

**SESSION DE
DECEMBRE 2019**

**ANNALES
DES EXAMENS
D'ARBITRES
FÉDÉRAUX**

**L'intelligence du jeu, 
l'émotion du sport**

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES.....	1
Statistiques de la session	3
UVR - session de décembre 2019	5
UVR - décembre 2019 - grille des réponses.....	12
UVR - décembre 2019 - corrigé et commentaires	13
UVC - session de décembre 2019	20
UVC – décembre 2019 - grille des réponses.....	23
UVC- décembre 2019 – corrigé détaillé.....	25
Commentaires du correcteur sur UVC.....	29
UVO - session de juin 2019	30
UVO – décembre 2019 - corrigé détaillé	33
UVO – décembre 2019 – Grille des réponses	38
Commentaires du correcteur sur UVO	39
Remarques et conseils aux candidats.....	39
UVT – Session de décembre 2019	40
UVT - décembre 2019 – Corrigé et commentaires	44
Informations de contact	51



Attention ! Note importante !

Les réponses sont basées sur les règles et règlements en application au moment du passage de l'examen.

Statistiques de la session

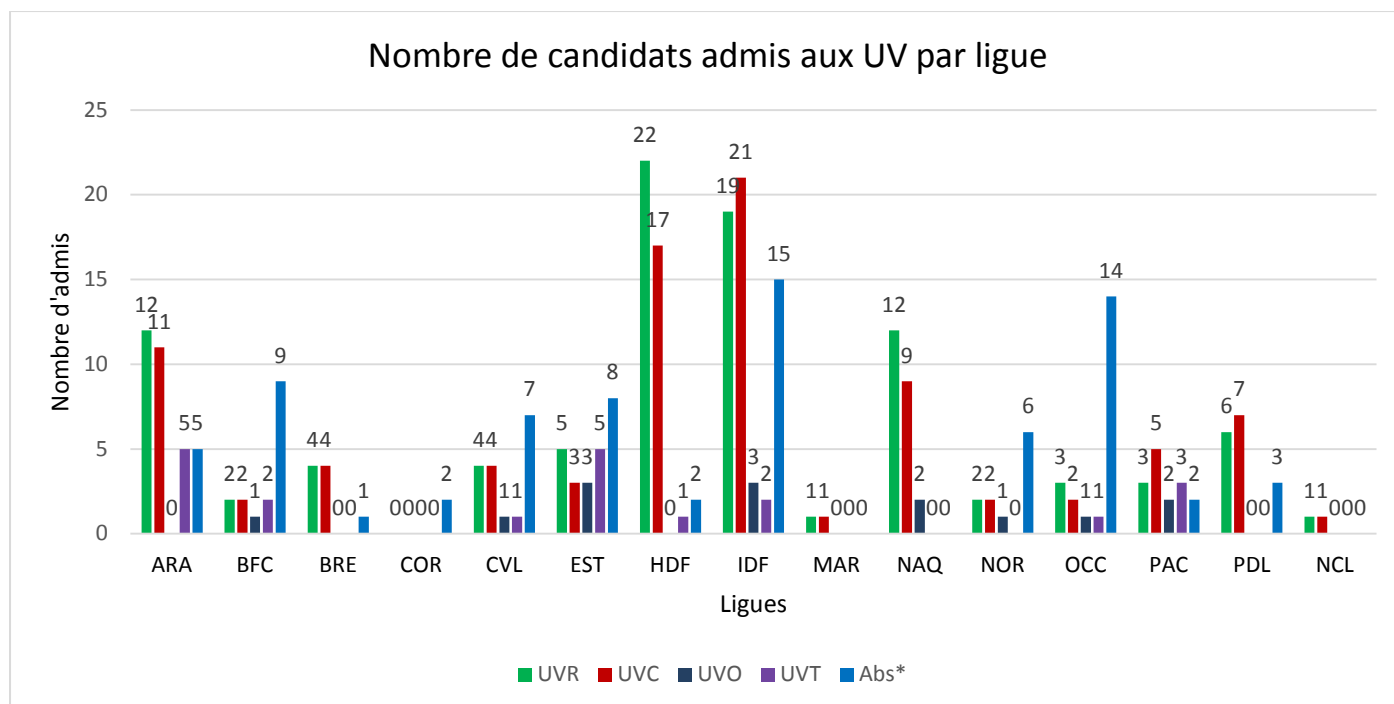
235 candidats se sont inscrits à la session d'examen de décembre 2019, **196 candidats** se sont réellement présentés afin de passer au moins une épreuve.

325 épreuves ont été passées. Le **taux moyen de réussite** de la session est de **62%** (toutes épreuves confondues).

	Inscrits	Nombre d'épreuves	Absents	Reçus	Echoués	Reçus en %	Echoués en %
UVR	158	138	20	96	42	70%	30%
UVC	146	122	24	89	33	73%	27%
UVO	48	32	16	14	18	44%	56%
UVT	47	33	14	20	13	61%	39%
Total	399	325	74	219	106	62%	38%

Participation par ligue

40 centres d'examen ont été ouverts au sein de 15 ligues. La DNA tient à remercier l'ensemble des acteurs qui ont rendu cette session possible : clubs, DRA, surveillants bénévoles. Je tiens à remercier particulièrement les rédacteurs des sujets et les correcteurs, sans eux, rien ne serait possible.



	ARA	BFC	BRE	COR	CVL	EST	HDF	IDF	MAR	NAQ	NOR	OCC	PAC	PDL	NCL	
UVR	12	2	4	0	4	5	22	19	1	12	2	3	3	6	1	96
UVC	11	2	4	0	4	3	17	21	1	9	2	2	5	7	1	89
UVO	0	1	0	0	1	3	0	3	0	2	1	1	2	0	0	14
UVT	5	2	0	0	1	5	1	2	0	0	0	1	3	0	0	20
Abs*	5	9	1	2	7	8	2	15	0	0	6	14	2	3	0	74

Abs* : Absence au cours d'une épreuve (un candidat absent à 2 épreuves est compté 2 fois)

UVR - session de décembre 2019

Durée : 2 heures

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

Entourer la bonne réponse pour ceux qui répondent en version papier ou passer la bonne réponse en couleur pour ceux qui répondent en version informatique.

Pour chacune des questions, plusieurs propositions de réponses peuvent être correctes.

80 % des points requis pour être reçu.

QUESTION 1 :

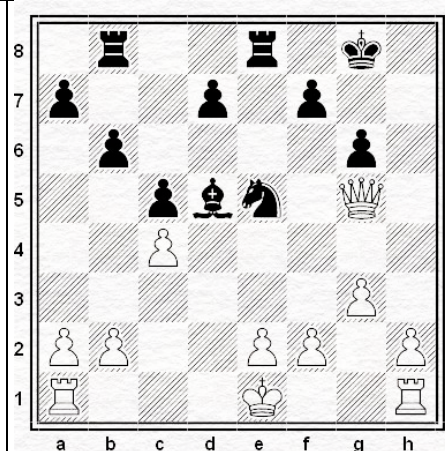
Cadence : 1h 30 minutes plus 30 secondes par coup.

Dans cette position, les Blancs jouent 0-0 et appuient sur la pendule. Les Noirs appellent l'arbitre et disent que le coup est illégal car leur tour en h1 est attaquée par le Fou en d5.

Question : Quelle doit-être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

- A : Les Blancs sont obligés de jouer leur roi.
- B : Les Noirs obtiennent 2min de plus.
- C : Le roque est légal, la partie continue.
- D : Les Noirs sont obligés de jouer leur fou.



QUESTION 2 :

Le joueur menant les pièces noires, touche un cavalier en d5, puis dit « j'adoube ». Ensuite il joue le coup ... 0-0 et appuie sur la pendule. Le joueur menant les pièces blanches arrête la pendule, appelle l'arbitre et réclame que son adversaire a touché son cavalier et doit donc effectuer un coup avec cette pièce.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

- A : Les Noirs doivent jouer un coup légal avec leur cavalier en d5.
- B : Les Noirs ont dit « j'adoube » donc ils peuvent bien jouer 0-0.

QUESTION 3 :

Dans une partie en cadence 90 minutes avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, nous sommes au 15ème coup. En examinant les feuilles de partie, l'arbitre réalise qu'un roque illégal a été joué au 10ème coup par les Blancs.

Question : Quelle doit être son action ?

Réponses :

- A : L'arbitre intervient, arrête la pendule. Avec les joueurs, la partie est reconstituée jusqu'au coup illégal.
- B : L'arbitre intervient et comme la position est issue d'un coup illégal, la partie est déclarée nulle.
- C : La partie se poursuit à partir des 9 premiers coups de la partie par n'importe quel coup légal de la tour blanche.
- D : La partie se poursuit à partir des 9 premiers coups de la partie par n'importe quel coup légal du roi blanc.
- E : Les pendules sont réglées de nouveau au mieux, par l'arbitre.

QUESTION 4 :

Dans une partie en cadence 90 minutes avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, les Blancs roquent en utilisant les deux mains et appuient sur la pendule. Les Noirs réclament le gain de la partie.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

- A :** Roquer en utilisant les 2 mains est sanctionnable mais ce n'est pas un coup illégal. L'arbitre donne du temps aux Noirs.
- B :** L'arbitre pénalise les Blancs pour leur coup illégal.
- C :** C'est illégal. Les Blancs doivent jouer un autre coup avec leur roi.

QUESTION 5 :

Cadence : 1h 30 minutes plus 30 secondes par coup.

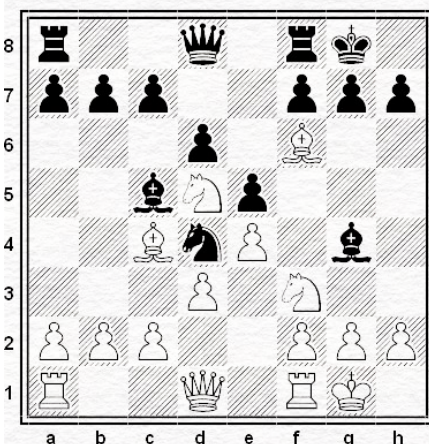
Dans un tournoi « jeunes » en cadence 1h30 avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, le joueur menant les pièces blanches joue le coup Dd1-g5 et appuie sur la pendule.

Les Noirs ne disent rien mais l'arbitre est présent.

Question : Quelles doivent être la décision de l'arbitre et ses actions ?

Réponses :

- A :** L'arbitre intervient.
- B :** L'arbitre n'intervient pas.
- C :** L'arbitre donne 2min supplémentaires aux Noirs.
- D :** L'arbitre enlève 30s aux Blancs.



QUESTION 6 :

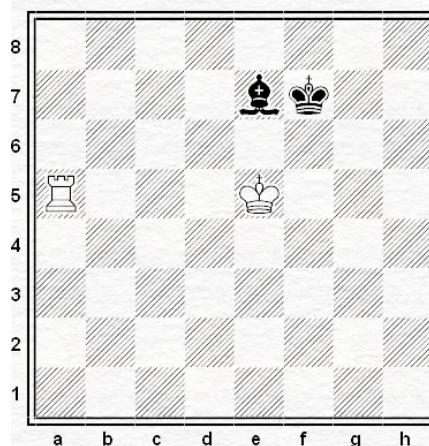
Cadence : 1h 30 minutes plus 30 secondes par coup.

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, le drapeau des Blancs au trait tombe dans la position suivante :

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

- A :** Les Noirs gagnent 0-1.
- B :** Les Blancs gagnent 1-0.
- C :** Partie nulle 1/2 – 1/2.



QUESTION 7 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup, les joueurs appellent l'arbitre. Sur la feuille de partie des Blancs est marqué $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. Sur la feuille de partie des Noirs est marqué 0-1. Les Noirs disent que les Blancs ont annoncé « j'abandonne ». Les Blancs disent qu'ils ont proposé nulle. Les feuilles ne sont pas signées.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : L'arbitre donne un 0-0.

B : La position finale est reconstituée si nécessaire et la partie continue en présence de l'arbitre.

C : L'arbitre accorde le gain aux Noirs.

D : L'arbitre accorde la nulle aux Blancs.

QUESTION 8 :

Dans une partie en cadence 90 minutes avec addition de 30 secondes par coup, les Blancs proposent nulle et appuient sur la pendule. Les Noirs refusent verbalement, mais après réflexion, changent d'avis et décident d'accepter. Les Blancs ne sont pas d'accord.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : L'arbitre accorde la nulle.

B : L'arbitre fait continuer la partie.

C : On ne peut pas changer d'avis comme cela, les Blancs perdent.

D : On ne peut pas changer d'avis comme cela, les Noirs perdent.

QUESTION 9 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup, les Blancs ont 2 minutes restant à la pendule au 30^{ème} coup. L'arbitre remarque que le joueur n'a rien noté depuis le 25^{ème} coup.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Sur leur temps, les Blancs doivent mettre à jour leur feuille de partie.

B : L'arbitre arrête la pendule et les Blancs doivent mettre à jour leur feuille de partie.

C : Les Blancs ont moins de 5min donc ils ne sont plus obligés de noter.

QUESTION 10 :

Un joueur écrit son coup sur sa feuille de partie, joue le coup sur l'échiquier, appuie sur la pendule, appelle l'arbitre et lui dit : « Avec le coup que j'ai inscrit sur ma feuille de partie, j'obtiens 3 fois la même position. Je réclame donc la nulle. »

Question : Que fait l'arbitre ?

Réponses :

A : Il refuse immédiatement d'accorder la nulle.

B : Il accorde immédiatement la nulle.

C : Avec l'aide des joueurs, il reconstitue la partie pour vérifier qu'il y a bien 3 fois la même position.

Au même moment, l'adversaire signe sa feuille de partie, notant un résultat nul.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

D : Il refuse immédiatement d'accorder la nulle.

E : Il accorde immédiatement la nulle.

