui : Mais... je peux pas !!!

(Je ne devrais pas me moquer vu que je fais moi-même partie de ces joueurs qui se lèvent dès qu'ils ont joué leur coup, mais c'est la façon dont il l'a dit qui m'a trop amusé : il était complètement sidéré que je puisse envisager une hypothèse aussi absurde, presque comme si je lui disais de se casser les deux jambes.)

.\_\*\_\*\_\*\_\*\_.\_

Un joueur vient me trouver : Mon adversaire a retourné sa feuille de partie et il est en train de noter les variantes qu'il analyse, il a le droit de faire ça ?

Moi : Certainement pas ! Vous êtes à quelle table ?

(Il me donne le numéro de table, je vais voir et effectivement la situation correspond exactement à ce qu'il me disait.)

Moi, à l'adversaire : Vous n'avez pas le droit de faire ça.

L'adversaire : Ben pourquoi ?

Moi : Ben... il faut analyser dans sa tête !

L'adversaire : Ah bon. Bon, d'accord.

(L'air d'avoir vraiment du mal à comprendre pourquoi je faisais autant d'histoires dans une situation aussi simple. À son crédit, notons qu'il a quand même arrêté tout de suite et qu'il ne l'a pas refait.)

\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*

(On tolérerait que les joueurs qui avaient fini leur partie analysent sur les tables du fond s'ils ne faisaient pas trop de bruit.)

Un joueur (adulte, cette fois-ci) : Je peux aller me mettre sur une table libre au fond pour analyser ma finale tout seul ?

Moi (brusquement saisi d'un doute) : Vous avez fini votre partie ?

Lui : Non.

(Au moins, lui, il a demandé avant...)

\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*

(Celle-là c'est Luc Fancelli qui me l'a racontée.)

Deux joueurs en état d'ébriété particulièrement avancée sont en train de blitz (donc là ce n'était pas pendant l'open de l'Avenir, sinon ils se seraient fait éjecter). Un des deux double (tout à fait légalement) ses Tours sur une colonne, sur deux cases contiguës.

Son adversaire, lucide sur sa propre imprégnation : Ooooooh là, je vois deux Tours !

## **瀆 Olympiades de Dresde : collection d'excuses de joueurs ☺**

Un arbitre vous demande de quitter la zone de jeu, car vous avez fini votre partie et êtes en train de parler près de parties encore en cours. Quelle est votre réplique préférée :

Joueuse Ukrainienne : Les arbitres ne respectent pas les règlements, je ne sortirai donc pas.

Remplaçant Américain : Les arbitres non plus ne jouent pas, mais ils restent bien là.

2 joueuses Arméniennes : Je ne comprends pas l'anglais

1er échiquier Slovaque : Occupez-vous d'abord de ces autres spectateurs, je sortirai ensuite.

1er échiquier Mexicain : Je joue encore.

## **瀆 La licence d'un arbitre, c'est la A (comme Arbitre !)**

Vous le savez certainement, un arbitre fédéral est obligatoirement licencié A pour la saison en cours sinon, il n'arbitre pas.

Alors montrez l'exemple dans vos clubs en étant les premiers à vous licencier en début de saison !

## 瀆 Catégorie d'un tournoi

Souvent, les publications échiquéennes parlent de tournois de catégorie nnn, qu'est-ce que cela signifie ?

En fait, il s'agit d'une ancienne dénomination des textes FIDE qui a disparu mais qui continue à être utilisée. La catégorie d'un tournoi (fermé) se calcule en fonction de la moyenne Elo des participants.

catégorie	fourchette moyenne elo	
	min.	max.
I	2251	2275
II	2276	2300
III	2301	2325
IV	2326	2350
V	2351	2375
VI	2376	2400
VII	2401	2425
VIII	2426	2450
IX	2451	2475
X	2476	2500
XI	2501	2525
XII	2526	2550
XIII	2551	2575
XIV	2576	2600
XV	2601	2625
XVI	2626	2650
XVII	2651	2675
XVIII	2676	2700
XIX	2701	2725
XX	2726	2750
XXI	2751	2775
XXII	2776	2800
XXIII	2801	2825

# SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 1 DUREE : 2 HEURES

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

**TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !**

## I - Quelques questions élémentaires

- 1.1 - Vous êtes spectateur au début d'une ronde d'un tournoi dont vous ne connaissez pas le règlement intérieur et vous constatez sur une partie que les coups 1.e4 cf6 2.e5 cd5 3.cc3 cxc 4.dxc3 ont été joués alors que la case d'angle à droite est noire. Que devrait faire l'arbitre selon vous ?
- 1.2 - En match de division nationale 3 le joueur de la table 2 discute avec un camarade de club venu en spectateur et vous l'entendez tenir les propos suivants : « Je pense que ma position est supérieure, mais j'hésite à échanger le Cavalier contre son Fou. Tu en penses quoi ? ». La réponse de son camarade est « Echange ! » Comment réagissez-vous en tant qu'arbitre de cette rencontre ?
- 1.3 - L'organisateur d'un tournoi a installé la salle de jeu et placé les pendules à la droite des Noirs. Alors que l'arbitre s'apprête à donner le coup d'envoi de la ronde, le conducteur des Blancs de la table 1 s'empare de la pendule et la place à sa droite. L'arbitre doit-il intervenir ?
- 1.4 - En partie jouée à la cadence « 40 coups en 2 heures », un joueur exécute un coup illégal qui met son propre roi en prise, puis il appuie sur la pendule. L'arbitre doit-il donner une pénalité ? Si oui, laquelle ?
- 1-5 - Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre doit-il lui déduire une partie du temps alloué ?

## II – Les Cadences

- 2.1. 40 coups en 2 heures puis une heure au K.O : quelle est la cadence Fischer équivalente ?
- 2.2. Une partie se joue à la cadence suivante : 10 minutes par joueur avec incrément de 2 secondes par coup. Est-ce un blitz ?
- 2.3. Une partie se joue à la cadence suivante : 30 minutes par joueur avec incrément de 10 secondes par coup. Est-ce une partie rapide ?
- 2.4. En application de quel texte officiel l'arbitre est-il tenu de signaler la chute du drapeau en cadence « 61 minutes » ?

## III) Intervenir ou ne pas intervenir ?

*Dans les cas suivants, expliquez pourquoi et comment l'arbitre intervient de son propre chef (sans être sollicité par l'adversaire du joueur)...ou pourquoi il n'intervient pas.*

- 3.1 - En blitz, l'arbitre assiste à la chute du drapeau du conducteur des noirs mais l'adversaire ne l'a pas vu. Blancs et Noirs continuent à jouer à un rythme endiablé !
- 3.2 - L'arbitre constate qu'un joueur ne note plus ses coups alors qu'il s'agit d'une cadence Fischer avec incrémentation de 30 secondes par coup.
- 3.3 - Un joueur inscrit ses coups en notation descriptive.
- 3.4 - En cadence « 40 coups en 2 heures », un joueur appuie sur la pendule de la main gauche et joue les pièces de la main droite.
- 3.5 - En jeu rapide, un joueur touche sa dame, dit ensuite « j'adoube » et joue finalement un coup de fou.

## IV - L'arbitre pédagogue.

Un joueur vous demande comment il faut s'y prendre pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position ». Expliquez.

