

# EXAMENS D'ARBITRES FÉDÉRAUX

## GRILLES DES REPONSES

**SESSION DE DECEMBRE 2025**

Les annales avec les questions, la correction complète et les statistiques seront publiées courant janvier 2026.

En attendant, ces grilles de réponses permettront aux candidats de cette session de connaître les réponses attendues.

Directeur des examens : Sylvain WLASSEWITCH - [examens.dnaffe@gmail.com](mailto:examens.dnaffe@gmail.com)

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVR session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence (Tous ces articles se trouvent dans le livre de l'arbitre)	Taux Réussite*
1	<b>D</b>	Art. 7.5.1. et Art. 7.1 <i>(la réponse C n'est pas impossible d'après le 7.1 donc rapporte un demi point)</i>	
2	<b>D</b>	Art. 8.4 (« pour le reste de la période »).	
3	<b>C</b>	Art. 4.4.4.	
4	<b>B</b>	Art. 7.5.1. Le coup illégal n'a pas été achevé (cf Art. 6.2.1). L'article A.5.2. ne s'applique que si le coup illégal a été achevé.	
5	<b>C</b>	Art. 6.10.2. A 14h32, la partie a débuté depuis 32 minutes. Les 2 joueurs ont joué 16 coups donc 2 x 8 minutes d'incrément. On doit donc enlever 16 minutes au temps initial (32 – 16).	
6	<b>A</b>	Article 7.2.1	
7	<b>B</b>	Art 6.7 Le commentaire précise le cas où la ronde est lancée en retard.	
8	<b>A</b>	Art. A.5.2 (« Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé »)	
9	<b>C</b>	Art. 7.5.5. (avec le jeu le plus médiocre des blancs, les noirs peuvent mater)	
10	<b>B</b>	Art. 7.5.5. (ici, aucun mat n'est possible pour les noirs donc partie nulle)	
11	<b>B</b>	Art. 11.3.2.2. (La table de l'arbitre fait évidemment parti du lieu de compétition. Le commentaire de cet article précise « On peut également inclure dans le règlement de la manifestation la possibilité d'apporter un tel appareil au tournoi, pourvu que certaines conditions soient remplies : <b>que l'appareil soit complètement éteint...</b> »). Si l'appareil émet un son, il est évident qu'il n'est pas « <u>complètement</u> éteint »	
12	<b>B</b>	Art. 6.4 et 6.8. et 6.9. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau. Le « - » est une aide à l'arbitre à utiliser.	
13	<b>C</b>	Art. 8.1.6 « Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à une personne en <u>situation</u> de handicap. »	
14	<b>D</b>	Art. 4.4.2.	
15	<b>B</b>	Art. 4.3.1. Évidemment, ce genre de situation est difficile et il faut trancher. Quelque soit la décision de l'arbitre, elle aura des conséquences importantes. En cas réel, les situations sont rarement aussi claires. Ici le conducteur des noirs admet avoir touché sa pièce, l'explication des blancs est cohérente... (Note : réponse C à bannir).	
16		Oui on intervient. Le coup noté doit être joué. <b>Art. 9.5.3.</b>	
17		On n'intervient pas. Un coup illégal peut être repris avant d'être achevé. Le pion touché en peut pas être bougé. <b>Art. 4.5.</b>	
18		Oui on intervient. Il existe un coup légal avec la pièce touchée donc on demande de la jouer. <b>Art. 7.5.1</b> (« Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuit alors à partir de cette position rétablie. »)	
19		On peut déjà attendre un peu, dire qu'on peut le laisser réfléchir puis demander au conducteur des noirs s'il est d'accord, je ne peux pas les laisser pleurer indéfiniment (art. 12.2.3). Je ne peux évidemment pas donner le coup qui pare le mat (art. 12.6). Je m'assure que d'éventuels spectateurs n'interviennent pas dans la partie (art. 12.7).	
20		Le coup illégal n'est pas achevé donc on ne le compte pas. On demande au conducteur des blancs de jouer un coup légal avec la Dame (qu'il a touché). <b>Art. 7.5.1</b>	
21		Ce joueur peut manger, bien sur... Mais pas sur l'échiquier. On lui demande donc de s'éloigner un peu pour manger un peu en dehors de la zone de jeu. On peut aussi envisager de décaler la ronde de 10 minutes pour sa table.	
22		D'après l' <b>art. 9.6.2</b> au bout de 75 coups sans prise de pièces ou mouvement de pion, l'arbitre doit intervenir pour déclarer la partie nulle. Il faut donc compter les coups. Si on est certains que quelques coups ont déjà été joué dans cette situation, on peut ajouter 10 ou 20 coups avant de commencer à compter. Il est aussi possible qu'un joueur réclame la nulle et dans ce cas, accord dès que 50 coups ont été joués si la demande est correcte (art. 9.3).	
23		<b>Art. 1.3 et 6.2.2.</b> Un joueur est au trait dès que son adversaire a joué son coup. Il est donc autorisé de jouer avant qu'il appuie sur la pendule. Par contre, On peut expliquer au joueur qui vient se plaindre qu'il garde le droit d'appuyer même si l'adversaire a déjà joué	
24		Même joueur au trait, même possibilité de roque, même possibilité de prise en passant. <b>Art 9.2.3.</b>	
25		<b>Les coups illégaux sont les propositions : a, d, e, f.</b> Si l'irrégularité est décrite dans l'article 7.5 des règles du jeu, c'est un coup illégal Si l'irrégularité est décrite dans n'importe quel autre article, ce n'est pas un coup illégal.	