F : Avec l'aide des joueurs, il reconstitue la partie pour vérifier qu'il y a bien 3 fois la même position.

QUESTION 11 :

Partie rapide.

Question : Que doit faire un arbitre qui voit 2 rois en échec sur un échiquier ?

Réponses :

A : Intervenir et déclarer la partie nulle.

B : Intervenir et déclarer la partie gagnée par le joueur qui vient de jouer.

C : Intervenir et déclarer la partie perdue par le joueur qui vient de jouer.

D : Attendre que le prochain coup soit joué, et si les 2 rois sont encore en échec, déclarer la partie nulle.

QUESTION 12 :

Dans la position suivante, les Blancs jouent Rc7 et leur drapeau tombe.
Les Noirs réclament le gain car il leur reste du matériel suffisant pour mater.

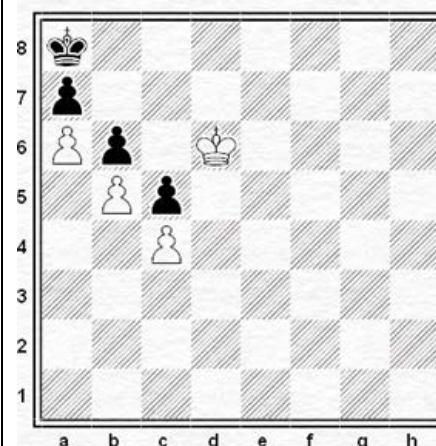
Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Gain blanc.

B : Match nul.

C : Gain noir.



QUESTION 13 :

Une partie se termine en l'espace de 10 minutes en cadence lente et les joueurs vous rendent les feuilles de partie dûment signées. Pendant l'analyse de la partie, les joueurs remarquent qu'ils ont commencé la partie avec roi et dame inversés. Les joueurs demandent que la partie soit rejouée car la position de départ était irrégulière.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Faire rejouer la partie.

B : Enregistrer le score de la partie telle qu'elle s'est terminée.

C : Comme la position était irrégulière, déclarer la partie nulle.

QUESTION 14 :

Question : Dans quelles circonstances un joueur peut-il arrêter la pendule ?

Réponses :

A : Pour aller aux toilettes.

B : Pour appeler l'arbitre.

C : Quand il veut.

QUESTION 15 :

Question : Indiquer à côté de chaque cadence le rythme associé :

L pour lent,

R pour rapide

B pour blitz

	Cadence	Rythme
A :	15 min par joueur + un incrément de 45 s par coup.	
B :	30 min par joueur + un incrément de 30 s par coup.	
C :	5 min par joueur + un incrément de 5 s par coup.	
D :	1 min par joueur + un incrément de 15 s par coup.	
E :	2 min par joueur + un incrément de 5 s par coup.	
F :	50 min par joueur + un incrément de 10 s par coup.	

QUESTION 16 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, le joueur menant les pièces noires joue son 40^{ème} coup et appuie sur la pendule. La pendule des Noirs indique alors -0.00. Les blancs réclament le gain.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Régler la pendule et faire continuer la partie.

B : Donner le gain aux Blancs.

C : Faire continuer la partie.

QUESTION 17 :

Dans une finale roi et dame contre roi, en cadence lente avec incrément de 30 secondes, un jeune a beaucoup de mal à conclure. Vous vous trouvez à côté de la partie et vous comptez les coups. 50 coups sans mouvement de pion, ni prise de pièces, sont dépassés. Personne ne dit rien.

Question : Que faites-vous ?

Réponses :

A) Tant que les joueurs ne demandent rien, vous ne bougez pas. Art.9.3 seulement sur demande du joueur.

B) Vous attendez patiemment pour appliquer l'article 9.6.b. L'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.

C) Il y a eu plus de 50 coups exécutés sans mouvement de pion, ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle.

QUESTION 18 :

Question : Qu'est-ce qui fait partie de la « salle de jeu » ?

Réponses :

A : La zone fumeur.

B : La zone de jeu .

C : La salle d'analyse.

D : Les toilettes.

E : La buvette des joueurs.

QUESTION 19 :

Question : Citez dans les cas suivants les coups illégaux :

Réponses :

- A : Roquer avec les 2 mains.
- B : Jouer un coup d'une main et appuyer sur la pendule de l'autre.
- C : Faire une promotion en laissant le pion sur l'échiquier.
- D : Appuyer sur la pendule sans jouer.
- E : Faire une promotion avec les 2 mains.

QUESTION 20 :

Cadence : 90 minutes plus 30 secondes par coup.

Les Noirs demandent la nulle pour une triple répétition. Après examen, la demande s'avère incorrecte.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande :

Blancs 35 : 45 et 22 coups Noirs 32 : 12 et 21 coups

Question : Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

Réponses :

- A : Blancs : 37 : 45 et 21 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups
- B : Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups
- C : Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 22 coups
- D : Blancs : 35 : 15 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 22 coups

Les questions 21C, 22C et 23C sont pour les candidats au titre d'Arbitre de Club.

QUESTION 21C :

Comme arbitre, vous avez des doutes sur un joueur qui pourrait tricher en se servant d'un smartphone. Vous voulez chercher ce téléphone sur lui.

Question : Quand est le meilleur moment ?

Réponses :

- A : Immédiatement. Vous arrêtez la partie et organisez cette fouille dans les règles.
- B : Vous attendez que le joueur se lève pour aller aux toilettes et vous allez le prendre sur le fait avec votre appareil photo.
- C : Juste après la fin de la partie, vous demandez au joueur de se plier au contrôle selon les règles.
- D : Après la fin de la ronde, une fois que le joueur a quitté la salle de jeu.

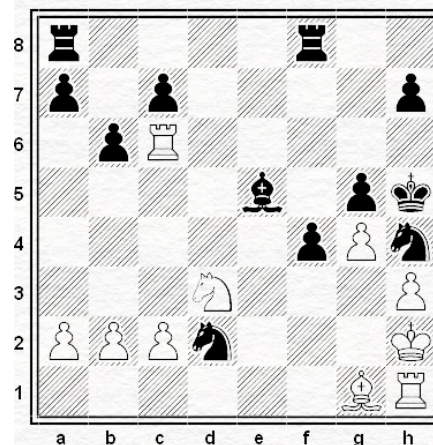
QUESTION 22C :

Cadence lente. Aucun coup illégal n'a été joué avant votre arrivée. En passant près d'une table, vous remarquez deux joueurs en crise de temps mutuelle. Les Blancs ont validé le coup g2-g4 et les Noirs répondent Cf1, appuient sur la pendule et annoncent échec et mat.

Question : Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

Réponses :

- A : Vous validez le gain des Noirs.
- B : Les 2 rois sont en échec, vous déclarez la partie nulle.
- C : Vous faites reprendre la partie à la position du diagramme.
- D : Vous donnez le gain aux Blancs car les Noirs étaient mat au coup précédent.



QUESTION 23C :

Cadence : 2h pour 40 coups puis 1h. Vous arrivez à une table où les 2 joueurs sont en zeitnot mutuel à la fin de la 1ère phase. Aucun des 2 joueurs ne note depuis une bonne dizaine de coups. Le drapeau des Noirs tombe.

Question : Quelles sont les actions possibles de l'arbitre ?

Réponses :

A : Vous indiquez aux joueurs que le drapeau est tombé, donc ils doivent reprendre la notation.

B : Vous arrêtez immédiatement la pendule, afin de commencer la reconstitution qui doit déterminer si le cap des 40 coups a été franchi.

C : Vous ne faites rien tant que les joueurs ne disent rien.

D : Vous déclarez la partie gagnée par les Blancs.

Les questions 21J, 22J et 23J sont pour les candidats au titre d'Arbitre Jeune.

QUESTION 21J :

Question : Qui décide de l'emplacement de la pendule ?

Réponses :

A : Les Blancs.

B : Les Noirs.

C : L'arbitre.

D : Un tirage au sort.

QUESTION 22J :

Cadence : 15 minutes plus 5 secondes par coup.

L'article A4 s'applique pendant toute la manifestation.

Question : Que doit faire un arbitre qui remarque un pion blanc sur la case e8 ?

Réponses :

A : Attendre que le prochain coup soit joué, et si le pion blanc est toujours en e8, déclarer la partie nulle.

B : Intervenir et déclarer la partie perdue par le joueur qui vient de jouer.

C : Intervenir et déclarer la partie nulle.

D : Intervenir et déclarer la partie gagnée par le joueur qui vient de jouer.

QUESTION 23J :

Après une partie bien menée par les deux joueurs, la conductrice des Blancs va maintenant commettre une petite maladresse ! Après 39...Db2+, les Blancs ont joué 40.Dxg7#.

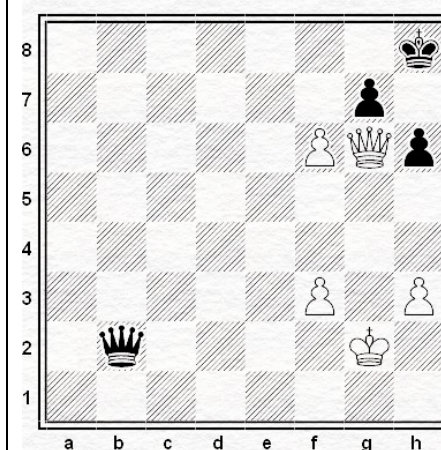
Question : Que faites-vous ?

Réponses :

A : Il y a mat, 1-0 pour les Blancs.

B : Le roi blanc est en échec, les Blancs bougent le roi.

C : Les Blancs sont obligés de jouer Dc2.



FIN de l'UVR

UVR - décembre 2019 - grille des réponses

QUESTION	REGLE	CADENCE	REPONSE	ARTICLE	Taux Réussite (%)
1	Roque	Toutes	C	Art 3.8.2.	97,10 %
2	J'adoube	Toutes	A	Art 4.2.1.	84,78 %
3	Irrégularité	Lente	ADE	Art 7.1.	55,07 %
4	Irrégularité	Lente	B	Art 7.5.4.	48,55 %
5	Irrégularité	Lente	ACD	Art 7.5.5.	26,09 %
6	Pendule	Lente	C	Art 6.9.	74,64 %
7	Abandon	Lente	B	Art 5.1.2.	92,03 %
8	Nulle	Lente	B	Art 9.1.2.	81,88 %
9	Notation	Lente	A	Art 8.4	76,09 %
10	Nulle	Lente	AE	Art 9.2.2 et 9.1.2.3.	39,13 %
11	Irrégularité	Rapide	D	Art A.4.4.	94,20 %
12	Pat	Toutes	B	Art 5.2.1.	89,86 %
13	Feuille de partie	Lente	B	Art 8.7.	96,38 %
14	Pendule	Toutes	B	Art 6.11.2.	99,28 %
15	Cadences	Toutes	AL-BL-CB-DR-EB-FL	Art A.1 et B.1	47,83 %
16	Pendule	Lente	B	Art 6.4.	69,57 %
17	Nulle	Lente	AB	Art 9.3. et 9.6.	60,14 %
18	Salle de jeu	Toutes	ABDE	Art 11.2.1.	78,99 %
19	Irrégularité	Toutes	ACDE	Art 7	60,87 %
20	Irrégularité	Lente	B	Art 7.5.	86,23 %
21C	Fair play	Toutes	C		87,80 %
22C	Irrégularité	Lente	C	Art 7	80,49 %
23C	Pendule	Lente	B	Art 6.4.	69,92 %
21J	Pendule	Toutes	C	Art 6.5.	100,00 %
22J	Irrégularité	Rapide	A	Art A.4.4.	2 erreurs
23J	Irrégularité	Toutes	C	Art 7 et 4.2.2.	1erreur

UVR - décembre 2019 - corrigé et commentaires

QUESTION 1 :

Cadence : 1h 30 minutes plus 30 secondes par coup.

Dans cette position, les Blancs jouent 0-0 et appuient sur la pendule. Les Noirs appellent l'arbitre et disent que le coup est illégal car leur tour en h1 est attaquée par le Fou en d5.

Question : Quelle doit-être la décision de l'arbitre ?

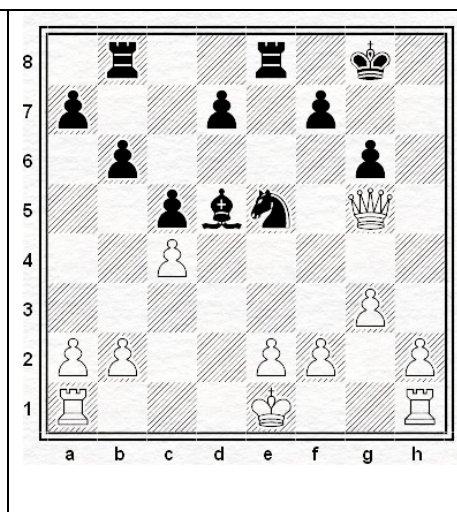
Réponses :

A : Les Blancs sont obligés de jouer leur roi.

B : Les Noirs obtiennent 2min de plus.

C : Le roque est légal, la partie continue.

D : Les Noirs sont obligés de jouer leur fou.



QUESTION 2 :

Le joueur menant les pièces noires, touche un cavalier en d5, puis dit « j'adoube ». Ensuite il joue le coup ... 0-0 et appuie sur la pendule. Le joueur menant les pièces blanches arrête la pendule, appelle l'arbitre et réclame que son adversaire a touché son cavalier et doit donc effectuer un coup avec cette pièce.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Les Noirs doivent jouer un coup légal avec leur cavalier en d5.

B : Les Noirs ont dit « j'adoube » donc ils peuvent bien jouer 0-0.

QUESTION 3 :

Dans une partie en cadence 90 minutes avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, nous sommes au 15ème coup. En examinant les feuilles de partie, l'arbitre réalise qu'un roque illégal a été joué au 10ème coup par les Blancs.

Question : Quelle doit être son action ?

Réponses :

A : L'arbitre intervient, arrête la pendule. Avec les joueurs, la partie est reconstituée jusqu'au coup illégal.

