Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre
de
L'arbitre

Fédération Française des échecs

0 : INTRODUCTION

Chapitre 0.1 : Sommaire
Chapitre 0.2 : Index
Chapitre 0.3 : Références

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

0 : Introduction

Chapitre 0.1

0.1 Sommaire

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

Table des matières

0.1 Sommaire....3
0.2 Index....6
0.3 Références....10
1.1 Les missions de l'Arbitre....15
1.2 Le Règlement Intérieur de la D.N.A....23
2.1 Les règles du jeu d'Echecs....42
2.2 Annexes aux règles du jeu....66
2.3 Glossaire....80
3.1 Gestion des tournois toutes-rondes....128
3.2 Tournois au système Molter....149
3.3 Tournois à élimination directe....173
4.1 Règles du système suisse....180
4.2 Appariements Accélérés....202
4.3 Exemple de Tournoi au système suisse....207
5.1 Les Départages....230
5.2 Gestion administrative des tournois....249
5.3 Le système Hort :....276
6.1.1 Le classement Standard de la FIDE....280
6.1.2 Le classement Rapide et Blitz de la FIDE....288
6.2 Les Titres de la FIDE....296
6.3 Titres d'Arbitres décernés par la FIDE....318
6.4 Séminaire de formation d'arbitres et formateurs FIDE....325
6.5 Classification des Arbitres....336
6.6 Règlement disciplinaire pour les Arbitres....342
6.7 Directives contre la tricherie....346
6.8 Règles générales pour les compétitions FIDE....352
6.9 Les tournois de Haut niveau....360
6.10 Normalisation & matériels de jeu....365
6.11 Règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE....370
6.12 Enregistrement & Octroi de licence FIDE....389
7 : HANDICAP....392
8.1 Direction Nationale de l'Arbitrage....399

0 : Introduction

Chapitre **0.2**

Index

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

0.2 Index

Abandon ou forfait	3.1 paragraphe F2
Absent (joueur)	3.1 F8
Adjoint (arbitre)	Mission de l'arbitre – RI DNA – Gestion des tournois – Titres arbitres – Classification des arbitres – Règles tournois FIDE
Affichage des résultats des parties	Mission de l'arbitre
Ajournées (les parties)	Règles du jeu Directives I- Mission de l'arbitre – Système suisse – Tournois de haut niveau
Ajusté (score)	Départages
Analyse	Gestion des tournois
Appariement (critères d')	Système suisse
Appariement (règles d')	Système suisse
Appariement accéléré	Système de Haley
Appariement accéléré dégressif	Accéléré dégressif
Après tournoi	Gestion des tournois
Arbitre (le rôle de l')	Mission de l'arbitre - RI DNA
Arbitre fédéral Club	RI DNA
Arbitre fédéral Open 1 et 2	RI DNA
Arbitre fédéral Élite 1 et 2	RI DNA
Arbitre formateur	RI DNA
Arbitre/ les titres de la FIDE	RI DNA
Arbitre-candidat	RI DNA
Arbitre-stagiaire	RI DNA
Attestation de Stage Pratique	RI DNA – Gestion des tournois
Attestations sur l'honneur	Gestion des tournois
Aveugles (règles pour le jeu avec des)	Règles du jeu Annexe D
B01 (titres FIDE)	Titres FIDE
B02 (classement de la FIDE)	Classement de la FIDE
BCR (Classement anglais)	Système suisse
Berger	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Berlin	Départages
Blitz	Règles du jeu Annexe B
Buchholz	Départages
C01 (tournois de haut niveau)	Tournois de haut niveau
C02 (normes pour le matériel de jeu)	Normes matériel de jeu pour les compétitions FIDE
C04 système suisse	Système suisse
C06 (règles des tournois de la FIDE)	Règles tournois FIDE
Cadence de jeu (FIDE)	Classement de la FIDE