## V - L'art du zeitnot.

Vous êtes l'arbitre de cet open, joué à la cadence 40 coups en 2 heures,

- 5.1 - Table 2, alors que nous notez un zeitnot, le conducteur des blancs vous demande quel est le nombre de coups joués. Lui donnez-vous cette indication ?
- 5.2 - Table 17, aucune des 2 feuilles n'est complète. Le drapeau des noirs tombe. Les joueurs vous appellent, mais vous êtes occupé table 2. Que ferez-vous dès votre arrivée table 17 ?
- 5.3 - Table 40, le drapeau des conducteurs des blancs tombe alors que seulement 39 coups ont été joués. Louis, qui a les noirs, est un vénérable vétéran dont le fair-play est légendaire. Il ne veut pas gagner ainsi et vous demande d'autoriser les 2 protagonistes à continuer à jouer. Quelle est votre décision ?
- 5.4 - Table 10, le drapeau des noirs tombe à l'instant même où il appuie sur la pendule. Il s'agissait précisément du 40<sup>ème</sup> coup. Les noirs ont-ils perdu cette partie ?
- 5.5 - Table 24, un joueur à qui il reste un crédit-temps de 8 minutes arrête de noter, sous prétexte que son adversaire (à qui il ne reste que 30 secondes) ne note pas non plus. Que faire ?

# CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 1

## QUELQUES QUESTIONS ELEMENTAIRES.

1.1 Cette première question est piégeuse. En effet, ne connaissant pas le règlement intérieur du tournoi il n'est à priori pas possible de d'identifier si cet open se joue à la cadence rapide ou non, sauf à regarder d'un peu plus près les pendules...

N'ayant aucune indication dans l'énoncé, deux attitudes sont possibles pour l'arbitre.

le tournoi est un tournoi de parties rapides ou blitz. L'annexe B s'applique et en particulier l'article B.4 ainsi que l'article C.2 pour le blitz. L'arbitre n'intervient pas et la partie continue.

Le tournoi se joue en cadence lente. L'article 7.1.b est alors appliqué. L'arbitre transfère la position sur un échiquier correctement disposé.

1.2 Dans cette situation, l'arbitre doit appliquer l'article 13.7 des règles du jeu. En aucun cas un spectateur ne doit intervenir sur une partie en cours. La décision de l'arbitre est immédiate : **le spectateur doit être exclu de la salle de jeu**. D'autre part, le joueur est également fautif et visiblement la charte du joueur d'échecs lui est inconnue tout comme l'article 12.2 des Règles du Jeu. Ce comportement est tout à fait inacceptable et doit être sévèrement sanctionné. Ici aussi la décision de l'arbitre doit être immédiate. Comme le permet l'article 13.4 des Règles du Jeu, il ne faut pas hésiter un seul instant, et **déclarer la partie perdue pour le joueur fautif**.

1.3 Oui, l'arbitre doit intervenir car c'est lui qui décide où sont placées les pendules.(art. 6.4 Règles du Jeu). Les pendules sont normalement placées de telle sorte que l'arbitre puisse les voir le plus aisément possible et de loin.

1.4 En cas de coup illégal, les Règles du Jeu sont claires. L'article 7.4.a décrit précisément la procédure à suivre. L'article 7.4.b indique quant à lui le temps additionnel à donner au joueur victime de l'irrégularité : 2mn si l'irrégularité est la première ou la seconde constatée et la perte de la partie pour le joueur fautif si c'est la troisième fois que cet incident se produit !

1.5 L'article 6.8.d ou 8.1 permet de répondre à cette question. L'arbitre doit ajuster de manière équitable la pendule du joueur qui dans l'incapacité de noter. La pratique courante est de déduire 10mn sur une pendule réglée pour une cadence de 40 coups/2H + 1h au KO.

## LES CADENCES.

2.1 L'article 8 des Règles Générales pour les Compétitions Fédérales indique que la cadence équivalente est 1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 40 min. + 30 sec. par coup.

2.2 L'annexe C des Règles du Jeu et plus particulièrement l'article C1 définit une partie blitz comme une partie où le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes. Dans notre cas, 60 x 2 secondes = 120 secondes soit 2 minutes. Ajouté aux 10 minutes initiales, nous obtenons un total de 12 minutes. Nous avons donc bien affaire à un blitz.

2.3 Ici c'est l'annexe B et son article B1 qu'il faut consulter pour obtenir la bonne réponse. 60 x 10 secondes = 600 secondes soit 10 minutes. Ajoutées aux 30 minutes initiales nous obtenons 40 minutes, ce qui est compris entre 15 et 60 minutes, l'intervalle de temps considéré pour définir une partie rapide.

2.4 La partie en 61 minutes est une spécificité française pour laquelle l'annexe G (qui a été rédigée et ajoutée pour cette occasion aux règles du jeu) précise dans l'article G2 que la chute du drapeau doit être signalée par l'arbitre.

## INTERVENIR OU PAS.

3.1 Pas d'intervention en blitz pour signaler la chute du drapeau. On applique l'article C2 qui renvoie sur l'article B7 du jeu rapide dans lequel il est stipulé que l'arbitre ne signale pas la chute du drapeau.

3.2 L'arbitre intervient et fait appliquer l'article 8.1 des Règles du Jeu puisque le joueur ayant un temps additionnel de 30 secondes par coup ne rentre pas dans le cadre de l'article 8.4. Il est donc tenu de noter ses coups sur sa feuille de partie.

3.3 L'annexe E des Règles du Jeu est entièrement consacrée à la notation. En préambule de cette annexe, la FIDE précise qu'elle ne reconnaît qu'un seul système de notation, la notation algébrique et que toute feuille de parties utilisant un autre système ne peuvent être utilisées comme preuve dans le cas où les feuilles sont normalement destinées à cet effet. Si l'arbitre s'aperçoit qu'un joueur utilise un autre système de notation il devra le prévenir de cette obligation.

3.4 L'article 6.8.b indique clairement qu'un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué le coup. L'arbitre doit donc intervenir.

3.5 Les règles du jeu s'appliquent normalement en partie rapide (article B2), en particulier les articles 4.2 et 4.3. Le joueur aurait donc dû exprimer son intention de rectifier la position de sa pièce avant de la toucher. Ne l'ayant pas fait, l'arbitre doit faire appliquer l'article 4.3 – le joueur doit donc jouer sa Dame - **mais à la seule condition que l'adversaire le demande** comme le précise l'article B5 car la partie se joue en cadence rapide.

### **ARBITRE PEDAGOGUE**

Ici il faut expliquer l'article 9.2 des Règles du Jeu. Une demande en bonne et due forme nécessite tout d'abord d'avoir le trait, et d'inscrire sur sa feuille de partie le coup qui lorsqu'il sera joué, fera apparaître la position pour la troisième fois (pas forcément de manière consécutive) et d'appeler l'arbitre pour lui faire constater cette situation

- d'appeler l'arbitre pour lui faire constater que la position qui vient d'apparaître sur l'échiquier s'est déjà produite 2 fois auparavant (là aussi pas forcément de manière consécutive)

Le joueur peut arrêter sa pendule avant de faire appel à l'arbitre.

### **ART DU ZEITNOT**

5.1 Non, l'article 13.6 est formel. « ....Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués, excepté en application de l'article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé.

5.2 Premier réflexe, faire arrêter les pendules. Les feuilles n'étant pas complètes, il va falloir reconstituer la partie pour vérifier si le contrôle de temps a bien été franchi par le conducteur des Noirs, c'est à dire si 40 coups ont bien été joués en 2 heures. (article 8.5)

5.3 Le fair-play est une chose, le règlement en est une autre ! Ici pas d'états d'âme à avoir. Le gain est à donner aux Noirs conformément à l'article 6.10, après avoir toutefois vérifié que les Noirs ont des possibilités de mater même avec le jeu le plus médiocre. Si par exemple le conducteur des Noirs n'a plus qu'un Roi dépouillé, la partie est bien entendue nulle !