B : L'arbitre intervient et comme la position est issue d'un coup illégal, la partie est déclarée nulle.

C : La partie se poursuit à partir des 9 premiers coups de la partie par n'importe quel coup légal de la tour blanche.

D : La partie se poursuit à partir des 9 premiers coups de la partie par n'importe quel coup légal du roi blanc.

E : Les pendules sont réglées de nouveau au mieux, par l'arbitre.

NDR : Trop souvent les candidats ont oublié une partie de la réponse.

QUESTION 4 :

Dans une partie en cadence 90 minutes avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, les Blancs roquent en utilisant les deux mains et appuient sur la pendule. Les Noirs réclament le gain de la partie.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Roquer en utilisant les 2 mains est sanctionnable mais ce n'est pas un coup illégal. L'arbitre donne du temps aux Noirs.

B : L'arbitre pénalise les Blancs pour leur coup illégal.

C : C'est illégal. Les Blancs doivent jouer un autre coup avec leur roi.

QUESTION 5 :

Cadence : 1h 30 minutes plus 30 secondes par coup.

Dans un tournoi « jeunes » en cadence 1h30 avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, le joueur menant les pièces blanches joue le coup Dd1-g5 et appuie sur la pendule.

Les Noirs ne disent rien mais l'arbitre est présent.

Question : Quelles doivent être la décision de l'arbitre et ses actions ?

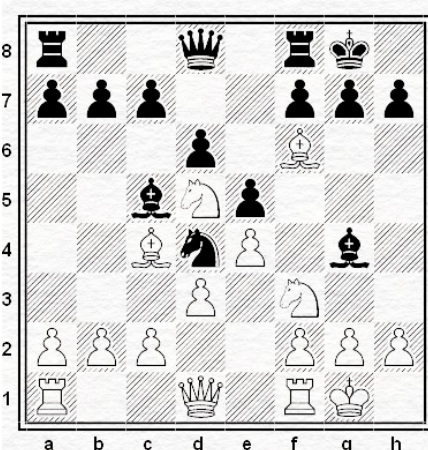
Réponses :

A : L'arbitre intervient.

B : L'arbitre n'intervient pas.

C : L'arbitre donne 2min supplémentaires aux Noirs.

D : L'arbitre enlève 30s aux Blancs.



NDR : Trop souvent les candidats ont oublié d'enlever les 30s gagnées par le joueur ayant achevé son coup illégal.

QUESTION 6 :

Cadence : 1h 30 minutes plus 30 secondes par coup.

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, le drapeau des Blancs au trait tombe dans la position suivante :

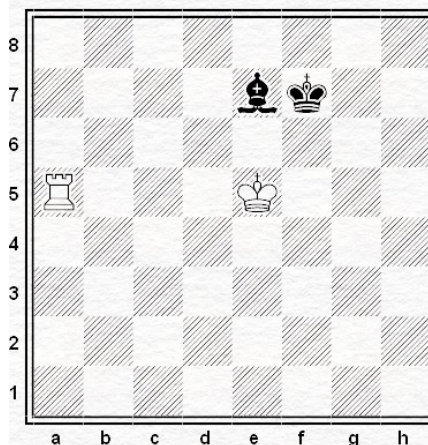
Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Les Noirs gagnent 0-1.

B : Les Blancs gagnent 1-0.

C : Partie nulle 1/2 – 1/2.



QUESTION 7 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup, les joueurs appellent l'arbitre. Sur la feuille de partie des Blancs est marqué ½ - ½. Sur la feuille de partie des Noirs est marqué 0-1. Les Noirs disent que les Blancs ont annoncé « j'abandonne ». Les Blancs disent qu'ils ont proposé nulle. Les feuilles ne sont pas signées.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : L'arbitre donne un 0-0.

B : La position finale est reconstituée si nécessaire et la partie continue en présence de l'arbitre.

C : L'arbitre accorde le gain aux Noirs.

D : L'arbitre accorde la nulle aux Blancs.

QUESTION 8 :

Dans une partie en cadence 90 minutes avec addition de 30 secondes par coup, les Blancs proposent nulle et appuient sur la pendule. Les Noirs refusent verbalement, mais après réflexion, changent d'avis et décident d'accepter. Les Blancs ne sont pas d'accord.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : L'arbitre accorde la nulle.

B : L'arbitre fait continuer la partie.

C : On ne peut pas changer d'avis comme cela, les Blancs perdent.

D : On ne peut pas changer d'avis comme cela, les Noirs perdent.

QUESTION 9 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup, les Blancs ont 2 minutes restant à la pendule au 30^{ème} coup. L'arbitre remarque que le joueur n'a rien noté depuis le 25^{ème} coup.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Sur leur temps, les Blancs doivent mettre à jour leur feuille de partie.

B : L'arbitre arrête la pendule et les Blancs doivent mettre à jour leur feuille de partie.

C : Les Blancs ont moins de 5min donc ils ne sont plus obligés de noter.

QUESTION 10 :

Un joueur écrit son coup sur sa feuille de partie, joue le coup sur l'échiquier, appuie sur la pendule, appelle l'arbitre et lui dit : « Avec le coup que j'ai inscrit sur ma feuille de partie, j'obtiens 3 fois la même position. Je réclame donc la nulle. »

Question : Que fait l'arbitre ?

Réponses :

A : Il refuse immédiatement d'accorder la nulle.

B : Il accorde immédiatement la nulle.

C : Avec l'aide des joueurs, il reconstitue la partie pour vérifier qu'il y a bien 3 fois la même position.

Au même moment, l'adversaire signe sa feuille de partie, notant un résultat nul.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

D : Il refuse immédiatement d'accorder la nulle.

E : Il accorde immédiatement la nulle.

F : Avec l'aide des joueurs, il reconstitue la partie pour vérifier qu'il y a bien 3 fois la même position.

NDR : Les candidats oublient souvent que cela constitue aussi une réclamation de nulle par consentement mutuel et donc en cas d'accord des joueurs et sans contrainte encadrant la nulle, le partage du point s'impose.

QUESTION 11 :

Partie rapide.

Question : Que doit faire un arbitre qui voit 2 rois en échec sur un échiquier ?

Réponses :

A : Intervenir et déclarer la partie nulle.

B : Intervenir et déclarer la partie gagnée par le joueur qui vient de jouer.

C : Intervenir et déclarer la partie perdue par le joueur qui vient de jouer.

D : Attendre que le prochain coup soit joué, et si les 2 rois sont encore en échec, déclarer la partie nulle.

NDR : Une question reprenant un article précis qui semble ne pas avoir été lu par les candidats pendant toute leur formation.

QUESTION 12 :

Dans la position suivante, les Blancs jouent Rc7 et leur drapeau tombe.
Les Noirs réclament le gain car il leur reste du matériel suffisant pour mater.

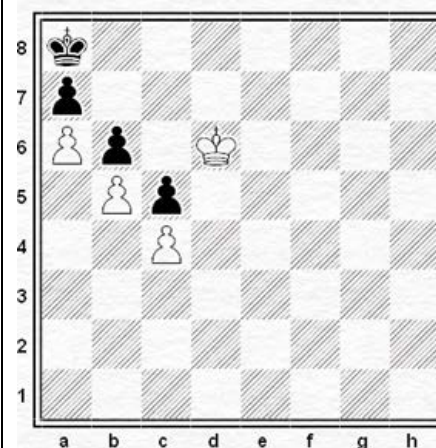
Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Gain blanc.

B : Match nul.

C : Gain noir.



QUESTION 13 :

Une partie se termine en l'espace de 10 minutes en cadence lente et les joueurs vous rendent les feuilles de partie dûment signées. Pendant l'analyse de la partie, les joueurs remarquent qu'ils ont commencé la partie avec roi et dame inversés. Les joueurs demandent que la partie soit rejouée car la position de départ était irrégulière.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Faire rejouer la partie.

B : Enregistrer le score de la partie telle qu'elle s'est terminée.

C : Comme la position était irrégulière, déclarer la partie nulle.

QUESTION 14 :

Question : Dans quelles circonstances un joueur peut-il arrêter la pendule ?

Réponses :

A : Pour aller aux toilettes.

B : Pour appeler l'arbitre.

C : Quand il veut.

QUESTION 15 :

Question : Indiquer à côté de chaque cadence le rythme associé :

L pour lent,

R pour rapide

B pour blitz

	Cadence	Rythme
A :	15 min par joueur + un incrément de 45 s par coup.	L
B :	30 min par joueur + un incrément de 30 s par coup.	L
C :	5 min par joueur + un incrément de 5 s par coup.	B
D :	1 min par joueur + un incrément de 15 s par coup.	R
E :	2 min par joueur + un incrément de 5 s par coup.	B
F :	50 min par joueur + un incrément de 10 s par coup.	L

NDR : Beaucoup d'erreurs pour une question basique, à croire qu'ils n'ont pas bien vu cela pendant leur formation. Connaître le type de cadence permet de savoir qu'elles sont les règles qui s'appliquent.

QUESTION 16 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, le joueur menant les pièces noires joue son 40^{ème} coup et appuie sur la pendule. La pendule des Noirs indique alors -0.00. Les blancs réclament le gain.

Question : Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

Réponses :

A : Régler la pendule et faire continuer la partie.

B : Donner le gain aux Blancs.

C : Faire continuer la partie.

NDR : Cas basique de formation sur l'article 6 sur la pendule. Que faisaient certains candidats pendant leur stage ?

QUESTION 17 :

Dans une finale roi et dame contre roi, en cadence lente avec incrément de 30 secondes, un jeune a beaucoup de mal à conclure. Vous vous trouvez à côté de la partie et vous comptez les coups. 50 coups sans mouvement de pion, ni prise de pièces, sont dépassés. Personne ne dit rien.

Question : Que faites-vous ?

Réponses :

A) Tant que les joueurs ne demandent rien, vous ne bougez pas. Art.9.3 seulement sur demande du joueur.

B) Vous attendez patiemment pour appliquer l'article 9.6.b. L'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.

C) Il y a eu plus de 50 coups exécutés sans mouvement de pion, ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle.

NDR : la réponse A est la réponse immédiate, ensuite l'arbitre reste à proximité de cette table pour trouver la réponse B.

QUESTION 18 :

Question : Qu'est-ce qui fait partie de la « salle de jeu » ?

Réponses :

A : La zone fumeur.

B : La zone de jeu

C : La salle d'analyse.

D : Les toilettes.

E : La buvette des joueurs.

NDR : Mettre la salle d'analyse dans la « salle de jeu » est une faute grave.

QUESTION 19 :

Question : Citez dans les cas suivants les coups illégaux :

Réponses :

A : Roquer avec les 2 mains.

B : Jouer un coup d'une main et appuyer sur la pendule de l'autre.

C : Faire une promotion en laissant le pion sur l'échiquier.

D : Appuyer sur la pendule sans jouer.

E : Faire une promotion avec les 2 mains.

QUESTION 20 :

Cadence : 90 minutes plus 30 secondes par coup.

Les Noirs demandent la nulle pour une triple répétition. Après examen, la demande s'avère incorrecte.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande :

Blancs 35 : 45 et 22 coups Noirs 32 : 12 et 21 coups

Question : Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

Réponses :

A : Blancs : 37 : 45 et 21 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups

B : Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups

C : Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 22 coups

D : Blancs : 35 : 15 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 22 coups

Les questions 21C, 22C et 23C sont pour les candidats au titre d'Arbitre de Club.

QUESTION 21C :

Comme arbitre, vous avez des doutes sur un joueur qui pourrait tricher en se servant d'un smartphone. Vous voulez chercher ce téléphone sur lui.

Question : Quand est le meilleur moment ?

Réponses :

A : Immédiatement. Vous arrêtez la partie et organisez cette fouille dans les règles.

B : Vous attendez que le joueur se lève pour aller aux toilettes et vous allez le prendre sur le fait avec votre appareil photo.

C : Juste après la fin de la partie, vous demandez au joueur de se plier au contrôle selon les règles.

D : Après la fin de la ronde, une fois que le joueur a quitté la salle de jeu.

QUESTION 22C :

Cadence lente. Aucun coup illégal n'a été joué avant votre arrivée. En passant près d'une table, vous remarquez deux joueurs en crise de temps mutuelle. Les Blancs ont validé le coup g2-g4 et les Noirs répondent Cf1, appuient sur la pendule et annoncent échec et mat.

Question : Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?

Réponses :

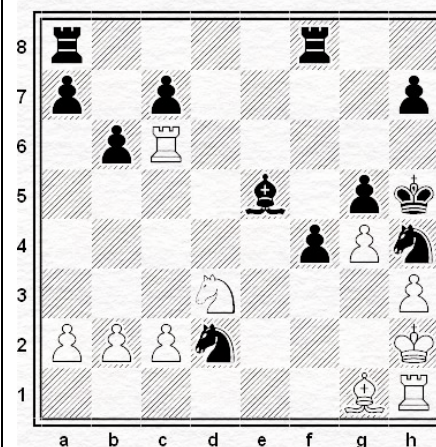
A : Vous validez le gain des Noirs.

B : Les 2 rois sont en échec, vous déclarez la partie nulle.

C : Vous faites reprendre la partie à la position du diagramme.

D : Vous donnez le gain aux Blancs car les Noirs étaient mat au coup précédent.

NDR : L'arbitre intervient. Même s'il n'existe qu'un coup légal possible, l'arbitre ne peut pas présupposer que le joueur va le trouver sur son temps (d'ailleurs certains candidats ne l'ont pas vu!).



QUESTION 23C :

Cadence : 2h pour 40 coups puis 1h. Vous arrivez à une table où les 2 joueurs sont en zeitnot mutuel à la fin de la 1ère phase. Aucun des 2 joueurs ne note depuis une bonne dizaine de coups. Le drapeau des Noirs tombe.

Question : Quelles sont les actions possibles de l'arbitre ?