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5).

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVC session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence (Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document » puis « Règlements »)	Taux Réussite*
1	<b>C</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 1.1	
2	<b>B</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 2.3	
3	<b>A</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 2.5	
4	<b>D</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.3	
5	<b>C</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.6	
6	<b>B</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.7. j	
7	<b>C</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 1.2	
8	<b>C</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 2.5	
9	<b>B</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 3.3	
10	<b>C</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 3.2	
11	<b>B</b>	C04 – Coupe de la Parité 1.2	
12	<b>A</b>	C04 – Coupe de la Parité 3.7	
13	<b>B</b>	C04 – Coupe de la Parité 3.7.c	
14	<b>D</b>	J03- Championnat de France des Écoles et Collèges 5.1.1 / 5.2.4	
15	<b>B</b>	J03- Championnat de France des Écoles et Collèges 5.2.1	
16		Le nombre de coups illégaux autorisés ne peut être supérieur à 2. Article 2.2.2 du règlement du Championnat de France des écoles et des Collèges.	
17		1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6 - 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8. Article 3.3 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	
18		"accepte la proposition de nullité" - "refuse la proposition de nullité" - "propose nulle" Article 3.5 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	
19		3 parties chez les grandes catégories (U16 à U12), 2 parties chez le U10. En tout 5 parties pour un match. Article 3.7.b du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	
20		Le nom des membres de l'équipe - Leur code fédéral - Leur Elo - Les résultats des parties Les résultats du match - Signatures des capitaines ainsi que de l'arbitre Article 3.10 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	
21		Arbitre Fédéral Jeune (AFJ) - Arbitre Fédéral de Club (AFC) - Arbitre Fédéral d'Open de niveau 1 (AFO1) Arbitre Fédéral d'Open de niveau 2 (AFO2) - Arbitre Fédéral Elite de niveau 1 (AFE1) Arbitre Fédéral Elite 2 de niveau 2 (AFE2) - RI de la DNA chapitre III	
22		Être titulaire d'une licence A valable pour la saison en cours - Respecter les limites d'âge et les titres requis, tels qu'indiqués dans la description du titre visé - Avoir possédé, à un moment donné, un classement Elo (lent ou rapide, national ou F.I.D.E.) - S'être soumis au contrôle d'honorabilité. Pour les personnes de 16 ans et plus : avoir participé à un stage de sensibilisation contre les violences sexistes ou sexuelles agréé par la F.F.E. - Article 7.1 du RI de la DNA	
23		Être âgé au minimum de 18 ans - Être titulaire d'un titre d'AFC - Avoir suivi un stage SO Être titulaire des UVO et UVT - Avoir obtenu 2 (deux) A.S.P. favorables Avoir validé un rapport technique complet auprès de la direction des Tournois. Article 8.4 du RI de la DNA	
24		La suspension temporaire du titre d'arbitre. - La rétrogradation du titre d'arbitre - La suppression du titre d'arbitre - Une obligation supplémentaire de formation Article 17.3.2 du RI de la DNA	
25		Directeur National de l'Arbitrage : Guillaume GERANDI Directeur des Titres : Stéphane GOBERT Article 1.1 du RI de la DNA	

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5).