5.4 L'article 6.8.a répond à la question. En effet un coup est considéré comme achevé lorsque la pendule de l'adversaire est enclenchée, à moins que le coup joué mette un terme à la partie (mat ou pat). Le drapeau étant tombé la partie est perdue pour les Noirs.

5.5 Il reste plus de 5 minutes à la pendule du joueur. Il a obligation de noter, même si son adversaire, lui, ne note plus ses coups. (article 8.4). L'arbitre lui demande donc de noter ses coups et de compléter ce qui n'a pas été noté précédemment, ceci sur son temps. En cas de persistance du refus, un avertissement peut sanctionner ce comportement et pourquoi pas la perte de la partie si cela va trop loin...

# SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 1bis DUREE : 2 HEURES

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

**TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !**

## I – CONNAÎTRE LA F.F.E.

- 1.1 Quand la F.F.E fut-elle fondée ?
- 1.2 Quel est le nombre d'équipes qui évoluent en division nationale 1 ?

## II – LES ASPECTS ADMINISTRATIFS DE L'ARBITRAGE

- 2.1 Qu'est-ce qu'une A.S.P ?
- 2.2 Quelles conditions faut-il réunir pour obtenir une licence d'arbitre ?
- 2.3 Quel est le montant de l'indemnité versée pour l'arbitrage d'un match officiel organisé par la F.F.E, la ligue, le CDJE, le club ?

## III – VOCABULAIRE

- 3.1 Définissez les mots suivants : pat, blitz, Koya, Kashdan, adouber.

## IV – ARBITRAGE D'UN MATCH DE NATIONALE III

- 4.1 Un joueur est dans l'incapacité de présenter sa licence valable pour l'année en cours. Que doit faire son capitaine ?
- 4.2 De combien de joueurs se compose l'équipe ?
- 4.3 Quand les capitaines doivent-ils remettre les compositions d'équipes à l'arbitre ?
- 4.4 Qui doit transmettre les résultats et quand ?
- 4.5 Quel est le délai pour qu'un capitaine fasse appel de la décision d'un directeur de groupe ?

## V – SYSTEME COUPE

- 5.1 Le club veut organiser une Coupe. Il y a 27 inscrits. Etablissez le plan de cette coupe jusqu'à la finale.

## VI – ARBITRAGE D'UN MATCH DE LE COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE

- 6.1 Trois équipes A, B, C participent à la phase départementale. Quel système d'appariement sera utilisé ?  
Donnez l'appariement de la première ronde.

## VII – QUESTIONS DIVERSES

- 7.1 Qu'est-ce qu'une fin de partie au K.O ?
- 7.2 Quel est le Elo estimatif automatiquement accordé à un junior ?
- 7.3 Qu'arrive-t-il à un joueur ayant reçu 2 avertissements écrits dans l'année ?
- 7.4 A l'occasion d'un match de division nationale 3, en raison d'un cas de force majeure, votre président de club vous demande d'être à la fois capitaine, arbitre et joueur. Acceptez-vous ?
- 7.5 Qu'est-ce que la période de transfert libre ?

## VIII – ARBITRAGE D'UN MATCH DE COUPE DE FRANCE

- 8.1 Que se passe-t-il si une partie ne peut pas être jouée faute de matériel ?
- 8.2 Qui devra signer le PV du match ?
- 8.3 Le téléphone d'un joueur sonne. Ce joueur n'est pas au trait. Il arrête instantanément la sonnerie. Vous êtes l'arbitre, son adversaire, ainsi que les deux capitaines vous signalent qu'il n'y a pas eu gêne et qu'ils souhaitent que cette partie continue, entre gentlemen. Votre décision ?
- 8.4 Un joueur classé 1624 (Elo FIDE) peut-il être placé au premier échiquier alors qu'un joueur classé 1810 (Elo national) serait au second ?
- 8.5 Qui décide de la place de la pendule ?

## IX – LES FORFAITS

- 9.1 Qu'est-ce qu'un forfait sportif ?
- 9.2 Qu'est-ce qu'un forfait administratif ?

## X – LES PENALITES SPORTIVES

- 10.1 Quelles sont les pénalités sportives qu'un arbitre peut infliger à des joueurs pendant une partie d'échecs ?

# CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 1bis

## 1. Connaissances portant sur la FFE

1.1 La FFE a été fondée le 19 mars 1921 (statuts, article 1.1 2, livre de la Fédération).

1.2. 24 équipes évoluent en division nationale 1, en 2 groupes de 12. Article 1.1 du championnat de France des clubs, livre de la Fédération.

## 2 Connaissances portant sur les aspects administratifs de la FFE

2.1 ASP : attestation de stage pratique. Délivrée « sur le terrain » par un arbitre fédéral 3 ou plus, cette attestation est l'un des éléments indispensables dans un cursus d'arbitre. Article 12 et article 13 du règlement intérieur de la DNA.

2.2 Les conditions à réunir pour devenir arbitre sont définies dans le livre de l'arbitre, règlement intérieur de la DNA, article 6 (obtention des UV) et article 7 (conditions d'âge, licence et classement).

2.3 Montant de cette indemnité : 42 euros (par jour). Livre de l'arbitre, organisation administrative et technique page 139.

## 3 Vocabulaire échiquéen

3.1 Pat : position de fin de partie se soldant par la nullité lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal alors que son roi n'est pas en échec. Livre de l'arbitre, règles du jeu, article 5.2.

3.2 Blitz : partie où tous les coups joués doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes par joueur ou bien « temps alloué + 60 fois un incrément quelconque » inférieur à 15 minutes.

3.3 Koya : système de départage que l'on utilise dans les tournois toutes rondes et où l'on commence par comptabiliser le nombre de points obtenu contre tous les adversaires qui ont marqué 50% ou plus. Si cela ne permet pas de départager, on peut alors ajouter le groupe de points immédiatement plus faible, et ainsi de suite (livre de l'arbitre, page 114)

3.4 Kashdan : système de départage qui valorise les gains plutôt que les nulles. Victoire = 4 points, nulle = 2 points, défaite = 1 point. Par conséquent, 2 nulles = 4 points et 1 défaite + 1 victoire = 5 points (livre de l'arbitre page 113)

3.5 adouber : un joueur au trait peut rectifier la position d'une ou plusieurs pièces sur l'échiquier en exprimant cette intention à l'aide de l'expression « j'adoube » (règles du jeu, article 4.2).

## 4 Arbitrage d'un match de division nationale 3

4.1 Le capitaine rédige une attestation sur l'honneur grâce à laquelle il certifie que ce joueur est bien licencié dans son club pour la saison en cours (règles générales, article 1.2).

4.2 Une équipe est composée de 8 joueurs (article 3.7 du règlement du championnat de France des clubs)

4.3 Les capitaines donnent la composition de leur équipe au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre (article 3.6 du règlement du championnat de France des clubs)

4.4 le responsable de la rencontre doit communiquer le résultat (SMS, fax ou mail) au directeur du groupe au plus tard à 22h00 (article 3.11 du règlement du championnat de France des clubs)

4.5 Cet appel doit être formulé dans un délai de 10 jours (article 4.5, du règlement du championnat de France des clubs)

## 5 Système coupe

La puissance de 2 immédiatement supérieure est 32.

$32 - 27 = 5$  exempts.

Tour n°1 :  $27 - 5 = 22$  joueurs.

$22 / 2 = 11$  vainqueurs.

Tour N°2 (8ème de finale) :  $11 + 5 = 16$ .

$16 / 2 = 8$  vainqueurs

¼ de finale :  $8 / 2 = 4$  vainqueurs.