Réponses :

A : Vous indiquez aux joueurs que le drapeau est tombé, donc ils doivent reprendre la notation.

B : Vous arrêtez immédiatement la pendule, afin de commencer la reconstitution qui doit déterminer si le cap des 40 coups a été franchi.

C : Vous ne faites rien tant que les joueurs ne disent rien.

D : Vous déclarez la partie gagnée par les Blancs.

NDR : C'est sur la première période, toute réponse autre que B laisse supposer des lacunes dans la formation.

Les questions 21J, 22J et 23J sont pour les candidats au titre d'Arbitre Jeune.

QUESTION 21J :

Question : Qui décide de l'emplacement de la pendule ?

Réponses :

A : Les Blancs.

B : Les Noirs.

C : L'arbitre.

D : Un tirage au sort.

QUESTION 22J :

Cadence : 15 minutes plus 5 secondes par coup.

L'article A4 s'applique pendant toute la manifestation.

Question : Que doit faire un arbitre qui remarque un pion blanc sur la case e8 ?

Réponses :

A : Attendre que le prochain coup soit joué, et si le pion blanc est toujours en e8, déclarer la partie nulle.

B : Intervenir et déclarer la partie perdue par le joueur qui vient de jouer.

C : Intervenir et déclarer la partie nulle.

D : Intervenir et déclarer la partie gagnée par le joueur qui vient de jouer.

QUESTION 23J :

Après une partie bien menée par les deux joueurs, la conductrice des Blancs va maintenant commettre une petite maladresse ! Après 39...Db2+, les Blancs ont joué 40.Dxg7#.

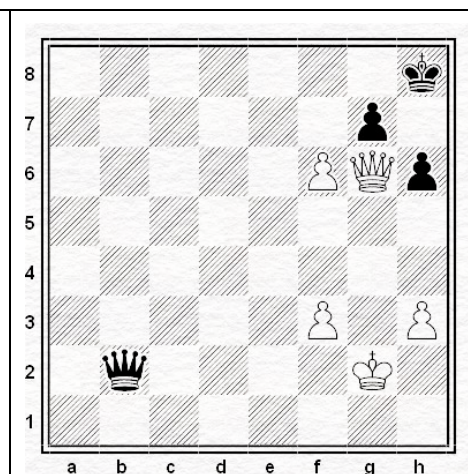
Question : Que faites-vous ?

Réponses :

A : Il y a mat, 1-0 pour les Blancs.

B : Le roi blanc est en échec, les Blancs bougent le roi.

C : Les Blancs sont obligés de jouer Dc2.



FIN de l'UVR

UVC - session de décembre 2019

Durée : 2 heures

Pour chaque question il faut donner, en plus de votre réponse, la référence des articles concernés.

Tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

Pour chaque question, il faut donner, en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné.

Questions diverses

Question 1

A quelle date débute la saison sportive ?

Question 2

A partir de quelle cadence minimum une licence A est obligatoire pour jouer ?

Question 3

Pendant combien d'années minimum une personne étrangère doit-elle avoir résidé en France, afin de ne pas être considérée comme joueur étranger dans les compétitions par équipes ?

Question 4

A chaque saison, quelles sont les dates de la période de transfert dite « libre » ?

Question 5

Qu'est-ce qu'un U12 ?

Question 6

Paul aura 64 ans le 2 mars 2020. Quelle est sa catégorie d'âge pour la saison 2019-2020 ?

Question 7

Comment s'appelle un forfait découlant d'une sanction ?

Question 8

Théo, né le 19 novembre 2006, prend sa première licence à la FFE. Il souhaite participer à des tournois en cadence standard et en cadence rapide.

Quel Elo lui est attribué ? Quel Elo rapide lui est attribué ?

Question 9

A quelle cadence classique est équivalente la cadence Fischer 50 minutes + 10 secondes par coup ?

Question 10

Dans la DNA, qui est le directeur juridique ?

Votre club, évoluant en N3, joue à domicile ce dimanche. Vous arbitrez ce match.

Question 1

Pouvez-vous être joueur dans ce match ?

Question 2

Ce même dimanche, votre club accueillera en même temps une rencontre à mi-parcours, opposant deux équipes qui évoluent dans votre poule de N3. On vous demande si vous auriez la gentillesse d'arbitrer cette rencontre. Que répondez-vous sachant que vous serez joueur dans l'équipe de votre club ?

Question 3

Votre club est-il tenu de fournir les jeux et pendules pour les deux équipes se rencontrant à mi-parcours ?

Arrive donc dimanche. C'est la ronde 6 du championnat.

Question 4

Les adversaires de votre club arrivent à 14h05. Ils vous remettent leur composition d'équipe. Le match doit commencer à 14h15. Que faites-vous avec les pendules ?

Question 5

Vous avez vu sur le site fédéral que le joueur X de l'équipe adverse n'était pas encore licencié le matin-même du match (vous avez imprimé la liste des joueurs adverses et avez ce document sous la main). Après une vérification à 14h07 sur le site de la FFE, vous constatez que ce joueur X est bien licencié A à présent. Comment réagissez-vous ?

- a) Le match est perdu par forfait pour l'équipe du joueur X.
- b) Forfait administratif à l'échiquier du joueur X.
- c) Le joueur X peut jouer, il n'y a aucun problème.

Question 6

A 14h10, le capitaine de votre équipe vous fait la demande suivante : « Je me suis trompé dans la compo ! J'ai dit dans la semaine à Pierre et à Paul qu'ils jouaient respectivement aux 5e et 7e échiquiers. Et je me rends compte que j'ai inversé leurs noms sur la feuille de match ! Tu peux faire la modification s'il te plaît ? ». Que faites-vous ?

Question 7

Dans l'équipe adverse, vous savez qu'un joueur a déjà joué deux fois en N2, lors des deux rondes précédentes. Il a en outre joué en N3 dans votre poule lors des 2 premières rondes du championnat. Il n'a pas joué, dans aucune équipe, à la ronde 3. Est-il autorisé de le retrouver à nouveau en N3 ?

Question 8

Un joueur qui a déjà joué, depuis le début de saison, 4 rondes en N3 et 2 rondes en N2 (car un match a été avancé), peut-il jouer en N3 à la ronde 6 ?

Question 9

Hélas, un litige survient et votre décision reste contestée par l'équipe adverse. Quelle est la suite à donner ?

Question 10

Une fois les résultats transmis au directeur de groupe, de combien de temps disposent les capitaines pour signaler toute erreur ?

Question 11

En championnat, pendant combien de temps au minimum le responsable d'une rencontre est-il tenu de conserver les procès-verbaux et feuilles de parties ?

Coupe 2000

Question 1

Avec 5 équipes, quel système utilise-t-on pour les appariements ?

Question 2

Quelle cadence est utilisée ?

Question 3

Donner l'appariement d'un toutes-roudes avec 4 équipes.

FIN de l'UVC

UVC – décembre 2019 - grille des réponses

N°	QUESTION	ARTICLE	REPONSE	Taux Réussite (%)
Questions diverses				
1	Début de la saison sportive	Règles générales - Principe	Au 1er septembre	89
2	Cadences et licence A	Règles générales – 1.4	60 minutes KO ou équivalent Fischer	86
3	Joueur étranger résidant en France	Règles générales – 2.1.5	5 ans	90
4	Dates de la période de transfert libre	Règles générales – 2.3.1	Du 15 juillet au 30 septembre	90
5	Age d'un U12	Règles générales – 2.4	Un joueur âgé de moins de 12 ans avant le 1er janvier de la saison en cours	91
6	Catégories d'âge	Règles générales – 2.4	S50 ou Senior Plus U20 ou Junior	86
7	Forfait et sanction	Règles générales – 3.1.2	Le forfait administratif	86
8	Attribution d'Elo	Règles générales – 5	1199 et 999	84
9	Equivalences de cadences	Règles générales – 10, ou démontré par un calcul simple	1 heure KO	91
10	Connaissance de la DNA	Livre de l'arbitre p 381	Pierre Lapeyre	73

Compétitions par équipes				
1	Arbitre-joueur	Championnat de France des clubs - 2.5	Oui	91
2	Arbitre-joueur	Championnat de France des clubs - 2.5	Impossible	84
3	Accueil de matches à mi-parcours	Championnat de France des clubs - 2.6	Non	67
4	Respect d'horaire pour remettre la composition	Championnat de France des clubs – 3.6	J'avance les pendules des adversaires de 5 minutes	84
5	Quand prendre la licence A	Règles générales – 1.1	Réponse c	66
6	Composition d'équipe	Championnat de France des clubs – 3.6	Rien, aucun changement	81
7	Joueur dans plusieurs divisions	Championnat de France des clubs – 3.7.c	Oui	66
8	Nombre de rondes jouées	Championnat de France des clubs – 3.7.e	Non	60
9	Décision arbitrale contestée	Championnat de France des clubs – 3.9	La partie continue selon les directives de l'arbitre. Chaque capitaine, ainsi que l'arbitre rédigeront un rapport à transmettre au directeur de groupe.	75
10	Délai pour rectifier le résultat d'un match	Championnat de France des clubs – 3.11.b	15 jours	83
11	Conservation des procès-verbaux	Annexes aux règles générales – 5	6 mois	86
Coupe 2000				
1	Appariements avec 5 équipes	Coupe 2000 – 3.2	Le système Molter	89
2	Cadence utilisée	Coupe 2000 – 3.3	60 minutes + 30 sec par coup	86
3	Appariement de 4 équipes en toutes-rondes	Annexe à la coupe 2000 - 3	R1 : A-D, B-C R2 : D-C, A-B R3 : B-D, C-A	79

UVC- décembre 2019 – corrigé détaillé

Remarque : Pour l'examen UVC, la réponse en « police de couleur Verte » et citer le nom de l'article « police de couleur bleue en gras » dans le corrigé sont amplement suffisant. Le texte en bleu (non gras) n'est pas demandé, il précise l'article ou apporte quelques éléments d'information supplémentaires.

Questions diverses

Question 1

A quelle date débute la saison sportive ?

Au 1er septembre

« Règles générales - Principe » : La saison débute le 1er septembre et s'achève le 31 août.....

Question 2

A partir de quelle cadence minimum une licence A est obligatoire pour jouer ?

60 minutes KO ou équivalent Fischer

« Règles générales » 1.4 : Pour toute compétition se jouant à une cadence **supérieure ou égale à 60 min** (ou équivalent en cadence Fischer), les joueurs doivent être titulaires d'une licence A valable pour la saison en cours.

Question 3

Pendant combien d'années minimum une personne étrangère doit-elle avoir résidé en France, afin de ne pas être considérée comme joueur étranger dans les compétitions par équipes ?

5 ans

« Règles générales » 2.1.5 : Les joueurs étrangers résidant en France **depuis 5 ans** ne sont pas considérés comme étrangers dans les compétitions par équipes.

Question 4

A chaque saison, quelles sont les dates de la période de transfert dite « libre » ?

Du 15 juillet au 30 septembre

« Règles générales » 2.3.1 : Un joueur déjà licencié désirant changer de club peut le faire, sur simple demande, durant la période de transfert libre, soit du **15 juillet au 30 septembre**.

Question 5

Qu'est-ce qu'un U12 ?

Un joueur âgé de moins de 12 ans avant le 1er janvier de la saison en cours

« Règles générales » 2.4 : U12 (Pupilles) : moins de 12 ans avant le 1er janvier de la saison en cours. U signifiant « under » en anglais que l'on peut traduire par « en dessous de »

Question 6

Paul aura 64 ans le 2 mars 2020. Quelle est sa catégorie d'âge pour la saison 2019-2020 ?

S50 ou Senior Plus

« Règles générales » 2.4 : S50 (Seniors Plus) : de **50 ans à 64 ans avant le 1er janvier de la saison en cours**. En effet, Paul avait au 1er janvier 2020 : 63 ans.

Question 7

Comment s'appelle un forfait découlant d'une sanction ?

Le forfait administratif

« Règles générales » 3.1.2 : Le forfait administratif, il s'agit d'un forfait non sportif, découlant d'une sanction.

Question 8

Théo, né le 19 novembre 2006, prend sa première licence à la FFE. Il souhaite participer à des tournois en cadence standard et en cadence rapide.

Quel Elo lui est attribué ?

Elo : 1199

« Règles générales » 5. : 1199 pour les U14 (benjamins),

Quel Elo rapide lui est attribué ?

Elo rapide : 999

« Règles générales » 5. : 999 pour les U14 (benjamins),

Remarque : Théo, né le 19 novembre 2006 aura 14 ans en le 19 novembre 2020, au 1er janvier 2020, il a 13 ans. Sa catégorie est donc U14

Question 9

A quelle cadence classique est équivalente la cadence Fischer 50 minutes + 10 secondes par coup ?

1 heure KO

« Règles générales » 10. Équivalence des cadences :

	Cadence classique	Cadence "Fischer" équivalente
A	60 min.	50 min. + 10 sec. par coup

Effectivement on peut le montré par un calcul simple : $50\text{min} + 60 \times 10\text{s} = 50\text{ min} + 600\text{s} = 50\text{ min} + 10\text{min} = 60\text{ min}$.

Question 10

Dans la DNA, qui est le directeur juridique ?

Pierre Lapeyre

Livre de l'arbitre p 381. Tableau : Composition de la D.N.A. au 28/11/2018

Votre club, évoluant en N3, joue à domicile ce dimanche. Vous arbitrez ce match.

Question 1

Pouvez-vous être joueur dans ce match ?

Oui

« Championnat de France des clubs » 2.5 : Responsable des rencontres et arbitrage

... En NIII et NIV, l'arbitre d'un seul match peut jouer dans ce même match.....

Question 2

Ce même dimanche, votre club accueillera en même temps une rencontre à mi-parcours, opposant deux équipes qui évoluent dans votre poule de N3. On vous demande si vous auriez la gentillesse d'arbitrer cette rencontre. Que répondez-vous sachant que vous serez joueur dans l'équipe de votre club ?