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVO session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre.	Taux Réussite*
1	C	L.A. RI-DNA - Art. 12.1 et 12.3	
2		A02 - "Championnat de France des Clubs" – Chap. 3 "Déroulement des rencontres" - Article 3.6.e – p.5	
3	C	L.A. RI-DNA - Article 12.2	
4	B	L.A. Chap. 5.4 Gestion des tournois – Rapport technique	
5	C	L.A. RI-DNA Art. 8.4.1 Page 23	
6	D	Site FFE : menu « Discipline » puis menu à droite : « joueurs suspendus » <a href="https://echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=9">https://echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=9</a>	
7		<b>L.A. Chapitre 4.5 "Violences"</b> Devant une violence constatée, l'arbitre a l'obligation de tout mettre en œuvre pour effectuer les signalements nécessaires, il n'a aucunement la possibilité de considérer l'affaire close une fois le tournoi terminé et les sanctions en son pouvoir sont clairement insuffisantes au vu des actes reprochés. Face à des violences en tournoi, la sanction immédiate de l'arbitre en concertation avec l'équipe d'organisation doit être l'exclusion immédiate de la compétition et interdire l'accès aux locaux à la personne concernée. Le formulaire T7 doit être complété et transmis au Directeur National de la DNA.	
8	D	L.A. Chapitre 5.2 « Obligations administrative d'un tournoi » « Droits d'homologation » R03 « Compétitions homologuées » Art. 2.3 <a href="https://echecs.asso.fr/Actus/2864/R03_2025_26_Compétitions_homologuees.pdf">https://echecs.asso.fr/Actus/2864/R03_2025_26_Compétitions_homologuees.pdf</a>	
9	D	R03 Compétitions homologuées - Article 2.5. Conditions de participation des joueurs et joueuses	
10	D	L.A. Chapitre 5.2 « Obligations administratives d'un tournoi » « Contraintes de la FIDE »	
11		<b>L.A. "Départages techniques" - Chapitre 9 - Article 9.1</b> Le Sonneborn-Berger (Sb) est obtenu en ajoutant, pour chaque ronde, le score ajusté de l'adversaire, multiplié par le nombre de points marqués contre lui. Le Sb d'Adrien est donc $3,5 \times 0,5 + 2 \times 0,5 + 2 \times 1 + 2 \times 1 + 1,5 \times 1 = 8,25$	
12		<b>L.A. "Classement Rapide et Blitz de la FIDE" - Chapitre 6.2 - article 1.1.2</b> 1.1.2. En partie blitz le temps attribué + 60 fois un incrément devra être de plus de 3 minutes mais pas plus de 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse. $7 \text{ mn} + 60 \times 3 \text{ secondes} = 10 \text{ mn}$ . On est donc bien sur une cadence Blitz.	
13		<b>L.A. Chapitre 2.2 "Règles générales pour les compétitions FIDE" - Article 6.6 "Tournois toutes rondes"</b> ➤ Si un joueur/une joueuse a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui/elle ou contre lui/elle ne sont pas pris en compte dans le classement final. ➤ S'il/Si elle a terminé au moins 50% de ses parties, son score reste dans la grille du tournoi et il est pris en compte dans le classement final.	
14		<b>L.A. "Gestion du Tournoi" - Chapitre 5.3 – Licence et Référence Fide</b> Pour un joueur/une joueuse étranger(e) n'ayant pas de code FIDE : Soit il/elle contacte sa fédération pour en obtenir un (Ce n'est pas faisable sur place le jour du tournoi). Soit l'arbitre doit informer le joueur/la joueuse qu'il/elle sera affilié sous code FRA et aura donc l'obligation de prendre une licence auprès de la FFE. Ce n'est autorisé que si le joueur/la joueuse réside en France. (Handbook B03,1,7). L'arbitre préviendra le joueur/la joueuse que toute demande pour modifier son affiliation sera à effectuer avec la fédération de son pays et lui occasionnera des frais à payer à la FIDE → En cas de refus, le joueur/la joueuse n'est pas autorisé à participer au tournoi.	
15		<b>L.A. "Départages techniques" - Chapitre 11 - article 11.1</b> Il s'agit d'un système de départage entre deux équipes. Chaque échiquier se voit attribuer un coefficient. • Dans le système Berlin, on attribue le coefficient 1 au dernier échiquier, 2 à l'avant-dernier et ainsi de suite. • On multiplie le score obtenu sur chaque échiquier par ce coefficient. Cette méthode a pour objectif de valoriser les résultats des premiers échiquiers.	
16		<b>L.A. Chapitre 5.3 "Gestion du Tournoi" - "Obligations d'affichage"</b> La liste des prix doit être affichée avant que la moitié des rondes ne soient jouées. Il faut donc afficher la liste des prix avant la fin de la ronde 4.	

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5).