½ finale :  $4 / 2 = 2$  vainqueurs.

Finale :  $2 / 2 = 1$  le vainqueur de la Coupe.



## **6 Coupe Jean-Claude Loubatière**

Le système Molter sera utilisé (3 équipes : article 3.2 LF Coupe JCL)

Ronde 1 : A1 contre B1, 12 contre C1, B2 contre C2, C3 contre B3, C4 contre A3, B4 contre A4 (Livre de la Fédération, Coupe JCL).

## **7 Questions diverses**

7.1 Une fin au KO est la dernière phase d'une partie, quand tous les coups restants doivent être joués dans un temps limité. Article 10.1 des règles du jeu.

7.2 Elo estimatif = 1399. Article 5 des règles générales, Livre de la Fédération)

7.3 Suspension de 8 mois. Article 34.2 du règlement intérieur de la DNA, livre de l'arbitre page 29

7.4 Même si cela vous est demandé par votre président, vous devez évidemment refuser, car l'article 6 des règles générales prévoit que : « *chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en tant qu'arbitre* ».

7.5 La définition du transfert libre figure dans l'article 15.1 du règlement intérieur de la FFE. Pendant cette période (du 15 juillet au 30 septembre), un joueur qui veut changer de club est autorisé à le faire en notifiant simplement par écrit sa décision au président de la ligue du club quitté. Ce joueur utilise pour cela un formulaire mis à la disposition des clubs par la FFE.

## **8 Arbitrage d'un match de coupe de France**

8.1 Pour le club qui reçoit (et qui est tenu de fournir le matériel) : partie perdue par forfait administratif. Article 2.2 du règlement de la Coupe de France.

8.2 le PV est signé par les capitaines et l'arbitre. Article 3.10 du règlement de la Coupe de France.

8.3 Partie perdue. Livre de l'arbitre, article 12.2b des règles du jeu.

8.4 Oui. L'ordre dans lequel sont alignés les joueurs relève de la responsabilité des capitaines : article 3.7b du règlement de la Coupe de France.

8.5 L'arbitre décide : article 6.4 des règles du jeu.

## **9 Les forfaits**

9.1 Forfait sportif : forfait à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle du jeu au cours des 60 minutes suivant l'heure prévue de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un seul coup.

9.2 Forfait administratif : forfait non sportif découlant d'une sanction.

## **10 Pénalités sportives**

Article 13.4 des règles du jeu . L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes au cours d'une partie :

- a) un avertissement
- b) l'augmentation du temps restant de l'adversaire
- c) la diminution du temps du joueur incriminé
- d) déclarer la partie perdue
- e) diminuer les points marqués dans une partie par le joueur incriminé
- f) augmenter les points marqués par l'adversaire jusqu'au maximum prévu pour cette partie
- g) l'expulsion de la manifestation

## **SESSION DE NOVEMBRE 2008 UV 2 DUREE : 2 HEURES**

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

**TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !**

### **I - LES PRIX**

A l'issue d'un tournoi rapide en 5 rondes, 4 joueurs terminent ex-aequo avec 4,5 points. Le Buchholz de Kévin est de 15,5 points, celui de Jacques = 18, Johan : 16,5, Vincent : 19. L'organisateur avait prévu 3 prix. 1<sup>er</sup> prix : 200 € 2<sup>ème</sup> prix : 140 € 3<sup>ème</sup> prix : 80 € Déterminez les sommes à verser aux joueurs selon les trois systèmes : Hort, place réelle, partage équitable.

### **II - L'INDEMNITE**

Soit un tournoi homologué de 7 rondes en 5 jours, cadence 40/2H + 1H/KO. Montant des prix : 3000 € Nombre de joueurs : 109 dont 2 MI, 1 MIF et 2 MF et 50 autres joueurs classés FIDE. Quelles indemnités percevront l'arbitre principal et l'arbitre adjoint ?

### **III - LA COUPE**

Le Directeur des compétitions scolaires de la ligue organise une Coupe. Le nombre de participants s'élève à 158. Le vainqueur de l'édition précédente n'entrera qu'en 1/8<sup>ème</sup> de finale et les 12 joueurs déjà titulaires d'un classement Elo sont qualifiés d'office pour le second tour. Etablissez le plan détaillé de cette Coupe (avec explications).

### **IV - LE TOURNOI FERME**

La ligue souhaite organiser un tournoi fermé en cadence « 61 minutes » regroupant les 16 meilleurs joueurs de la Ligue . 4 joueurs viennent du club de Coldiu, 3 sont licenciés à Brigelles, et 3 autres sont de Flaine. Les 6 autres sont tous licenciés dans des clubs différents. Le comité directeur de la ligue aimerait que les joueurs d'un même club ne se rencontrent pas « à la fin du tournoi ». Que préconisez-vous ? Proposez une solution efficace, que vous détaillerez et expliquerez clairement, en pensant que vous vous adressez à des personnes n'ayant aucune notion d'arbitrage.

### **V - LE CLASSEMENT ELO**

Calculez le nouveau classement de ces trois joueurs (G signifie gain, D : défaite, N : Nulle). Exemple : G1550 : gain contre un joueur classé 1550 points.

Marcel est vétéran. Elo initial : 1610. Son parcours : G1490, D1990, G1290, D 1630.

Antoine est minime. Elo initial : 1450. Son parcours : G 1250 G1600 G1930 N1700 D 1450 D 1860 G 1350 D 1550 G 1640.

Rémy est senior. Elo initial : 1850. Son parcours : G1510, D2080, D 1800, G1290, D 1640, N1890.

## CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 2

### I - LES PRIX

#### Calcul des prix à la place réelle

Pas de difficultés particulières dans ce mode d'attribution des prix. Chaque joueur reçoit le prix associé à sa place, ceux-ci étant classés dans l'ordre du départage.

Ainsi : Vincent 1<sup>er</sup> au classement général de part son départage reçoit 200€, Jacques 2<sup>ème</sup> reçoit 140€ et Johan 3<sup>ème</sup> reçoit 80€ Kevin n'a rien.

#### Calcul des prix au partage équitable ( ou partage intégral ).

Le partage équitable consiste à répartir également le montant des prix entre les joueurs ayant le même nombre de points. Les ex aequo ne sont pas départagés.

Ce qui donne : Vincent 1<sup>er</sup> au général reçoit 105€ Jacques 2<sup>nd</sup> reçoit 105€ Johan 3<sup>ème</sup> reçoit lui aussi 105€ ainsi que Kevin 4<sup>ème</sup> au général.

#### Calcul au système Hort.

C'est la moyenne entre le partage intégral et le partage équitable.

Ainsi Vincent reçoit  $(105+200)/2 = 152,50€$ , Jacques reçoit  $(140+105)/2 = 122,5€$ , Johan reçoit  $(80+105)/2 = 92,5€$  Kevin pour finir obtient  $(0+105)/2 = 52,5€$

Autre possibilité de calculer les prix :

Vincent reçoit la moitié du premier prix soit 100€ plus  $\frac{1}{4}$  (parce que 4 joueurs sont ex-æquo) de la moitié de la somme des prix, donc  $(100+70+40)/4=52,5€$  Le total est donc  $100+52,5=152,5€$

### II – L'INDEMNITE (réf. Livre de l'Arbitre, 2.5 §3.1)

109 joueurs pour ce tournoi donc 2 arbitres (1 arbitre principal et un arbitre adjoint) (Cf. 2.5 du livre de l'arbitre, §3.1).

Le calcul des indemnités se détermine par la formule  $I = X \times P$  où P est une constante égale à 15€ et  $X = A+B+C+D$ .