Interdit et sanctionnable en cas d'infraction

« Championnat de France des clubs » 2.5 : Responsable des rencontres et arbitrage

... En NIII et NIV, l'arbitre d'un seul match peut jouer dans ce même match.....

Question 3

Votre club est-il tenu de fournir les jeux et pendules pour les deux équipes se rencontrant à mi-parcours ?

Non

« **Championnat de France des clubs** » 2.6 Matériel : ... En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, le directeur de groupe précise quelle équipe fournit et apporte le matériel....

Arrive donc dimanche. C'est la ronde 6 du championnat.

Question 4

Les adversaires de votre club arrivent à 14h05. Ils vous remettent leur composition d'équipe. Le match doit commencer à 14h15. Que faites-vous avec les pendules ?

J'avance les pendules des adversaires de 5 minutes

« **Championnat de France des clubs** » 3.6 Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, sur place et en utilisant un document officiel, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, **au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre....**

.... Lorsque la liste est remise plus tard, **les pendules de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard.** Si, de plus, un joueur arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure....

Question 5

Vous avez vu sur le site fédéral que le joueur X de l'équipe adverse n'était pas encore licencié le matin-même du match (vous avez imprimé la liste des joueurs adverses et avez ce document sous la main). Après une vérification à 14h07 sur le site de la FFE, vous constatez que ce joueur X est bien licencié A à présent. Comment réagissez-vous ?

a) Le match est perdu par forfait pour l'équipe du joueur X.

b) Forfait administratif à l'échiquier du joueur X.

c) Le joueur X peut jouer, il n'y a aucun problème.

Réponse c

« **Règles générales** » 1.2 : Pour jouer un match par équipes, les joueurs doivent être licenciés **au plus tard au moment de la remise des compositions d'équipe.**

Question 6

A 14h10, le capitaine de votre équipe vous fait la demande suivante : « Je me suis trompé dans la compo ! J'ai dit dans la semaine à Pierre et à Paul qu'ils jouaient respectivement aux 5e et 7e échiquiers. Et je me rends compte que j'ai inversé leurs noms sur la feuille de match ! Tu peux faire la modification s'il te plaît ? ». Que faites-vous ?

Aucun changement n'est possible sous peine de sanction.

« **Championnat de France des clubs** » 3.6 ... Lorsque la liste est remise elle ne peut plus être modifiée....

Question 7

Dans l'équipe adverse, vous savez qu'un joueur a déjà joué deux fois en N2, lors des deux rondes précédentes. Il a en outre joué en N3 dans votre poule lors des 2 premières rondes du championnat. Il n'a pas joué, dans aucune équipe, à la ronde 3. Est-il autorisé de le retrouver à nouveau en N3 ?

Oui, il est autorisé à jouer à nouveau en N3 car il n'a joué que deux fois en N2

« **Championnat de France des clubs** » 3.7.c : Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur ne peut participer dans une division s'il a déjà joué trois fois en division(s) supérieure(s).

Question 8

Un joueur qui a déjà joué, depuis le début de saison, 4 rondes en N3 et 2 rondes en N2 (car un match a été avancé), peut-il jouer en N3 à la ronde 6 ?

Non

« **Championnat de France des clubs** » 3.7.e : Pour disputer une ronde n de NI, NII, NIII ou NIV ou une division inférieure, un joueur doit avoir joué moins de n rondes dans le championnat.

Nous en sommes à n = 6 (4 rondes en N3 + 2 rondes en N2), il ne peut donc pas jouer en N3 à la ronde 6 ?

Question 9

Hélas, un litige survient et votre décision reste contestée par l'équipe adverse. Quelle est la suite à donner ?

La partie continue selon les directives de l'arbitre. Chaque capitaine, ainsi que l'arbitre rédigeront un rapport à transmettre au directeur de groupe

« *Championnat de France des clubs* » 3.9 Litiges techniques : Lorsqu'un litige technique survient en cours rapport donnant leur version des faits.

Question 10

Une fois les résultats transmis au directeur de groupe, de combien de temps disposent les capitaines pour signaler toute erreur ?

15 jours

« *Championnat de France des clubs* » 3.11.b) : Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et **disposent de 15 jours après la rencontre pour prévenir le directeur de groupe s'ils constatent une erreur.**

Question 11

En championnat, pendant combien de temps au minimum le responsable d'une rencontre est-il tenu de conserver les procès-verbaux et feuilles de parties ?

6 mois

« *Annexes aux règles générales* » 4. Conservation des documents : Le responsable de la rencontre est tenu de conserver les feuilles de parties et le ou les procès-verbaux **au moins 6 mois**. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de compétitions.

Coupe 2000

Question 1

Avec 5 équipes, quel système utilise-t-on pour les appariements ?

Le système Molter

« *Coupe 2000* » 3.2 Appariements 5 équipes : système Molter.....

Question 2

Quelle cadence est utilisée ?

60 minutes + 30 sec par coup

« *Coupe 2000* » 3.3 Cadence : Pour toutes les phases, la cadence est obligatoirement de 60 minutes + 30 secondes par coup.

Question 3

Donner l'appariement d'un toutes-roudes avec 4 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes

R1 : A-D, B-C ;

R2 : D-C, A-B ;

R3 : B-D, C-A

« *Annexe à la coupe 2000* » 3 : Appariement d'un toutes rondes avec 4 équipes

FIN du corrigé de l'UVC

Commentaires du correcteur sur UVC

- Il était demandé de donner pour chaque question la référence de l'article concerné. Certaines copies comportaient peu de références, voire aucune !
- Il était possible, pour quelques questions, de fournir des réponses étayées d'articles différents de ceux cités dans la « Grille de réponses » de cette annale. Dans ces cas, j'ai jugé les réponses bonnes.
- Les articles doivent être nommés avec précision. Donner « 3.7 » comme référence aux questions 7 et 8 (arbitrage en N3) par exemple, c'est éviter de répondre ! De même, donner « 3.7.e » comme article, si c'est « 3.7.c » qui est attendu, c'est une mauvaise réponse.
- Quelques candidats ont recours au copier-coller de pans entiers d'articles de 10 à 20 lignes ou plus. C'est inutile, voire contre-productif. Il est plus logique de sélectionner uniquement la phrase de l'article qui justifie votre réponse et qui prouvera au correcteur votre compréhension du point abordé.
- Parfois les articles sont bien ciblés, mais incompris. C'est le cas de la question 3 (arbitrage en N3). L'article 2.6 est presque toujours cité, mais seulement 67 % de bonnes réponses.
- Si on traite de catégories d'âge, il est par définition indispensable de préciser « avant le 1^{er} janvier de la saison en cours » (questions diverses, n°5).

UVO - session de juin 2019

UVO - Session de Décembre 2019

Durée : 1 heure

N° Anonymat candidat : _____

Tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter sur Internet pendant les épreuves.

80 % des points requis pour être reçu.

A – Championnat départemental jeunes :

6 tournois de 7 rondes chacun sont prévus avec les cadences suivantes :

- **U8** (Petit-Poussin), **U10** (poussin) et **U12** (pupille) : **25 min + 10 secondes par coup.**
- **U14** (benjamin), **U16** (minime) et **U20** (cadet+ junior) : **50 min + 10 secondes par coup.**

Les 3 premiers tournois (des petits) sont homologués pour le classement **rapide FFE.**

Les 3 derniers tournois (des grands) sont homologués pour le classement **FIDE lent.**

Question 1

Au bout de combien de coups illégaux achevés la partie sera-t-elle perdue :

- a) Pour les poussins ?
- b) Pour les pupilles ?
- c) Pour les benjamins ?

Question 2

Dans le tableau suivant, tournoi minime, le classement des 2 joueurs est indiqué.

(F = Elo FIDE, N = Elo National, E = Elo estimé)

Pour chacune des tables, indiquer :

- « Aucun » si la partie ne sera pas comptabilisée pour le classement FIDE.
- « Pour un seul joueur » si la partie sera comptabilisée pour un seul des deux joueurs.
- « Pour les deux joueurs » si la partie sera comptabilisée pour les deux joueurs.

Remarque : on considère que la partie compte pour le classement FIDE du joueur si le joueur a déjà un classement et que celui-ci va bouger ou si le joueur n'a pas encore de classement et que cette partie peut être prise en compte pour son entrée dans le classement.

Table	Joueur Blanc	Joueur Noir	Prise en compte pour le ELO FIDE ?
1	1804 F	1647 F	
2	1756 F	1590 N	
3	1532 F	1778 F	
4	1199 E	1537 F	
5	1468 F	1595 F	
6	1339 F	1650 N	
7	1445 F	1280 N	
8	1260 N	1199 E	

Question 3

Sachant que ces championnats attribueront les titres de champions départementaux de chacune des catégories, le comité départemental est-il autorisé à refuser la participation des qualifiés d'office pour le prochain championnat de France jeunes pour ne pas perturber les résultats des qualifications ?

Question 4

Salomé (Elo FIDE 1235) a participé au championnat de France U12F de la saison précédente. Elle a terminé 9ème avec 6 points. Elle est encore U12F cette saison.
Est-elle qualifiée d'office pour le prochain championnat de France Jeunes ?

Question 5

A la ronde 5, l'adversaire d'Antoine qui a 3 points sur 4 est forfait. Antoine vous demande quel score sera compté pour lui à cette ronde, pour le calcul de son Buchholz à la fin du tournoi ?

Question 6

A cette ronde, Sylvain se présente à sa table, 5 minutes après le lancement de la ronde. Maxence son adversaire réclame le gain du point par forfait, comme indiqué dans l'article 6.7.1 des règles du jeu (livre de l'arbitre). Le règlement intérieur du tournoi n'indique rien sur ce point.
Comment pouvez-vous justifier que le joueur légèrement en retard a quand même le droit de jouer ?

B – Calculs des prix :

La liste des prix ainsi que le début du classement est indiqué ci-dessous.
Avec ces éléments, calculer les différents prix.

Liste des prix :		Début du classement			
Prix au classement général :	Prix par catégorie :	Place	Nom	Catégorie	Points
1er 350 €	Prix Cadets/Juniors :	1er	Paul	SenM	7,5
2ème 250 €	1er : 125 €	2ème	Noa	CadM	7,5
3ème 200 €	2ème : 60 €	3ème	Alice	SenF	7
4ème 120 €	Prix Benjamins/Minimes :	4ème	Lucas	SenM	7
5ème 70 €	1er : 125 €	5ème	Johan	JunM	7
6ème 50 €	2ème : 60 €	6ème	Nathan	BenM	6,5
	Prix féminins :	7ème	Manon	CadF	6,5
	1er : 90 €	8ème	Elsa	CadF	6,5
	2ème : 40 €	9ème	Sylvain	SenM	6,5
Prix au général attribués au système HORT.		10ème	Clémence	CadF	6
Prix par catégorie attribués à la place, après départage des éventuels ex-æquo.		11ème	Antoine	CadM	6
<i>Les prix ne sont pas cumulables. Chaque joueur reçoit le prix le plus élevé auquel il a droit.</i>		12ème	Benoit	SenM	6
		13ème	Cécile	BenF	6
		14ème	Céline	BenF	6

Question 7

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Noa ?

Question 8

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Alice ?

Question 9

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Johan ?

Question 10

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Elsa ?

C – Coupe 2000 :

Voilà les fiches des 5 équipes qui ont participé à la première phase, appariées en système Molter. Pour chaque joueur, il y a leur classement Elo (identiques pour chaque joueur de l'équipe dans ces résultats fictifs) et leurs résultats à chacun des 3 matchs de la journée.

Équipe A		Équipe B		Équipe C		Équipe D		Équipe E	
Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats
A1 (1900)	1 – 1 – 1	B1 (1700)	0 – 1 – X	C1 (1650)	0 – 0 – 0	D1 (1940)	0 – 1 – X	E1 (1820)	1 – 0 – X
A2 (1900)	1 – 1 – 1	B2 (1700)	1 – 0 – 0	C2 (1650)	0 – 0 – X	D2 (1940)	0 – 1 – X	E2 (1820)	1 – 0 – X
A3 (1900)	0 – 1 – X	B3 (1700)	1 – 0 – 1	C3 (1650)	0 – 1 – X	D3 (1940)	0 – 1 – X	E3 (1820)	1 – 0 – X
A4 (1900)	0 – 0 – 0	B4 (1700)	0 – 0 – 0	C4 (1650)	0 – 1 – 0	D4 (1940)	1 – 1 – 1	E4 (1820)	1 – 1 – 1
Total des points : 7,5		Total des points : 4,5		Total des points : 3		Total des points : 7,5		Total des points : 7,5	

Question 11

Quelle équipe termine première ?

Question 12

Quelle équipe termine deuxième ?

Question 13

Si ces 5 équipes ont participé à la phase « zone interdépartementale », combien d'équipes seront qualifiées pour la phase 2 ?

D – Préparation d'un tournoi en 20 min KO, homologué pour le classement rapide FIDE (7 rondes) :

Pour ces 3 dernières questions, donner d'abord les réponses puis préciser l'article qui vous a permis de répondre s'il vous reste du temps.

Question 14

L'organisateur propose 12 € de droit d'inscription avec une réduction à 10 € pour les joueurs qui ont moins de 20 ans, jusqu'à junior. Est-ce que ces tarifs sont autorisés ?

Question 15

Un MI a contacté l'organisateur en lui indiquant que comme il est titré, il ne paiera pas ses droits d'inscription au tournoi. L'organisateur est embêté, il aimerait bien que tous les participants paient leur inscription. Peut-il obliger ce joueur titré à payer son inscription s'il veut participer au tournoi ?

Question 16

Quel sera le montant des droits d'homologation à verser à la FFE si le montant total des inscriptions est de 600 € ?