Charte de l'arbitrage	RI DNA
Check-list : tournois joues en cadence lente	Gestion des tournois
Check-list : tournois rapides	Gestion des tournois
Classement de la FIDE (liste officielle du)	Classement de la FIDE
Classement de la FIDE (système de)	Classement de la FIDE
Classification des tournois	RI DNA
Code de l'éthique (FIDE Handbook A09)	Mission de l'arbitre Annexe D
Commission d'appel	Mission de l'arbitre
Compétence disciplinaire	RI DNA
Composition de la D.N.A	RI DNA
Conduite des joueurs	Règles du jeu Article 12
Confrontation directe	Départages
Contrôle de temps	Règles du jeu
Couleurs (différence de, préférentielle)	Système suisse
Coup impossible	Règles du jeu
Coupe (tournois à formule)	Règles des Tournois à élimination directe
Cumulatif	Départages
Départages	Départages
Déroulement des parties	Mission de l'arbitre
Directeurs régionaux d'arbitrage	RI DNA
Disponible (joueur)	Règles des Tournois à élimination directe
DNA	RI DNA
Droits d'homologation	Gestion des tournois
Échanges	Système suisse
Elo FIDE	Classement de la FIDE
Enquête forfait non justifié	Gestion des tournois
Examens	RI DNA
Exécution d'un coup	Règles du jeu
Exempts	Système suisse
Fictif (joueur)	Règles des Tournois à élimination directe
Fin de la partie (La)	Règles du jeu
Flotteurs	Système suisse
Formation (les stages de)	RI DNA
Fumer (Interdiction officielle de)	Mission de l'arbitre
Grille américaine	Classement de la FIDE
Haley (Système de)	Système de Haley
Homologation	Gestion des tournois
Hort (système)	Le Système Hort
Indemnisation (Barème d' Fiche d')	Gestion des tournois
Informatique (mise à disposition…)	Gestion des tournois

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

Sonneborn-berger	Départages
Suisse (Règles du système)	Système suisse
Superviseurs	RI DNA
Système Rutsch-Berger	Rutsch-Berger
Système de Scheveningen	Système de Scheveningen
Tables de Berger	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Titres d'arbitrage (Attribution des)	RI DNA
Tournoi FIDE (composition du)	Classement de la FIDE
Tournois (classification des)	RI DNA
Tournois fermés FIDE (traitement des)	Gestion des tournois
Toutes rondes	Appariement pour les Tournois "Toutes Rondes"
Varma (protocole de)	Protocole de Varma

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

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

0 : Introduction

Chapitre **0.3**

0.3 Références

Le Livre de L'Arbitre

Direction Nationale de l'Arbitrage

Références

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

6.5	Classification des Arbitres d'Échecs	Stage FIDE	B.06
6.6	Règles des Tournois de la FIDE	Stage FIDE	C.05
6.7	Tournois de haut niveau	Stage FIDE	C.01
6.8	Normalisation et matériels de jeu	Stage FIDE	C.02
7	**HANDICAP**		
7.1	Fiche Accueil Déficient Moteur		
7.2	Fiche Accueil Déficient Visuel		
7.3	Fiche Accueil Déficient Auditif		
7.4	Fiche Accueil Déficient Intellectuel		
8	**INFORMATIONS**		
8.1	Direction Nationale de l'Arbitrage	UVC	

1 : D.N.A. ET ARBITRES

Chapitre 1.1 : Missions de l'Arbitre
Chapitre 1.2 : Règlement Intérieur de la D.N.A.

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

1 : D.N.A. ET ARBITRES

Chapitre 1.1

Les Missions de l'Arbitre

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

1.1 Les missions de l'Arbitre

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

A. Rôle auprès de l'échiquier :

1. Déroulement des parties.

1.1 Généralités :

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

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

1.2 Reprise après ajournement :

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

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

2. Préparation des séances de jeu.

2.1 Locaux et matériel :

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

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

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

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

2.2 Appariements :

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

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

3. Affichages - Résultats des parties.

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

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

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

4. La commission d'appel :

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

4.1 Composition.

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

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

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

4.2 Rôle et pouvoir.

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

B. Mission administrative

Cette mission regroupe l'ensemble des relations
- d'une part entre l'arbitre et l'organisateur de la manifestation,
- d'autre part entre l'arbitre et la Direction Technique Nationale et la Direction Nationale d'Arbitrage.

1. Relations avec l'organisation

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

1.1 Règlement intérieur du tournoi

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

Il doit indiquer au minimum :

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

1.2 Défraiement de l'arbitre

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

2. Relations avec les instances fédérales

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

3. Relation avec les joueurs

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

C. Mission fédérale

L'arbitre est le représentant des instances fédérales sur le lieu de la manifestation échiquéenne.

Licencié lui-même, il doit être à l'écoute des autres licenciés et apporter à leur demande des informations et des précisions relatives à la FFE.