A=Nombre de rondes, B= nombre de joueurs divisé par 20, C=nombre de joueurs titrés divisés par 10 et D=somme des prix du tournoi divisé par 1500.

A : 7, B :  $109 / 20 = 5,45$  arrondi à 6, C :  $5 / 10 = 0,5$  arrondi à 1, D :  $3000 / 1500 = 2$ . Ce qui donne  $X = 7 + 6 + 1 + 2 = 16$ .  $I = 16 \times 15 = 240€$

Ce montant rentre bien dans les fourchettes plancher et plafond, à savoir  $5 \times 42€ = 210€$  et  $5 \times 78€ = 390€$  L'indemnisation de l'**arbitre adjoint** serait de 120€ (une demi-indemnité), mais ce montant étant inférieur au forfait plancher, celui recevra **210€**..

La franchise URSSAF est applicable pour les 2 arbitres.

### III - LA COUPE (réf. Livre de l'Arbitre 2.3)

*Préparation du 1er tour :*

**Joueurs disponibles** = inscrits – exemptés du 1er tour =  $158 - 13 = 145$

Avec 145 inscrits, on peut faire l'hypothèse d'une coupe avec 8 tours (car  $2^7 = 128 < 145 < 2^8 = 256$ ).

**Joueurs fictifs** =  $1 \times 2^4$  (le vainqueur de l'année précédente rentre au 5ème tour) +  $12 \times 2^1 = 40$

**Nombre total de joueurs** = joueurs disponibles + joueurs fictifs =  $145 + 40 = 185$  (et  $185 < 2^8$  ce qui confirme que notre coupe aura 8 tours)

Pour le 1er tour, il y aura **71 exempts** :  $256 - 185$

## Plan de déroulement de cette coupe

	Participants	Qualifiés
1 <sup>er</sup> tour	$158 - 71 - 1 - 12 = 74$	37
2 <sup>ème</sup> tour	$37 + 71 + 12 = 120$	60
3 <sup>ème</sup> tour	60	30
16 <sup>ème</sup> de finale	30	15
8 <sup>ème</sup> de finale	$15 + 1$ (vainqueur édition précédente)	8
Quart de finale	8	4
Demi-finale	4	2
Finale	2	Vainqueur

### IV – LE TOURNOI FERME

Qui dit tournoi fermé dit la plupart du temps « toutes-rondes » (Round-Robin pour les anglophones). La particularité ici est d'utiliser le protocole de Varma (Ch. 2 Livre de l'Arbitre p78 – ou règlement C07 de la FIDE) dont l'intérêt est d'éviter les rencontres entre joueurs de même fédération, ou dans notre cas de même club, dans les trois dernières rondes.

Les tables de Varma permettent d'organiser la compétition pour les 16 joueurs de la Ligue.

4 groupes sont à constituer.

Le premier « A » sera constitué des 4 joueurs de Coldiu + 2 joueurs de clubs non cités dans l'énoncé.

Le groupe « B » sera constitué des 3 joueurs de Brigelles + 2 joueurs de clubs non cités. Le groupe « C » sera constitué des 3 joueurs de Flaine, et le dernier groupe « D » des 2 joueurs restants.

Les joueurs du groupe A procéderont au tirage au sort d'un n° d'appariement parmi les suivants : 5,6,7,12,13,14. Ceux du groupe B tireront un n° parmi : 1,2,3,9,10, le groupe C : 8,11,15 et le dernier groupe : 4,16.

L'ordre de tirage au sort sera d'abord les joueurs de Coldiu (dans le groupe A), puis ceux de Brigelles (dans le groupe B), puis de Flaine dans le groupe C et enfin les joueurs des « autres » clubs tireront les n° restant des groupes A, B et D.

Les appariements résultants de ce tirage au sort se feront conformément au tableau des appariements « toutes-rondes » prévu pour 15 ou 16 joueurs (page 77).

### V – LE CLASSEMENT ELO

Marcel :  $E_i=1610$  compatibilité : G1490, G1290, D1630.  $N_j=3$ ,  $E_a=(1490+1290+1630)/3 = 1470$ ,  $P=2/3=0,6667$ . Une interpolation est nécessaire pour déterminer dp le plus précisément possible pour 0,66 on obtient  $dp=117$ . Pour 0,67  $dp=125$ . L'interpolation donne  $(125-117) \times 0,67=5,36$ . La prime obtenue est donc de  $117+5=122$

$P_j=1470+122=1592$ ,  $P_j < E_i$  nous obtenons  $E_j=((16 \times 1610)+(3 \times 1592))/(16+3)=(25760+4776)/19=1607$  arrondi à **1610**. Donc pas de changement au classement.

Antoine :  $E_i=1450$  compatibilité : G1250, G1600, G1930, N1700, D1450, G1350, D1550, G1640.  $N_j=8$ ,  $E_a=(1250+1600+1930+1700+1450+1350+1550+1640)/8 = 1558,75$ ,  $P=5,5/8=0,6875$ . Une interpolation est nécessaire pour déterminer dp le plus précisément possible pour 0,68 on obtient  $dp=133$ . Pour 0,69  $dp=141$ . On trouve  $(141-133) \times 0,75=6$ . La prime sera de  $133+6=139$ .

$P_j=1558,75+139=1697,75$ ,  $P_j > E_i$  et  $N_j > 7$  et Jeune → nous obtenons  $E_j=1697,75$  arrondi à **1700**.

Rémy :  $E_i=1850$  compatibilité : G1510, D2080, D1800, D1640, N1890.  $N_j=5$ ,  $E_a=(1510+2080+1800+1640+1890)/5 = 1784$ ,  $P=1,5/5=0,3$ . On obtient  $dp=-149$ .

$P_j=1784-149=1635$ ,  $P_j < E_i$  nous obtenons

$E_j=((16 \times 1850)+(5 \times 1635))/(16+5)=(29600+8175)/21=1798,80$  soit avec l'arrondi **1800**

Documents autorisés : LIVRE DE L'ARBITRE, LIVRE DE LA FEDERATION

**TOUTES VOS REPONSES DOIVENT ETRE JUSTIFIEES !**

## **I - Quelques questions élémentaires**

1.1 - Vous êtes spectateur au début d'une ronde d'un tournoi dont vous ne connaissez pas le règlement intérieur et vous constatez sur une partie que les coups 1.e4 cf6 2.e5 cd5 3.cc3 cxc 4.dxc3 ont été joués alors que la case d'angle à droite est noire. Que devrait faire l'arbitre selon vous ?

1.2 - En match de division nationale 3 le joueur de la table 2 discute avec un camarade de club venu en spectateur et vous l'entendez tenir les propos suivants : « Je pense que ma position est supérieure, mais j'hésite à échanger le Cavalier contre son Fou. Tu en penses quoi ? ». La réponse de son camarade est « Echange ! »

Comment réagissez-vous en tant qu'arbitre de cette rencontre ?

1.3 - L'organisateur d'un tournoi a installé la salle de jeu et placé les pendules à la droite des Noirs. Alors que l'arbitre s'apprête à donner le coup d'envoi de la ronde, le conducteur des Blancs de la table 1 s'empare de la pendule et la place à sa droite. L'arbitre doit-il intervenir ?

1.4 - En partie jouée à la cadence « 40 coups en 2 heures », un joueur exécute un coup illégal qui met son propre roi en prise, puis il appuie sur la pendule. L'arbitre doit-il donner une pénalité ? Si oui, laquelle ?

1-5 - Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre doit-il lui déduire une partie du temps alloué ?

## **II – LES CADENCES**

2.1. 40 coups en 2 heures puis une heure au K.O : quelle est la cadence Fischer équivalente ?