FIN de l'UVO

UVO – décembre 2019 - corrigé détaillé

A – Championnat départemental jeunes :

6 tournois de 7 rondes chacun sont prévus avec les cadences suivantes :

- **U8** (Petit-Poussin), **U10** (poussin) et **U12** (pupille) : **25 min + 10 secondes par coup.**
- **U14** (benjamin), **U16** (minime) et **U20** (cadet+ junior) : **50 min + 10 secondes par coup.**

Les 3 premiers tournois (des petits) sont homologués pour le classement **rapide FFE.**

Les 3 derniers tournois (des grands) sont homologués pour le classement **FIDE lent.**

Question 1

Au bout de combien de coups illégaux achevés la partie sera-t-elle perdue :

- a) Pour les poussins ?
- b) Pour les pupilles ?
- c) Pour les benjamins ?

a) Pour les poussins : 3ème coup irrégulier achevé

Livre de la fédération - Règlement Compétitions Homologuées - Article 2.2.2. : Article 7.5.5 adapté sur les coups illégaux en cadence rapide.

b) Pour les pupilles : 2ème coup irrégulier achevé

L.A. 2. Les règles du jeu d'échecs Chapitre 2.1 - Article 7: Irrégularités – Article : 7.5.5 (Règle normale) car l'article 2.2.2. Règlement Compétitions Homologuées, livre de la fédération ne concerne pas les pupilles.

c) Pour les benjamins : 2ème coup irrégulier achevé

Idem que pour les pupilles, on applique les règles du jeu : Article 7.5.5. des règles du jeu, L.A.

Question 2

Dans le tableau suivant, tournoi minime, le classement des 2 joueurs est indiqué.

(F = Elo FIDE, N = Elo National, E = Elo estimé)

Pour chacune des tables, indiquer :

- « Aucun » si la partie ne sera pas comptabilisée pour le classement FIDE.
- « Pour un seul joueur » si la partie sera comptabilisée pour un seul des deux joueurs.
- « Pour les deux joueurs » si la partie sera comptabilisée pour les deux joueurs.

Remarque : on considère que la partie compte pour le classement FIDE du joueur si le joueur a déjà un classement et que celui-ci va bouger ou si le joueur n'a pas encore de classement et que cette partie peut être prise en compte pour son entrée dans le classement.

Table	Joueur Blanc	Joueur Noir	Prise en compte pour le ELO FIDE ?
1	1804 F	1647 F	<i>Aucun</i>
2	1756 F	1590 N	<i>Aucun</i>
3	1532 F	1778 F	<i>Aucun</i>
4	1199 E	1537 F	<i>Pour un seul joueur</i>
5	1468 F	1595 F	<i>Pour les deux joueurs</i>
6	1339 F	1650 N	<i>Pour un seul joueur</i>
7	1445 F	1280 N	<i>Pour un seul joueur</i>
8	1260 N	1199 E	<i>Aucun</i>

Justification : La cadence est de 50 min + 10 secondes par coup donc pour qu'une partie soit prise en compte, aucun des 2 joueurs ne doit avoir un classement FIDE supérieur à 1600.

(Chapitre 6.1 du L.A., Le classement de la FIDE, article 1).

Et « Pour les joueurs classés, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées. »

(Chapitre 6.1 du L.A., Le classement de la FIDE, article 6.32).

Question 3

Sachant que ces championnats attribueront les titres de champions départementaux de chacune des catégories, le comité départemental est-il autorisé à refuser la participation des qualifiés d'office pour le prochain championnat de France jeunes pour ne pas perturber les résultats des qualifications ?

(Article 2.6 du championnat de France des Jeunes, Livre de la Fédération). En effet : « ... Si les phases qualificatives se jouent en même temps qu'un championnat départemental ou de zone interdépartementale, les qualifiés d'office ont le droit de participer. » Et donc :

Un comité peut refuser la participation des qualifiés d'office seulement si les qualifications départementales ne se déroulent pas en même temps que le championnat départemental (donc si elles n'attribuent pas de titre de champion du département et que le titre est attribué lors d'une autre compétition).

Question 4

Salomé (Elo FIDE 1235) a participé au championnat de France U12F de la saison précédente. Elle a terminé 9ème avec 6 points. Elle est encore U12F cette saison.

Est-elle qualifiée d'office pour le prochain championnat de France Jeunes ?

OUI : Elle a marqué 6 points lors du championnat de l'année précédente et elle ne change pas de catégorie. Livre de la Fédération - Règlement du championnat de France des Jeunes - Article 2.6 : Qualifiés d'office

Question 5

A la ronde 5, l'adversaire d'Antoine qui a 3 points sur 4 est forfait. Antoine vous demande quel score sera compté pour lui à cette ronde, pour le calcul de son Buchholz à la fin du tournoi ?

La formule est donnée au début de l'article 2.2 du chapitre 5.1 du livre de l'arbitre (les départages).

$San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 \times (n - R)$ avec :

n = nombre de rondes réalisées *Dans notre cas $n = 5$*

San = score ajusté de l'adversaire virtuel après la ronde n

SJR = score du joueur avant la ronde R . *Dans notre cas $SJR = 3$*

$SfJR$ = score du joueur à la ronde R : (0 si il perd par forfait, 1 si il gagne par forfait)

Dans notre cas $SfJR = 1$.

R = ronde où le forfait a eu lieu. *Dans notre cas $R = 5$.*

Donc pour notre joueur, son adversaire virtuel aura un score ajusté de :

$San = 3 + (1 - 1) + 0,5 \times (5 - 3) = 4$ points

Question 6

A cette ronde, Sylvain se présente à sa table, 5 minutes après le lancement de la ronde. Maxence son adversaire réclame le gain du point par forfait, comme indiqué dans l'article 6.7.1 des règles du jeu (livre de l'arbitre). Le règlement intérieur du tournoi n'indique rien sur ce point.

Comment pouvez-vous justifier que le joueur légèrement en retard a quand même le droit de jouer ?

Livre de la Fédération - Règlement Compétitions Homologuées - Article 2.2.3 Retard autorisé :

Le retard autorisé devant l'échiquier est fixé à 30 minutes par défaut sauf si le R.I. du tournoi prévoit autre chose.

B – Calculs des prix :

La liste des prix ainsi que le début du classement est indiqué ci-dessous.
Avec ces éléments, calculer les différents prix.

Liste des prix :		Début du classement			
Prix au classement général :	Prix par catégorie :	Place	Nom	Catégorie	Points
1er 350 €	Prix Cadets/Juniors :	1er	Paul	SenM	7,5
2ème 250 €	1er : 125 €	2ème	Noa	CadM	7,5
3ème 200 €	2ème : 60 €	3ème	Alice	SenF	7
4ème 120 €	Prix Benjamins/Minimes :	4ème	Lucas	SenM	7
5ème 70 €	1er : 125 €	5ème	Johan	JunM	7
6ème 50 €	2ème : 60 €	6ème	Nathan	BenM	6,5
	Prix féminins :	7ème	Manon	CadF	6,5
	1er : 90 €	8ème	Elsa	CadF	6,5
	2ème : 40 €	9ème	Sylvain	SenM	6,5
Prix au général attribués au système HORT.		10ème	Clémence	CadF	6
Prix par catégorie attribués à la place, après départage des éventuels ex-æquo.		11ème	Antoine	CadM	6
<i>Les prix ne sont pas cumulables. Chaque joueur reçoit le prix le plus élevé auquel il a droit.</i>		12ème	Benoit	SenM	6
		13ème	Cécile	BenF	6
		14ème	Céline	BenF	6

Question 7

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Noa ?

Noa a une 2ème place, à partager au système Hort avec Paul.

Donc $(250 / 2) + ((350 + 250) / 2) / 2 = 125 + 150 = 275 \text{ €}$.

Question 8

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Alice ?

Johan a plus d'intérêt à avoir le 1er prix cadet/junior qu'un prix au général, même au système Hort.

(Au général, Johan aurait : $(70 / 2) + [(200 + 120 + 70)] / 2 = 35 + (195 / 3) = 100 \text{ €}$ alors que le 1^{er} Prix Cadets/Juniors est de 125 €).

Pour Alice, prix au général avec un Hort seulement avec Lucas du coup.

Donc $(200 / 2) + [(200 + 120) / 2] / 2 = 100 + (160 / 2) = 180 \text{ €}$.

Question 9

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Johan ?

Johan a le 1^{er} cadet/Junior donc 125 €.

Question 10

Quel est le montant du prix qui sera attribué à Elsa ?

Nathan et Manon prennent des prix par catégorie.

Le 5ème prix du classement général n'a toujours pas été attribué. Pour Elsa, il est plus intéressant que le 2ème prix féminin ou le 2ème prix cadet/junior.

Il faut partager ce prix au Hort avec Sylvain.

Donc : $70 / 2 + [(70 + 50) / 2] / 2 = 65 \text{ €}$

Tableau complet des prix			
Prix au classement général		Prix par catégorie	
1er	Paul : 325 €	Prix Cadets/Juniors	
2ième	Noa : 275 €	1er	Johan 125 €
3ième	Alice : 180 €	2ième	Clémence 60 €
4ième	Lucas : 140 €	Prix Benjamins/Minimes	
5ième	Elsa 65 €	1er	Nathan 125 €
6ième	Sylvain 55 €	2ième	Cécile 60 €
		Prix féminins	
		1er	Manon 90 €
		2ième	Céline 40 €

Total des prix distribués : 1540 €, ce qui correspond bien à ce qui est prévu dans la liste des prix.
(Rappel : En cas réel, c'est important de vérifier le total avant de commencer la distribution !).

C – Coupe 2000 :

Voilà les fiches des 5 équipes qui ont participé à la première phase, appariées en système Molter.
Pour chaque joueur, il y a leur classement Elo (identiques pour chaque joueur de l'équipe dans ces résultats fictifs) et leurs résultats à chacun des 3 matchs de la journée.

Équipe A		Équipe B		Équipe C		Équipe D		Équipe E	
Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats	Joueurs	Résultats
A1 (1900)	1 – 1 – 1	B1 (1700)	0 – 1 – X	C1 (1650)	0 – 0 – 0	D1 (1940)	0 – 1 – X	E1 (1820)	1 – 0 – X
A2 (1900)	1 – 1 – 1	B2 (1700)	1 – 0 – 0	C2 (1650)	0 – 0 – X	D2 (1940)	0 – 1 – X	E2 (1820)	1 – 0 – X
A3 (1900)	0 – 1 – X	B3 (1700)	1 – 0 – 1	C3 (1650)	0 – 1 – X	D3 (1940)	0 – 1 – X	E3 (1820)	1 – 0 – X
A4 (1900)	0 – 0 – 0	B4 (1700)	0 – 0 – 0	C4 (1650)	0 – 1 – 0	D4 (1940)	1 – 1 – 1	E4 (1820)	1 – 1 – 1
Total des points : 7,5		Total des points : 4,5		Total des points : 3		Total des points : 7,5		Total des points : 7,5	

Question 11

Quelle équipe termine première ?

Livre de la Fédération - - Règlement coupe 2000 - Article 4.4.c. Classement – Système Molter :

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Élo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

Rappel départage au Berlin : On multiplie le score du 1er Échiquier par le Nombre d'Échiquier, le score du 2e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 1, le score du 3e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 2, et ainsi de suite (C.f. le L.A. page 250)

Départage au système BERLIN entre les 3 équipes ayant 7,5 points.

On voit directement que l'équipe A sera devant et si on veut faire les calculs :

- *Equipe A : $4 \times 3 + 3 \times 3 + 2 \times 1,5 + 1 \times 0 = 24$*
- *Equipe D : $4 \times 1,5 + 3 \times 1,5 + 2 \times 1,5 + 1 \times 3 = 16,5$*
- *Equipe E : $4 \times 1,5 + 3 \times 1,5 + 2 \times 1,5 + 1 \times 3 = 16,5$*

Question 12

Quelle équipe termine deuxième ?

En cas d'égalité au BERLIN, l'équipe qui a la moyenne Elo la plus basse (au prorata des participations).

Donc c'est l'équipe E.

Livre de la Fédération - Règlement coupe 2000 - Article 4.4.c. Classement – Système Molter :

Question 13

Si ces 5 équipes ont participé à la phase « zone interdépartementale », combien d'équipes seront qualifiées pour la phase 2 ?

2 équipes qualifiées.

Livre de la Fédération - Règlement coupe 2000 - Article 1.2. Déroulement de la compétition

D – Préparation d'un tournoi en 20 min KO, homologué pour le classement rapide FIDE (7 rondes) :

Pour ces 3 dernières questions, donner d'abord les réponses puis préciser l'article qui vous a permis de répondre s'il vous reste du temps.

Question 14

L'organisateur propose 12 € de droit d'inscription avec une réduction à 10 € pour les joueurs qui ont moins de 20 ans, jusqu'à junior. Est-ce que ces tarifs sont autorisés ?

Oui, c'est autorisé.

Livre de la Fédération - Règlement Compétitions Homologuées - Article 2.3 Droits d'inscriptions : Les droits d'inscriptions des joueurs de U8 (petits-poussin) à U20 (junior) sont définis par l'organisateur.

Question 15

Un MI a contacté l'organisateur en lui indiquant que comme il est titré, il ne paiera pas ses droits d'inscription au tournoi. L'organisateur est embêté, il aimerait bien que tous les participants paient leur inscription. Peut-il obliger ce joueur titré à payer son inscription s'il veut participer au tournoi ?

OUI. L'obligation d'offrir l'inscription au joueurs titrés ne concerne que les tournois de type A.

Un tournoi rapide est un tournoi de type B donc l'organisateur peu demander aux joueurs titrés de payer leur inscription.

Livre de la Fédération - Règlement Compétitions Homologuées - Article 2.3 Droits d'inscriptions :

Question 16

Quel sera le montant des droits d'homologation à verser à la FFE si le montant total des inscriptions est de 600 € ?

Formulaire T3 du livre de l'arbitre.