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVT session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*
1		<b>LA 5.2 Préparation d'un tournoi</b> : Rédiger un règlement intérieur. S'assurer que le tournoi est homologué. S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE.	
2	<b>C</b>	<b>Compte FFE personnel depuis le site FFE</b> : accéder au formulaire de demande d'homologation... <b>LA 5.2 Préparation d'un tournoi</b> : voir paragraphe « procédure »	
3	<b>B</b>	<b>LA 5.2 Préparation d'un tournoi – Homologation des Tournois et R03 Compétition homologuées - Demande d'homologation d'un tournoi de type A ou B - Article 2.6</b> : les demandes d'homologation doivent se faire dans les délais selon la nature du tournoi. Tournoi FIDE : 15 jours avant le tournoi.	
4		<b>LA Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie</b> : l'équipe d'organisation et les arbitres doivent s'efforcer, dans la mesure du possible et du raisonnable, d'éviter tout contact entre les joueurs/joueuses et les spectateurs/spectatrices. Adopter au moins un des équipements antitriche recommandés dans la partie correspondante. L'équipe d'organisation est fortement encouragée à mettre en place une zone de stockage pour les appareils électroniques. S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE.	
5	<b>A</b>	<b>R03 2.3. Droits d'inscriptions</b> : Dans les tournois A, l'inscription est gratuite pour les GMI, MI, GMF, MIF, les membres de l'Équipe de France « Élite » Jeunes, les champions et championnes de France jeunes en titre et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve de confirmer leur inscription à l'organisation au moins 48 heures avant le début du tournoi. Le rapide est un tournoi B, le tarif est le tarif normal.	
6	<b>C</b>	<b>LA 2.1 : Les règles du jeu d'échecs 7.5.1</b> : Un coup illégal est achevé lorsque le joueur ou la joueuse a appuyé sur la pendule. Si au cours d'une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité est rétablie. L'irrégularité doit avoir été constatée au cours de la partie. En complément, en utilisant l'annexe du rapide, si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il/elle agit en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire a l'autorisation de réclamer, à condition qu'il/elle n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continue. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les deux adversaires sans intervention de l'arbitre.	
7		<b>LA C.04.2.B Ordre initial et C.04.3 Articles A</b> : Avant la première ronde, les joueurs sont rangés selon l'ordre suivant : a. Leur force (classement Elo) ; b. Leur titre FIDE. (G.M., M.I., G.M.F., M.F., M.I.F., C.M. (candidat maître), M.F.F., C.M.F. (candidat maître féminin) puis les non-titrés. c. Alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre). b. Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs). Il est dans le groupe à 0,5 point, son numéro d'appariement est le 11 et sa préférence couleur est N forte.	
8		<b>LA C.04.3 Le système néerlandais A.4 Flotteurs a.</b> : Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparié dans son niveau de points et que l'on déplace alors dans le niveau de points suivant. Dans le niveau de destination, ces joueurs sont appelés « flotteurs descendants » (FD en abrégé). Ici, sont flotteurs descendants Tristan Burgau et Muriel Sauveterre.	
9	<b>D</b>	<b>LA 3.5 Règles du système suisse – Chapitre 5 : Règles d'attribution des couleurs</b> : E.1 Accorder aux deux joueurs leurs préférences de couleur.	
10	<b>D</b>	<b>LA 3.5 Règles du système suisse – Chapitre C.04.2 D. Règles d'appariements, de couleurs et de publication. 10.</b> Une fois publiés, les appariements ne doivent plus être modifiés, sauf s'ils violent l'article C.04.1.b (deux joueurs ne doivent pas jouer l'un contre l'autre plus d'une fois). : E.1 Accorder aux deux joueurs leurs préférences de couleur.	
11	<b>B</b>	<b>3.5 Règles du système suisse - 3.5 Règles du système suisse - Chapitre C.04.1 Règles de base des systèmes suisses A01 b)</b> Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois. et C.1 des critères d'appariements.	
12		<b>3.5 Règles du système suisse - E. Règles d'attribution des couleurs - E.1 Accorder aux deux adversaires leurs préférences de couleur</b> : b Juliette Jobard et Henri Bellombre n'ont pu être appariés ensemble à cause d'un blocage couleur et le groupe de points n'ayant droit qu'à une seule table perturbée, celle-ci ayant déjà été attribuée.	
13	<b>A</b>	<b>LA - Règles de compétition – Article 8.7</b> : A la fin de la partie, les deux adversaires doivent indiquer le résultat de la partie en signant les deux feuilles de partie ou en validant le résultat sur leurs feuilles de partie électroniques. Même s'il est incorrect, le résultat est maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement. Dans ce cas l'évidence prime et ni les résultats, ni les appariements n'ont été publiés.	
14	<b>A</b>	<b>3.5 Règles du système suisse C.04.3 Le système néerlandais A.6 Différences de couleurs et préférences de couleur. a.</b> Une préférence de couleur est absolue quand la différence de couleurs est	

		supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleurs est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs. La préférence est noire quand la différence de couleurs est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs. b. Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs). c. Une préférence de couleur est faible quand la différence de couleurs d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.	
15	A	LA 2.1 Les règles du jeu 6. La pendule 6.7. Délai de forfait : 6.7.1. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, celui-ci est égal à zéro. Tout joueur ou joueuse qui arrive devant son échiquier après le délai de forfait perd la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.	
16		LA Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs – Annexe A. Articles A.5.2 et 7.5.5 : En suivant l'ordre chronologique, les blancs font un coup illégal en premier donc il faut rajouter 1 min au joueur conduisant les noirs et enlever 3 s au joueur conduisant les blancs. Les blancs doivent jouer leur cavalier.	
17		LA Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs – Annexe A. Articles A.3 et 9.5.3 : Il faut demander à l'adversaire s'il est d'accord pour faire nulle, puis indiquer au demandeur que la règle des 50 coups est refusée. Il faut enfin rajouter 1 min à son adversaire et relancer la pendule.	
18	B	LA TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives – 17 : En particulier, à l'occasion des tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, ce dernier le signale à la Direction Juridique.	
19		LA 4.2 : Les systèmes de départages : Pour des parties jouées, le Buchholz est la somme des scores ajustés de chacun de ses adversaires. Dans le cas de Juliette Jobard : $Bu = 2,5 + 2,5 + 2 + 1,5 + 1 = 9,5$ . Juliette Morel voit son score ajusté passer à 1,5 car elle est forfait prévenu à la dernière ronde.	
20		LA Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix : Pour attribuer un prix au système Hort, pour chaque joueur ou joueuse, on calcule la moyenne entre le prix attribué à la place et le prix attribué au partage intégral. Ici : à la place elle devrait gagner 280 €. Comme elles sont 3 ex-aequo à 3,5 points, au partage intégral, elle devrait gagner : $(800 + 500 + 280) / 3 = 526,66$ €. La moyenne donne $(280 + 526,66) / 2 = 403,33$ €. LA Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix : Pour attribuer un prix au système Hort, pour chaque joueur ou joueuse, on calcule la moyenne entre le prix attribué à la place et le prix attribué au partage intégral. Ici : à la place elle devrait gagner 280 €. Comme elles sont 3 ex-aequo à 3,5 points, au partage intégral, elle devrait gagner : $(800 + 500 + 280) / 3 = 526,66$ €. La moyenne donne $(280 + 526,66) / 2 = 403,33$ €.	
21		A Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE 8.3. Détermination du changement de classement pour les joueurs et joueuses classés : En utilisant les formules données et le tableau 8.1.1., on peut remplir la table de calcul disponible après la fin de cette grille.	
22	B	LA - Homologation des Tournois - Droits d'Homologation : Part fixe : 15 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE sans normes possibles. Part variable : 7 % des droits d'inscriptions calculés sur le tarif normal annoncé adultes et jeunes sans majoration (en décomptant les MI/MIF/GM/GMF). Dans ce tournoi, après avoir enlevé les M et GM, il reste 8 jeunes et 8 adultes. Calcul correspondant : Droits = $15 + 0,07 \times (8 \times 35 + 8 \times 15) = 43$ €.	
23	C	LA 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres : Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse : $60 \text{ € (arbitrage)} + (45 \times 0,32 \times 2) \text{ (dépla.)} + 20 \text{ € (informatique)} = 108,80 \text{ €}$	
24	A	LA : TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES ET BLITZ - CHECK-LIST - Rapport technique : le rapport technique doit être établi à l'issue du tournoi. Il doit être envoyé par mail dans les 7 jours à Chantal Hennequin - soshin64@gmail.com - directrice des tournois de la DNA.	
25	D	LA : Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.	
PAPI		Boule PAPI notée sur 5 points	

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5).

Quentin Beaumont	Adversaires	D	PD	Scores	ΔR
1921	1453	-468	0,92	1	0,08
	2325	404	0,08	0	-0,08
	1822	-99	0,64	1	0,36
	2258	337	0,12	0	-0,12
				Somme	0,24
				Variation	5