2.2. Une partie se joue à la cadence suivante : 10 minutes par joueur avec incrément de 2 secondes par coup. Est-ce un blitz ?

2.3. Une partie se joue à la cadence suivante : 30 minutes par joueur avec incrément de 10 secondes par coup. Est-ce une partie rapide ?

2.4. En application de quel texte officiel l'arbitre est-il tenu de signaler la chute du drapeau en cadence « 61 minutes » ?

## **III - Intervenir ou ne pas intervenir ?**

*Dans les cas suivants, expliquez pourquoi et comment l'arbitre intervient de son propre chef (sans être sollicité par l'adversaire du joueur)...ou pourquoi il n'intervient pas.*

3.1 - En blitz, l'arbitre assiste à la chute du drapeau du conducteur des noirs mais l'adversaire ne l'a pas vu. Blancs et Noirs continuent à jouer à un rythme endiablé !

3.2 - L'arbitre constate qu'un joueur ne note plus ses coups alors qu'il s'agit d'une cadence Fischer avec incrémentation de 30 secondes par coup.

3.3 - Un joueur inscrit ses coups en notation descriptive.

3.4 - En cadence « 40 coups en 2 heures », un joueur appuie sur la pendule de la main gauche et joue les pièces de la main droite.

3.5 - En jeu rapide, un joueur touche sa dame, dit ensuite « j'adoube » et joue finalement un coup de fou.

## **IV - L'arbitre pédagogue.**

Un joueur vous demande comment il faut s'y prendre pour solliciter la nullité pour « trois fois la même position ». Expliquez.

# CORRIGE DE NOVEMBRE 2008 - UV 1J

## QUELQUES QUESTIONS ELEMENTAIRES.

1.1 Cette première question est piégeuse. En effet, ne connaissant pas le règlement intérieur du tournoi il n'est à priori pas possible de d'identifier si cet open se joue à la cadence rapide ou non, sauf à regarder d'un peu plus près les pendules...

N'ayant aucune indication dans l'énoncé, deux attitudes sont possibles pour l'arbitre.

le tournoi est un tournoi de parties rapides ou blitz. L'annexe B s'applique et en particulier l'article B.4 ainsi que l'article C.2 pour le blitz. L'arbitre n'intervient pas et la partie continue.

Le tournoi se joue en cadence lente. L'article 7.1.b est alors appliqué. L'arbitre transfère la position sur un échiquier correctement disposé.

1.2 Dans cette situation, l'arbitre doit appliquer l'article 13.7 des règles du jeu. En aucun cas un spectateur ne doit intervenir sur une partie en cours. La décision de l'arbitre est immédiate : **le spectateur doit être exclu de la salle de jeu**. D'autre part, le joueur est également fautif et visiblement la charte du joueur d'échecs lui est inconnue tout comme l'article 12.2 des Règles du Jeu. Ce comportement est tout à fait inacceptable et doit être sévèrement sanctionné. Ici aussi la décision de l'arbitre doit être immédiate. Comme le permet l'article 13.4 des Règles du Jeu, il ne faut pas hésiter un seul instant, et **déclarer la partie perdue pour le joueur fautif**.

1.3 Oui, l'arbitre doit intervenir car c'est lui qui décide où sont placées les pendules.(art. 6.4 Règles du Jeu). Les pendules sont normalement placées de telle sorte que l'arbitre puisse les voir le plus aisément possible et de loin.

1.4 En cas de coup illégal, les Règles du Jeu sont claires. L'article 7.4.a décrit précisément la procédure à suivre. L'article 7.4.b indique quant à lui le temps additionnel à donner au joueur victime de l'irrégularité : 2mn si l'irrégularité est la première ou la seconde constatée et la perte de la partie pour le joueur fautif si c'est la troisième fois que cet incident se produit !

1.5 L'article 6.8.d ou 8.1 permet de répondre à cette question. L'arbitre doit ajuster de manière équitable la pendule du joueur qui dans l'incapacité de noter. La pratique courante est de déduire 10mn sur une pendule réglée pour une cadence de 40 coups/2H + 1h au KO.

## LES CADENCES.

2.1 L'article 8 des Règles Générales pour les Compétitions Fédérales indique que la cadence équivalente est 1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 40 min. + 30 sec. par coup.

2.2 L'annexe C des Règles du Jeu et plus particulièrement l'article C1 définit une partie blitz comme une partie où le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes. Dans notre cas, 60 x 2 secondes = 120 secondes soit 2 minutes. Ajouté aux 10 minutes initiales, nous obtenons un total de 12 minutes. Nous avons donc bien affaire à un blitz.

2.3 Ici c'est l'annexe B et son article B1 qu'il faut consulter pour obtenir la bonne réponse. 60 x 10 secondes = 600 secondes soit 10 minutes. Ajoutées aux 30 minutes initiales nous obtenons 40 minutes, ce qui est compris entre 15 et 60 minutes, l'intervalle de temps considéré pour définir une partie rapide.

2.4 La partie en 61 minutes est une spécificité française pour laquelle l'annexe G (qui a été rédigée et ajoutée pour cette occasion aux règles du jeu) précise dans l'article G2 que la chute du drapeau doit être signalée par l'arbitre.

## **INTERVENIR OU PAS.**

3.1 Pas d'intervention en blitz pour signaler la chute du drapeau. On applique l'article C2 qui renvoi sur l'article B7 du jeu rapide dans lequel il est stipulé que l'arbitre ne signale pas la chute du drapeau.

3.2 L'arbitre intervient et fait appliquer l'article 8.1 des Règles du Jeu puisque le joueur ayant un temps additionnel de 30 secondes par coup ne rentre pas dans le cadre de l'article 8.4. Il est donc tenu de noter ses coups sur sa feuille de partie.

3.3 L'annexe E des Règles du Jeu est entièrement consacrée à la notation. En préambule de cette annexe, la FIDE précise qu'elle ne reconnaît qu'un seul système de notation, la notation algébrique et que toute feuille de parties utilisant un autre système ne peuvent être utilisées comme preuve dans le cas où les feuilles sont normalement destinées à cet effet. Si l'arbitre s'aperçoit qu'un joueur utilise un autre système de notation il devra le prévenir de cette obligation.

3.4 L'article 6.8.b indique clairement qu'un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué le coup. L'arbitre doit donc intervenir.

3.5 Les règles du jeu s'appliquent normalement en partie rapide (article B2), en particulier les articles 4.2 et 4.3. Le joueur aurait donc dû exprimer son intention de rectifier la position de sa pièce avant de la toucher. Ne l'ayant pas fait, l'arbitre doit faire appliquer l'article 4.3 – le joueur doit donc jouer sa Dame - **mais à la seule condition que l'adversaire le demande** comme le précise l'article B5 car la partie se joue en cadence rapide.

## **ARBITRE PEDAGOGUE**

Ici il faut expliquer l'article 9.2 des Règles du Jeu. Une demande en bonne et due forme nécessite tout d'abord d'avoir le trait, et d'inscrire sur sa feuille de partie le coup qui lorsqu'il sera joué, fera apparaître la position pour la troisième fois (pas forcément de manière consécutive) et d'appeler l'arbitre pour lui faire constater cette situation

- d'appeler l'arbitre pour lui faire constater que la position qui vient d'apparaître sur l'échiquier s'est déjà produite 2 fois auparavant (là aussi pas forcément de manière consécutive)

Le joueur peut arrêter sa pendule avant de faire appel à l'arbitre.