Homologation = 7 % des droits d'inscription (+ 10 € de part fixe si la demande est faite dans les délais).

Donc : $600 \times 7/100 + 10 = 52 \text{ €}$

Livre de la Fédération - Règlement Compétitions Homologuées - Article 2.7.2 Droits d'inscriptions - Tournoi de type B : Les droits d'homologation sont gratuits pour les tournois rapides comptant pour le classement FFE et pas pour le FIDE)

FIN du corrigé de l'UVO

UVO – décembre 2019 – Grille des réponses

LF : livre de la fédération

LA : Livre de l'arbitre

Question	Document de référence ou/et connaissances de base	Article de référence	Taux Réussite (%)
1a	LF - R03 Compétitions homologuées LA - Les règles du jeu d'échecs Chapitre 2.1	Article 2.2.2 adapté sur les coups illégaux en cadence rapide. et Irrégularités Article 7.5.5	47%
1b	LA - Les règles du jeu d'échecs Chapitre 2.1	Irrégularités Article 7.5.5	75%
1c	LA - Les règles du jeu d'échecs Chapitre 2.1	Irrégularités Article 7.5.5	87%
2	LA - Chapitre 6.1 : Le classement de la FIDE	6 Composition du tournoi, article 6.32	12%
3	LF - Règlement sur le championnat de France des Jeunes	Article : Qualifiés d'office 2.6	87%
4	LF - Règlement sur le championnat de France des Jeunes	Article : Qualifiés d'office 2.6	84%
5	LA - Chapitre 5 : Les Départages	Article 2.2 Systèmes de Départage utilisant les Résultats des Adversaires	19%
6	LF - R03 Compétitions homologuées	Article 2.2.3 Retard autorisé	37%
7	LA : 5 : Tournois – Chapitre 5.3 Le système Hort Savoir de base : calcul de prix	Exemples	72%
8	LA : 5 : Tournois – Chapitre 5.3 Le système Hort Savoir de base : calcul de prix	Exemples	47%
9	Savoir de base : calcul de prix	NA	78%
10	LA : 5 : Tournois – Chapitre 5.3 Le système Hort Savoir de base : calcul de prix	Exemples	21%
11	LF - Règlement coupe 2000	Article 4.4.c. Classement – Système Molter	78%
12	LF - Règlement coupe 2000	Article 4.4.c. Classement – Système Molter	72%
13	LF - Règlement coupe 2000	Article 1.2 Déroulement de la compétition	87%
14	LF - Règlement Compétitions Homologuées	Article 2.3 Droits d'inscriptions	62%
15	LF - Règlement Compétitions Homologuées	Article 2.3 Droits d'inscriptions	40%
16	LF - Règlement Compétitions Homologuées Formulaire T3 du livre de l'arbitre.	Règlement Compétitions Homologuées - Article 2.7.2 Droits d'inscriptions - Tournoi de type B	81%

Commentaires du correcteur sur UVO

Remarques et conseils aux candidats

Par rapport à la session de juin 2019, les candidats ont progressé sur la gestion du temps : presque toutes les UV étaient terminées.

Question 1, a, b et c : Cette question a souvent été partiellement réussie. Seulement 31 % des candidats ont donné les 3 réponses correctes.

Question 2 : Beaucoup de candidats oublient qu'avec cette cadence, l'homologation FIDE concerne seulement les moins de 1600. Trop de candidats prennent aussi en compte le classement national. Seulement 12 % de candidats prennent en compte tous les paramètres mais des points ont quand même été accordés à ceux qui avaient une réponse partiellement juste à cette question.

Question 5 : Cette question avait déjà été posée lors de l'UVO de juin 2019 (c'était la question 17, 30 % de réussite lors de cette dernière session). Les résultats sont encore moins bons à cette session, seulement 19 % des candidats ont donné la bonne réponse.

Remarques : *Écrire la formule sans faire le calcul ou en l'appliquant mal et en donnant un résultat faux ne compte évidemment pas comme une bonne réponse.*

Plusieurs candidats ont mal compris la question et d'autres donnent un mauvais résultat en ayant pourtant la bonne formule de calcul.

Question 6 : Là aussi, la question avait été posée lors de l'UVO de juin 2019 (c'était la question 15, 15 % de réussite lors de cette dernière session). Les résultats sont un peu meilleurs cette fois, mais restent très faible (37 % de bonne réponse).

Ces deux questions (5 et 6) interrogent sur la façon dont les candidats préparent leur UV. Il semble que regarder les questions de la session précédente (et les réponses) soit une bonne préparation ?

Les remarques finales de l'UV de juin 2019 citaient 3 questions particulièrement loupées dont les 2 là. On pouvait donc penser qu'elles allaient retomber prochainement... Et peut-être qu'elles retomberont encore...

Questions 7 à 11 sur le calcul des prix :

Seulement 21 % des candidats distribuent les 4 prix correctement (tous ces candidats ont peu d'erreurs ailleurs et ils ont tous l'UV).

En cas réel, la remise des prix doit souvent se faire dans l'urgence, entre les derniers résultats et la remise des prix. L'outil informatique peut donner des indications, mais il ne donne pas toujours toutes les solutions quand les prix se croisent ou quand plusieurs catégories sont groupées, comme c'est le cas ici et comme c'est souvent le cas dans les listes de prix des opens.

Il semble donc très important que les futurs arbitres open qui auront ça à gérer soit un peu plus entraînés avec les systèmes de prix.

UVT – Session de décembre 2019

Epreuve informatisée UVT - 1^{ère} partie

Documents autorisés : tous

VOTRE MISSION

Je m'appelle Huvété, Président du club « AFO » récemment créé.

Je vous sollicite pour arbitrer notre open international. Il aura lieu pendant les vacances de Noël au siège social du club : Maison des Sports d'Arbitrage sur Seine.

Je vous transmets la liste des préinscrits à J-8. (Toutes les joueuses et tous les joueurs sont licenciés à la FFE).

A vous de créer le fichier PAPI.

Je vous confie la gestion de l'arbitrage dans son intégralité. Vous allez devoir gérer toutes les phases du tournoi jusqu'à la rédaction du rapport technique.

1) Création du tournoi et saisie des joueurs.

2) Gestion du tournoi en tenant compte des incidents. (Abandon, forfait, intervention sur les parties avec prise de décision sur le résultat, répondre aux questions des joueurs etc...)

3) Rédaction du rapport technique.

Informations concernant le tournoi international du club « AFO » :

• Caractéristiques :

Le Président vous demande d'arbitrer son tournoi de Noël. Il souhaite qu'il se déroule sur 3 journées et propose qu'il se déroule à la cadence 1h30mn avec ajout de 30s par coups.

Il se déroulera en 5 rondes au système suisse standard.

N° d'homologation du tournoi : UVT03

L'organisateur vous laisse le choix des horaires des rondes.

• Coordonnées de l'organisateur :

L'organisateur est le président du club « AFO » (ligue IDF) : Monsieur Huvété

Adresse postale : Rue des Enna, 92999 ARBITRAGE SUR SEINE

Mail : uvt@gmail.com

• Montant de l'inscription et des prix :

Le montant de l'inscription est de 25€ pour les adultes et de 12€ pour les jeunes

Les prix sont les suivants : Général (Les prix inférieurs à 20€ ne seront pas distribués.)

1^{er} : 400€ ; 2^{ème} : 300€ ; 3^{ème} : 200€ ; 4^{ème} : 150€ ; 5^{ème} : 100€.

Prix spéciaux (attribués à la place réelle) 1^{ère} féminine : 90€, 1^{er} vétéran : 90€ ; 1^{er} jeune : 90€

Les prix ne sont pas cumulables.

Un joueur pouvant prétendre à deux prix se verra attribuer le prix le plus important.

Les prix seront attribués et distribués dans l'ordre suivant : prix principaux, puis prix spéciaux.

• Départages :

Buchholz tronqué 1 puis performance.

• **Autres informations :**

Le tournoi se situe à 25 kilomètres de votre domicile. L'organisateur prend en charge les frais de restauration. Le déplacement se fait en voiture et vous apportez votre propre matériel informatique.

Préconisations :

Veillez bien à créer le tournoi directement sur votre ordinateur ! Votre clé USB doit servir uniquement de sauvegarde (ronde après ronde) et à transmettre votre travail final au surveillant.

Avant le 14 décembre 2019 :

*Créez le tournoi et saisissez la liste des préinscrits. (Utilisez exactement toutes les données indiquées, **il s'agit de joueurs fictifs à saisir manuellement**)*

Préparez tous les documents du rapport technique que vous jugerez utile. Rédigez le règlement intérieur du tournoi.

Le jour de l'examen :

Vous gérez s'il y a lieu les inscriptions et les désistements de dernière minute.

Vous vous occupez des appariements et des résultats. Vous gérez les incidents.

Vous calculez les prix.

Vous finissez le rapport technique.

Comment rendre votre travail ?

Créez un dossier sous cette forme **NOM_PRENOM_UVT**. A l'intérieur, vous y mettez 2 dossiers :

- Un dossier intitulé **NOM_DELEGUE_ELO** qui contiendra les documents du rapport technique pour le délégué Elo ainsi que les réponses aux différentes questions de la partie 2.

- Un dossier intitulé **NOM_DIRECTEUR_TITRE** comportant les fichiers du rapport technique pour le directeur des titres

Liste des préinscrits à l'open international du club « AFO »

1 ALBERT	1861 F VetM	11 KEVIN	1730 N SenM
2 BERNARD	2250 F SenM	12 LOUISE	2152 F VetF
3 CARLOS	1978 F SenM	13 MICHELLE	1862 F BenF
4 DANIELA	1990 F CadF	14 NICOLAS	2196 F VetM
5 ETIENNE	2240 N SenM	15 OLIVIER	1700 N SenM
6 FRANCOIS	2250 N SenM	16 PAUL	1753 F SenM
7 GEORGES	2211 F CadM	17 QUENTIN	1650 N SenM
8 HECTOR	2154 F SenM	18 RICHARD	1740 N BenM
9 IGNACE	1990 N SenM	19 VICTOR	2298 F SenM
10 JACQUELINE	1862 F SenF	20 WILLIAM	2098 F SenM

Epreuve informatisée UVT – 2^{ème} partie

Durée : 3 heures

N° Anonymat candidat : _____

- 1) La cadence 1h30mn avec ajout de 30s par coups est-elle compatible avec les joueurs présents et avec les 3 journées que va durer la compétition ?
- 2) Vous l'aidez à faire la demande d'homologation. Décrivez le processus et calculez les droits d'homologation dont il devra s'acquitter.
- 3) Listez la liste des documents qu'il est nécessaire d'afficher à l'endroit prévu,
- 4) Expliquez comment sont attribués les numéros d'appariement. Editez la liste des joueurs en fonction de leurs numéros d'appariement.
- 5) Faites l'appariement de la ronde 1. Le plus fort joueur aura les noirs.
Etienne vous demande si à la fin du tournoi il pourra avoir un élo FIDE. Que lui répondez-vous ?
Saisissez les résultats.
- 6) Appariez la ronde 2
En passant près de la table vous surprenez une conversation entre Louise et François licenciés dans le même club : « Je te propose de jouer les quatre premiers coups de l'espagnole et nous faisons nul »
Dès qu'ils vous amènent les feuilles de parties indiquant effectivement le résultat nul vous leur infligez un double forfait.
Sur quoi vous basez-vous ?
- 7) Appariez la ronde 3
Olivier ne comprend pas pourquoi il rencontre Etienne.
Expliquez les appariements du niveau à 1 point et celui d'Olivier.
Saisissez les résultats.
- 8) Appariez la ronde 4
Quelle seront les couleurs préférentielles de Louise et François (préciser absolue/forte/faible) ? Pourquoi ?
Expliquez les appariements des niveaux à 3, 2.5 et 2 points.
François ne comprend pas pourquoi il joue contre Louise qu'il a déjà rencontrée à la ronde 2.
Saisissez les résultats.
- 9) Appariez la ronde 5
Expliquez les appariements.
A la dernière table Kevin ne se présente pas et vous n'aurez plus de nouvelles de lui. Expliquez la procédure qui s'en suivra et ses conséquences.
Sortez la grille américaine et le classement du tournoi.
- 10) En supposant qu'Olivier ait eu un élo de 1700 F quel aurait été le premier élo FIDE d'Etienne ?
- 11) Sous forme de tableau expliquez et calculez les prix, à la place, partagés et au Hort.
- 12) Etablissez tous les documents composants le rapport d'après tournoi en indiquant à qui les pièces doivent être transmises et sous quels délais

Grille des résultats

Les résultats se lisent horizontalement. Par exemple si Victor rencontre Jacqueline, suivre la ligne Victor jusqu'à la colonne Jacqueline et noter le résultat qui apparaît 1, 0 ou =.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	V	W
ALBERT		1	0	=	=	0	0	=	1	0	1	=	=	1	0	0	=	1	1	0
BERNARD	0		=	0	0	1	1	0	=	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	=
CARLOS	1	=		0	1	=	0	1	0	1	=	0	0	1	=	0	=	1	1	0
DANIELA	=	1	1		=	1	=	0	=	=	1	0	=	1	=	0	=	1	0	0
ETIENNE	=	1	0	=		=	1	1	1	1	0	=	=	0	1	=	1	1	0	1
FRANCOIS	1	0	=	0	=		0	1	=	1	=	0	1	0	1	1	0	1	1	0
GEORGES	1	0	1	=	0	1		1	0	1	0	=	=	0	1	0	1	0	=	=
HECTOR	=	1	0	1	0	0	0		=	=	1	0	0	0	0	1	=	1	0	0
IGNACE	0	=	1	=	0	=	1	=		1	1	=	1	0	0	1	0	=	=	=
JACQUELINE	1	0	0	=	0	0	0	=	0		=	1	0	0	=	0	0	1	=	1
KEVIN	0	0	=	0	1	=	1	0	0	=		0	1	1	1	=	1	0	=	0
LOUISE	=	1	1	1	=	1	=	1	=	0	1		0	0	1	1	=	1	=	1
MICHELLE	=	0	1	=	=	0	=	1	0	1	0	1		1	1	=	1	0	=	0
NICOLAS	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0		1	1	=	1	0	=
OLIVIER	1	1	=	=	0	0	0	1	1	=	=	0	0	0		=	1	0	1	1
PAUL	1	1	1	1	=	0	1	0	0	1	0	0	=	0	=		0	1	1	=
QUENTIN	=	1	=	=	0	1	0	=	1	1	0	=	0	=	0	1		0	1	=
RICHARD	0	0	0	0	0	0	1	0	=	0	1	0	1	0	1	0	1		=	1
VICTOR	0	1	0	1	1	0	=	1	=	=	=	=	=	1	0	0	0	=		0
WILLIAM	1	=	1	1	0	1	=	1	=	0	1	0	1	=	0	=	=	0	1	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	V	W

UVT - décembre 2019 – Corrigé et commentaires

- 1) La cadence 1h30mn avec ajout de 30s par coups est-elle compatible avec les joueurs présents et avec les 3 journées que va durer la compétition ?

Evidemment cette forme de tournoi peut avoir lieu, conformément au règlement de la FIDE (Chapitre 6.1 - Classement de la FIDE, Article 1.1 page 287 du LA). Chaque joueur disposant de 120min au minimum pour jouer sa partie, cette compétition est donc ouverte à tous quel que soit son ELO. 82% de réussite

- 2) Vous l'aidez à faire la demande d'homologation. Décrivez le processus et calculez les droits d'homologation dont il devra s'acquitter.

Pour les Tournois Homologués FIDE les demandes doivent être faites 15 jours avant le début du Tournoi. La FIDE demande désormais la date précise de chaque ronde et refuse plus de 3 rondes par jour.

A noter que l'arbitre doit être agréé FIDE sous peine que le tournoi ne soit pas pris en compte. (Pages 271 et suivantes du LA)

Le montant des droits d'homologation est calculé suivant T3quater page 273 du LA.

A savoir : $\{[(16 \times 25) + (4 \times 12)] \times 7\% + 10\text{€} = 41,36\text{€}$

76% de réussite

- 3) Listez la liste des documents qu'il est nécessaire d'afficher à l'endroit prévu,

La liste des joueurs par ordre alphabétique, par élo, le RI du tournoi, la charte du joueur d'Echecs, la composition de la commission d'appel et plus tard la liste des prix, les résultats ronde par ronde, la grille américaine etc... (Article 3 p27 du LA) 79% de réussite

- 4) Expliquez comment sont attribués les numéros d'appariement. Editez la liste des joueurs en fonction de leurs numéros d'appariement.

Application du critère B2 (page 191 et 192 du LA) surtout concernant Francois et Bernard, Michelle et Jacqueline. 74% de réussite

Quelques candidats ont simplement édité la liste élo établie par Papi, sans tenir compte par exemple que Bernard doit être placé devant François. Ils ont tous les deux le même élo mais l'un est Fide et l'autre pas. Idem pour Daniela et Ignace. Pour Jacqueline et Michelle c'est l'ordre alphabétique qui est appliqué.

1	VICTOR	2298F
2	BERNARD	2250F
3	FRANCOIS	2250N
4	ETIENNE	2240N
5	GEORGES	2211F
6	NICOLAS	2196F
7	HECTOR	2154F
8	LOUISE	2152F
9	WILLIAM	2098F
10	DANIELA	1990F
11	IGNACE	1990N
12	CARLOS	1978F
13	JACQUELINE	1862F
14	MICHELLE	1862F
15	ALBERT	1861F
16	PAUL	1753F
17	RICHARD	1740N
18	KEVIN	1730N
19	OLIVIER	1700N
20	QUENTIN	1650N

- 5) Faites l'appariement de la ronde 1. Le plus fort joueur aura les noirs.

Etienne vous demande si à la fin du tournoi il pourra avoir un élo FIDE. Que lui répondez-vous ?

Saisissez les résultats.

Si Etienne n'a encore aucune partie enregistrée comptant pour le classement FIDE, il devra marquer un demi-point minimum contre 5 joueurs classés FIDE.

Se référer à l'art 7.14 du règlement concernant le classement FIDE page 289 du LA.

67% de réussite

6) Appariez la ronde 2

En passant près de la table vous surprenez une conversation entre Louise et François licenciés dans le même club : « Je te propose de jouer les quatre premiers coups de l'espagnole et nous faisons nul »
Dès qu'ils vous amènent les feuilles de parties indiquant effectivement le résultat nul vous leur infligez un double forfait.

Sur quoi vous basez-vous ?

La charte du joueur.

« Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation.

Suivant le comportement des joueurs l'on pourrait envisager une sanction mais la perte par forfait est déjà suffisamment dissuasive.

71% de réussite

7) Appariez la ronde 3

Olivier ne comprend pas pourquoi il rencontre Etienne.

Expliquez les appariements du niveau à 1 point et celui d'Olivier.

Saisissez les résultats.

Olivier est dans le niveau 1 point.

A3 → Niveau homogène

Olivier a le numéro d'appariement 19

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

B1 → M0 = 0 ; Maxpaires = 3 ; M1 = 0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

C10 → minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

S1	S2	
3b	15(b)	3-15 → BC
7(n)	16(n)	3-16 → ok
8n	17(b)	7-15 → ok
	19(b)	8-17 → ok
		E1 → 3-16, 15-7 et 17-8
		Olivier 19 → C12 → Flotteur descendant

Appariement d'Olivier

A3 → niveau hétérogène

B1 → M0 = 1 ; Maxpaires = 2 ; M1 = 1

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

C10 → minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

4 noirs pour un blanc il y aura une table perturbée noire.

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
19(b) ↓	4(b)	19-4 → BC mais il y aura une table perturbée.
	10(b)	4 peut flotter vers le haut ↑ → C13 → OK
	11(b)	E4 → 19-4
	14(n)	

63% de réussite

8) Appariez la ronde 4

Quelle seront les couleurs préférentielles de Louise et François (préciser absolue/forte/faible) ? Pourquoi ?

Expliquez les appariements des niveaux à 3, 2.5 et 2 points.

François ne comprend pas pourquoi il joue contre Louise qu'il a déjà rencontrée à la ronde 2.

Saisissez les résultats.

François demandera les noirs faibles comme couleur préférentielle et Louise les blancs faibles.

Cela s'explique par le fait que leur rencontre à la ronde 2 qui a été sanctionnée par un double forfait est considérée comme non jouée et n'est donc pas comptabilisée dans leur historique de couleur. (Articles D5 et D6 page 193 du LA).

64% de réussite

Explication des appariements des niveaux 3, 2.5 et 2 de la ronde 4

Niveaux de points

3 pts	6n
2,5 pts	12N, 20b
2 pts	3(n), 5b, 8(b)
1,5 pts	1b, 2n, 4B, 7b, 15n

Appariement de Nicolas (6)

A3 → niveau hétérogène

B1 → M0=1 ; Maxpaires=1 ; M1=1

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

C10 → minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

Il ne devrait pas y avoir de table perturbée

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
6n	12N	6-12 → BC → C10
	20b	D1 → On permute 12 et 20 ==> 6-20 → ok
		E1 → 20-6 et 12 peut flotter vers le bas
		Quentin – Nicolas

Appariement de Carlos (12)

A3 → Niveau hétérogène

B1 → M0=1 ; Maxpaires=1 ; M1=1

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

C10 → minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

Il ne devrait pas y avoir de table perturbée

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
12N	3(n)	12-3 → BC → C10
	5b	D1 → On permute 3 et 5 ==> 12-5 → ok
	8(b)	E1 → 5-12 avec 5 qui peut flotter vers le haut ↑
		Georges – Carlos

Niveau 2 points

A3 → Niveau résiduel homogène

SR1	SR2	
3(n)	8(b)	3-8 → DJ ronde 2, mais comme ils ont été déclarés forfaits tous les deux, le critère absolue B1 n'est pas violé car la partie est considérée comment n'ayant pas été jouée. Donc cet appariement est possible E1 → 8-3 Louise – François

61% de réussite

9) Appariez la ronde 5

Expliquez les appariements.

A la dernière table Kevin ne se présente pas et vous n'aurez plus de nouvelles de lui. Expliquez la procédure qui s'en suivra et ses conséquences.

Sortez la grille américaine et le classement du tournoi.

Explication des appariements de la ronde 5

7 niveaux de points

3,5 pts	6(b)
3 pts	5(n), 8n, 20(n)
2,5 pts	4(n), 7(n), 12(b), 15(b)
2 pts	3b, 11(b), 14(n), 17(b)
1,5 pts	1(n), 2(b), 13(b)
1 pt	10(b), 16(n), 19(b)
0,5	9(n), 18(n)

Appariement de Nicolas

A3 → Niveau hétérogène

B1 → M0=1 ; Maxpaires=1 ; M1=1

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

S1	S2	
6(b)	5(n)	6-5 → DJ
	8n	6-8 → ok
	20(n)	E1 → 6-8
		Nicolas – Louise

Niveau à 3 points

A3 → Niveau homogène résiduel

B1 → M0=0 ; Maxpaires=1 ; M1=0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

S1	S2	
5(n)	20(n)	Une table perturbée blanche 5-20 → BC application de C10 ok E4 → 20-5 Quentin – Georges

Niveau à 2,5 points 4 joueurs

A3 → Niveau homogène

B1 → M0=0 ; Maxpaires=3 ; M1=0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

S1	S2	
4(n)	12(b)	4-12→DJ
7(n)	15(b)	Permutation 12 et 15→4-15→ok 7-12→ok E1→15-4 et 12-7 Albert – Etienne et Carlos – Hector

Pas de tables perturbées

Niveau à 2 points 4 joueurs

A3 → Niveau homogène

B1 → M0=0 ; Maxpaires=2 ; M1=0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

S1	S2	
3b	14(n)	3-14→ok
11(b)	17(b)	11-17→BC mais C10 →ok E1→3-14 et E4→11-17 François – Michelle et Ignace – Richard

Une table perturbée blanche

Niveau 1,5 points ; 3 joueurs

A3 → Niveau homogène

B1 → M0=0 ; Maxpaires=1 ; M1=0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
1(n)	2(b)	1-2→ok
	13(b)	Avec 13 qui peut flotter vers le bas E1→2-1 Bernard – Victor

Appariement de Jacqueline

A3→Niveau hétérogène

B1 → M0=1 ; Maxpaires=2 ; M1=1

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

C10→ minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

Il peut y avoir une table perturbée

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
13(b)	10(b)	13-10→ BF, C13→ 10 ne peut pas flotter vers le haut.
	16(n)	13-16→DJ
	19(b)	13-19→BC mais application de C10 donc ok E4→19-13 Jacqueline – Olivier

Niveau 1 points ; 2 joueurs

A3 → niveau résiduel homogène

B1 → M0=0 ; Maxpaires=1 ; M1=0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
10(b)	16(n)	10-16 → ok E1 → 10-16 Daniela – Paul

Niveau 0,5 points ; 2 joueurs

A3 → Niveau homogène

B1 → M0=0 ; Maxpaires=1 ; M1=0

B4 → Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C19.

L'établissement des sous-groupes selon B2 donne :

S1	S2	
9(n)	18(n)	9-18 → ok E4 → 18-9 Kévin – William

Pour la sanction de Kevin se référer à l'article 23.2 du RI DNA.

44% de réussite

10) En supposant qu'Olivier ait eu un élo de 1700 F quel aurait été le premier élo FIDE d'Etienne ?

Pour le calcul du premier elo fide d'Etienne se référer au 8.23 page 291 du LA.

Cela nous donne $R_a = \text{moyenne des joueurs } (1862+1978+1700+2250+1861) / 5 = 1930$ auquel il convient d'ajouter 20 pour le demi-point au-dessus de la moitié du nombre possible ($5/2=2,5$). Ce qui nous donne $R_u = R_a + 20 = 1930 + 20 = 1950$

33% de réussite

11) Sous forme de tableau expliquez et calculez les prix, à la place, partagés et au Hort.

Tableau des prix

	A la place	Hort	Partagés
Nicolas	400	400	400
Georges	300	300	300
Carlos	200	200	200
Louise	150	106,25	
Quentin	100	81,25	83,33
Albert			
Francois		31,25	83,33
Etienne		31,25	83,33
total	2900	2900	2900

Féminin :	90	Michelle	Michelle	Louise
Vétérans :	90	Albert	Albert	Albert
Jeune :	90	Richard	Richard	Richard

38% de réussite

12) Etablissez tous les documents composants le rapport d'après tournoi en indiquant à qui les pièces doivent être transmises et sous quels délais.

Pour le rapport se référer au chapitre 5.2 Gestion des tournois (pages 256 et suivantes du LA.

69% de réussite

L'indemnité sera de 236,50€ calculée comme suit :

- 119 suivant calcul en vigueur ramené à 150€ (50€ par jour)
- plus 40€ pour le matériel informatique apporté
- plus les frais de déplacement qui s'élèvent à 15,50€ x 3 jours 46,50€

Certains ont préférés dormir à l'hôtel. Bien évidemment cela a été accepté à condition de n'avoir facturé qu'un seul aller-retour....

***** FIN du corrigé de UVT *****

Informations de contact

Directeur de l'Education des arbitres : Rachid Heddache

direc.educ.dna@gmail.com

Direction Nationale de l'Arbitrage

Fédération Française des Echecs

1 rue Ernest Hemingway, 78370 PLAISIR

Tél 01 39 44 65 80

Télécopie 01 30 69 93 15

<http://echecs.asso.fr>



fédération
française
des échecs

N'hésitez pas à contacter la DNA en cas de question ou de remarque sur l'édition de ces annales.