## LES CARTONS

*Par Dominique DERVIEUX (IA)*



Lors des Mondiaux des Jeux de l'Esprit à Pékin, a été expérimentée l'utilisation de cartons aux échecs. Voici un extrait du règlement de la compétition :

### **The 1<sup>st</sup> WMSG SUPPLEMENT RULES**

In addition to the Rules and Regulations already circulated, the following rules shall be applied to the Blitz & Rapid events.

1. Pieces on the board shall not be reset until the last game of the round is finished.
2. Displacement of the piece(s) according to 7.3 and 7.3.1 of playing conditions means that a piece has fallen down either within the board or away from the board.
3. Two warnings, the first with a yellow card and the second with a red card, shall be given to players for either of the following offences. For the third offence, the arbiter shall declare the player lost:
  - A: if the piece(s) is not placed properly within its square (a part of the piece in another square);
  - B: for wrong draw claim;
4. Two warning, the first with a yellow card and the second with a red card, shall be given to a player (or his/her opponent) for either of the following cases. For the third such case, the arbiter shall declare the game lost:
  - A: to a player, for the correct claim of illegal moves by his/her opponent;
  - B: if the arbiter feels that a player punches the clock unnecessarily or he/she keeps the hand on the clock constantly/ permanently.
5. To claim a draw under 3-fold-repetition or 50-moves-rules the player has to submit a score sheet with the relevant recording.
6. If a senior arbiter (or higher appointee) feels that the game is prolonged in seemingly drawish position (like K+Q vs. K+Q etc.) he is authorized to declare the game as draw.
7. if a clock becomes defective during a game and the correct time cannot be reset,
  - A: a new game shall be played in Blitz events.
  - B: the arbiter has to make use of his best judgments in Rapid events.



Vous noterez les points sanctionnés d'abord par un carton jaune, puis un carton rouge avant éventuellement la perte de la partie :

- le mauvais positionnement d'une pièce sur sa case
- une demande de nulle erronée
- un coup irrégulier
- appuyer trop violemment sur la pendule ou laisser trop traîner sa main au-dessus

Du bon sens, que les bons arbitres pratiquent déjà en ayant une progression dans la sévérité de leurs interventions sur une partie en cas d'infractions aux règles de la part d'un joueur.

Cependant, les cartons apportent une visibilité dans l'action de l'arbitre.

Qui n'a pas assisté dans le public à un championnat jeune et vu de loin un arbitre intervenir à une table tout en se demandant ce qu'il s'y passe. Le carton a cet aspect informatif vers le public des compétitions d'échecs.

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



"Tuō lè kù zi fàng pì"



# Fédération Française des Echecs

AGREEE PAR LE MINISTERE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS  
MEMBRE FONDATEUR DE LA FEDERATION INTERNATIONALE DES ECHECS



Adresse de Livraison :

Adresse de Facturation :

LE DETAIL DE VOTRE COMMANDE Ref :

du :

2008

Désignation	Quantité	P.U. TTC
Le livre de l'arbitre		19 €

Sous Total :

TVA :

Frais de port :

**Total :**

8,00 €uros;

€

A retourner accompagné du règlement à l'ordre de la FFE à :  
Fédération Française des Echecs - BP 10054 - 78185 St Quentin en Yvelines Cedex.

FFE - BP 10054 - 78185 ST QUENTIN EN YVELINES CEDEX - TEL: 01 39 44 65 80 - FAX: 01 39 44 65 90

# FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS

## REGLEMENT INTERIEUR 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, présidée par Christian BERNARD, 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.

La Direction Nationale des Arbitres (DNA) est aussi appelée Commission Fédérale des Arbitres (CFA), conformément aux Statuts de la Fédération Française des Echecs.

### TITRE I : LES OBJECTIFS

Article 1 : 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 et 08.10.2006. Le présent texte abroge et remplace le précédent Règlement Intérieur de la D.N.A. Mise en application octobre 2006.

Article 2 : 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 [www.echecs.asso.fr](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 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 CD 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 en mettant en copie les DRA** 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 la maquette au secrétariat fédéral qui prend en charge la diffusion et en présente, avant tirage, une copie au Président de la DNA, qui délivre l'autorisation de parution

### 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 **trois sessions par an**

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 dispatche 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, et veille à la diffusion de ces résultats sur le site internet fédéral

Veille à ce que les candidats, lauréats ou non, soient **informés des résultats au plus tard un mois après l'épreuve**. Il utilise pour cela l'enveloppe timbrée libellée à son adresse que le candidat aura pris soin de fournir avec sa copie (voir article 26.9)

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

Article 4.1 : Les superviseurs sont des arbitres fédéraux expérimentés. 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 : 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 déplacement sont alors pris en charge par la D.R.A.

Toute visite fait l'objet d'un rapport adressé par le superviseur au Directeur des Titres, en utilisant le document prévu à cet effet et remis par le Directeur National de l'Arbitrage lors de la nomination du superviseur.

## **Article 5 : les Directeurs Régionaux d'Arbitrage**

Article 5.1 : **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.

Article 5.2 : 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 : 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 :

Pour être arbitre fédéral jeune, l'âge minimum est de **12 ans**.

Pour être arbitre fédéral 4, l'âge minimum est de **16 ans**.

Pour être arbitre fédéral 3, ou plus, l'âge minimum est de **18 ans**.

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.

Un arbitre doit nécessairement posséder un classement Elo.

Article 8 : Lorsque toutes ces conditions sont remplies, l'arbitre fédéral reçoit chaque année, après encaissement du montant de sa licence A, **sa licence d'arbitre valable pour la saison sportive en cours** (saison sportive = du 1<sup>er</sup> septembre au 31 août).

Article 9 : 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 Directeur des Examens 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'UV1 simplifiée-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 et ayant obtenu une **Attestation de Stage Pratique** (A.S.P.) établie par un AF3 ou plus.

ou une personne (âge minimum : 16 ans) possédant le **titre d'arbitre jeune** ; titulaire de l'UV1 bis et ayant obtenu une **Attestation de Stage Pratique** (A.S.P.) ; favorable à l'obtention du titre d'arbitre fédéral 4 ; établie par un AF3 ou plus.

### 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 homologué par le DFA) et obtenu en plus 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 F4 a passé un stage S3

### Article 15 : **L'arbitre fédéral 2**

un arbitre fédéral 2 est un arbitre fédéral 3 qui :  
obtenu les UV4 et UV 5

Il lui est vivement conseillé de suivre au préalable un stage F2.

A arbitré de façon satisfaisante **au moins trois tournois homologués par la FFE** après avoir reçu son titre d'AF3 (chacun avec un minimum de 50 joueurs et 7 rondes), **dont au moins un en qualité d'arbitre principal**. Au moins un de ces tournois aura été joué en parties cadencées susceptibles de compter pour le Elo FIDE

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 qui a arbitré de façon satisfaisante, à partir de l'obtention de son titre d'AF2, au moins 4 tournois en qualité d'arbitre principal, dont 2 avec un minimum de 80 joueurs et 9 rondes. Au moins deux de ces tournois devront permettre l'obtention de Norme de MI ou GMI. Cette condition devra être clairement signifiée sur la page de garde du rapport d'arbitrage.

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** est un arbitre AF1 titulaire d'une UV6 **et d'une ATTESTATION DE STAGE DE FORMATEUR délivrée par un Superviseur**. Ce titre permet d'animer les stages de formation. Modalités d'obtention de l'UV6 : voir article 27.7.

Article 18 : 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 actif depuis au moins 2 ans répondant aux critères de la FIDE (voir le Fide Handbook),

Ayant présenté sa candidature par écrit à la Direction Nationale de l'Arbitrage (accompagnée d'un curriculum vitae et d'un récapitulatif du cursus d'arbitrage)

Ayant reçu un avis favorable de la DNA.

La connaissance, en plus du français, de la langue anglaise est indispensable.

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 de l'Arbitrage, peuvent organiser un stage d'arbitrage, (stage SJ ou S4, ou stage S3, ou stage S2) à condition de réunir **au moins 8 élèves**. 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, SJ+S4 ou S4+S3 groupés et S3 + S2 groupés : 80 euros)

prise en charge de l'indemnité versée au formateur (78 euros/jour)

frais de déplacements du formateur (0,28 euro/km ou un aller-retour SNCF 2<sup>ème</sup> classe).

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 : **Les stages groupés** (voir article 21.2) réunissant au moins **14 élèves** pourront être encadrés par **deux formateurs** indemnisés par la DNA. Le forfait versé à l'organisateur reste fixé à 80 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 : 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. **L'organisateur se charge de commander le nombre requis de Livres de l'Arbitre au secrétariat fédéral** (délégué DNA) de telle manière que les exemplaires lui soient parvenus avant le premier jour du stage.



Article 22 : Modalités d'inscription aux stages

21.1 : 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 **35 euros** établi à l'ordre de la F.F.E. En plus, l'organisateur peut percevoir la somme de 10 euros.

Stage **SJ** (2 jours) : 35 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage **S4** (2 jours) : 35 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage **S3** (2 jours) : 35 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stage **S2** (2 jours) : 35 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Séminaire de formation continue (SFC) (1 jour ½) : 20 € (à verser 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 **SJ+S4** groupé (soit 4 jours de formation), l'élève qui suivra ces **2 stages groupés** ne devra verser que la somme de **35 euros** (plus la somme de 10 euros réservée à l'organisateur). Même remarque pour les stages **S4+S3** et **S3+S2** groupés (4 jours de formation)

Stages **S4 + S3** groupés (4 jours): 35 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

Stages **S3 + S2** groupés (4 jours) : 35 euros (à verser à la FFE) + 10 euros (à verser à l'organisateur)

22.3 : le versement de la somme de 35 euros comprend les frais d'inscription aux examens (pour une durée maximale de 2 ans) ainsi que la fourniture d'un exemplaire du Livre de l'Arbitre et d'un Livre de la Fédération.

22.4 : **les séminaires de formation continue, d'une durée de 12 heures (1 jour ½)** mis en place par le Président de la DNA ou son représentant, s'adressent aux arbitres titrés (AF4, AF3, AF2 et AF1).

Chaque arbitre titré devra suivre cette formation tous les 4 ans (pendant une olympiade). Un minimum de 14 arbitres est exigé. L'inscription est de 20 € comprenant la fourniture du Livre de l'Arbitre. 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. A défaut de trouver un organisateur au niveau local, la DNA devient l'organisateur. 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.

Un séminaire de Formation continue peut être couplé avec un stage normal, aux conditions qu'il y ait deux formateurs et deux salles distinctes.

Article 23 : programmes

23.1 : **le stage SJ**, d'une durée de 16 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.

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-roudes, 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, classements Elo national, rapide et initiation au classement FIDE, rappel 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, FIDE).

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 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.

Article 25 : **l'inscription aux examens** se fait par l'intermédiaire du Directeur Régional de l'Arbitrage ou, à défaut, directement auprès du Directeur des Examens. Les inscriptions sont closes 15 jours avant la date de la session. Les Directeurs Régionaux peuvent toutefois, en accord avec le Directeur national des Examens, accepter des inscriptions tardives en cas de force majeure. **Une personne n'ayant jamais suivi le moindre stage de formation homologué ne peut s'inscrire aux examens.** Définition d'un stage homologué : voir article 20.

Article 26 : **le Directeur Régional de l'Arbitrage ou, à défaut, le Directeur des Examens, 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.1 (simplifiée)** : 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 : la session d'examens dure 4h15min. et est organisée de la façon suivante : UV1 (durée 2 heures) puis pause de 15 minutes, puis UV 1bis (pour les candidats qui postulent pour le titre d'AF4 ou UV2 (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 peut se passer de 2 façons.

**Ou bien à domicile**, en sollicitant l'envoi d'un sujet en écrivant directement au Directeur des Examens. 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. Le candidat dispose de 15 jours pour faire cette épreuve et pour envoyer sa copie au Directeur des Examens.

**Ou bien en une journée dans un Centre informatisé**, où un sujet, un micro-ordinateur, le logiciel fédéral, et une imprimante sont mis à disposition. Les candidats peuvent aussi venir avec leur propre matériel. Après avoir réalisé les appariements et rédigé son rapport technique, le candidat, qui doit être capable d'expliquer les appariements, est interrogé (oralement ou par écrit) par l'examineur. Celui-ci est nécessairement un arbitre-formateur.

27.7 : les sujets **d'U.V.4 et U.V.5** sont adressés aux arbitres (titulaires d'un titre d'arbitre fédéral 3) qui en font la demande (voir article 14). Il s'agit **d'un devoir à faire à domicile** (en 1 mois maximum). U.V.4 : Elo FIDE, normes, titres. 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.

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'UV6 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 Superviseur 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) 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 au plus tard un mois après l'épreuve aux Directeurs Régionaux d'Arbitrage, qui sont chargés d'informer les personnes concernées.** Ultérieurement, le Directeur des Examens informe lui aussi le candidat, à l'aide de l'enveloppe timbrée libellée à son adresse qu'il a pris soin de fournir : voir article 3.8.

## **TITRE VI CLASSIFICATION DES TOURNOIS ET OBLIGATIONS POUR LES CLUBS**

Article 28 : 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 (AF1)

La supervision des grandes compétitions nationales.

Les événements de très haut niveau opposant des joueurs prestigieux.

Les finales nationales (Coupe de France, finale du TOP 16,...), les championnats de France individuel, les championnats de France des Jeunes, matchs tournois toutes rondes de GMI, sont confiés en priorité à un AF1 ou, à défaut, à un AF2 confirmé, en accord avec le Président de la DNA.

### Arbitres Fédéraux 2 (AF2)

Tous les autres types d'événements échiquéens homologués par la F.I.D.E, permettant notamment l'obtention de normes.

### Arbitres Fédéraux 3 (AF3)

Opens de parties rapides

Opens de parties jouées à la cadence « 61 minutes » (ou 50 min avec incrémentation de 10 secondes)

Opens de parties jouées selon une cadence classique (telle que définie dans l'article 8 des règles générales) sans possibilités de normes.

Tous les matchs, quelle que soit la division, sauf le Top 16 et la phase finale de la Nationale 1

#### Arbitres Fédéraux 4 (AF4)

Tous les matchs du championnat de France des clubs, y compris jusqu'à la Nationale 3

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 Jeunes (AFJ)

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

#### Article 29 : dérogations

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

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.

Article 30 : 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 concernant le non respect de l'article 29 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 27 du présent règlement intérieur.

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

**Article 33 : 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 échiquienne 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 13.4 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 son article 7 et au guide des procédures annexé.

### 34.2 compétence disciplinaire du Directeur des Titres et 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 lettre recommandée avec accusé de réception.

Le joueur a la possibilité de faire appel de l'avertissement dans un délai de 7 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.

A l'occasion des Tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Si le joueur ne répond pas de façon satisfaisante à la lettre de demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, l'arbitre demande au Directeur des ~~Tournois~~ 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 lettre recommandée avec accusé de réception), 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, soit directement soit à la demande de la CADE. 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 de la CADE.

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 lettre recommandée avec accusé de réception) 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 lettre recommandée avec accusé de réception) est sans appel.