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

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

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

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

D. Code de l'Éthique (F.I.D.E A09)

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

1. Introduction

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

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

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

1.4 Ce code de l'Éthique est applicable aux :

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

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

2. Nature des infractions

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

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

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

2.2.1 Les faits suivants sont d'une importance toute particulière :

Production de faux dans l'administration de la FIDE ou au sein d'une fédération nationale. Ceci comprend les informations incorrectes données pour obtenir des avantages ou un gain injustifié.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Sanctions

3.1. Les infractions au Code de déontologie de la FIDE seront sanctionnées s'agissant de faits commis par action ou par omission, qu'ils aient été commis délibérément ou par négligence, que la violation constitue un acte ou une tentative d'acte et que les parties aient agi comme principal acteur, participant, complice ou instigateur, ayant apporté une aide ou encourageant la commission de l'acte.

3.2. Les infractions au Code de déontologie de la FIDE sont punissables par une ou plusieurs des sanctions suivantes:

- avertissement ;
- réprimande ;
- retrait des récompenses; bon, jusqu'à 25 000,00 dollars américains ;
- révocations de titres et résultats sportifs ;
- travail d'intérêt général ;
- interdiction jusqu'à 15 ans de participer à une compétition d'échecs, ou à toute activité en lien avec les échecs, en tant que joueur, arbitre, organisateur ou représentant d'une fédération d'échecs ;
- exclusion temporaire d'un membre ou d'une instance.

3.3. Si une sanction est imposée, la Commission d'éthique peut examiner s'il existe des motifs de suspendre totalement ou partiellement l'exécution de la sanction, si les circonstances pertinentes le permettent, en particulier le dossier de la personne sanctionnée. En suspendant l'application de la sanction, la Commission d'éthique peut soumettre la personne sanctionnée à une période probatoire de six mois à deux ans. Si la personne bénéficiant d'une sanction suspendue commet une autre infraction au cours de la période probatoire, la suspension est automatiquement révoquée et la sanction initiale est appliquée dans son intégralité et s'ajoute à la sanction relative à la nouvelle infraction.

3.4. La sanction peut être décidée en tenant compte de tous les facteurs pertinents dans l'affaire, y compris l'âge, l'aide apportée et la coopération du délinquant, le motif, les circonstances et le degré de culpabilité du délinquant.

3.5. La Commission d'éthique décide de la portée et de la durée de toute sanction.

3.6. Les sanctions peuvent être limitées à une zone géographique ou à une ou plusieurs catégories spécifiques de compétitions ou d'événements (date de début).

3.7 Sauf indication contraire, la sanction peut être augmentée si cela est jugé approprié dans le cas d'une violation répétée des règles édictées.

3.8 Lorsque plus d'une infraction a été commise, la sanction est fondée sur la violation la plus grave et augmente selon le cas en fonction des circonstances particulières. Dans ces cas, lors de la détermination du montant d'une amende, la Commission d'éthique n'est pas tenue d'adhérer à la limite supérieure générale de l'amende.

3.9 À la demande de la Chambre d'instruction – dans le cas où cette dernière est nommée - la Commission d'éthique peut (immédiatement) prendre des mesures conservatoires (par exemple, la prise de sanctions provisoires) si une violation du Code de déontologie semble avoir été commise et qu'une décision sur la question principale peut ne pas être prise suffisamment tôt. La Commission d'éthique peut également prendre des mesures provisoires pour prévenir les interférences avec l'établissement de la vérité. Les mesures provisoires peuvent être valables pour un maximum de 75 jours. Dans des circonstances exceptionnelles, la Commission d'éthique peut proroger les mesures provisoires pour une période supplémentaire ne dépassant pas 45 jours. La durée des sanctions provisoires est prise en compte dans la décision finale.

4. Procédures administratives

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

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

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

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

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

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

5. Annexe 1 :

Procedural Rules – Règles de procédure voir site de la FIDE

http://www.fide.com/FIDE/handbook/EthicsCommissionProceduralRules.pdf

6. Annexe 2 :

Guidelines to the Interpretation of FIDE Code of Ethics – directives pour l'interprétation du code de l'étique de la FIDE.

http://www.fide.com/FIDE/handbook/EthicsCommissionGuidelines.pdf

1 : D.N.A. et Arbitres

Chapitre **1.2**

Règlement Intérieur de la D.N.A.

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

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

Préambule

Le Règlement Intérieur de la D.N.A. régit le fonctionnement interne du secteur de l'arbitrage F.F.E. La présente version résulte d'un projet d'évolution du secteur, impactant l'organisation interne de la D.N.A. ainsi que les cursus des arbitres fédéraux.

Titre I : Missions et objectifs

Article 1 Validation par le comité directeur de la FFE

Le présent texte, voté par le Comité Directeur de la F.F.E. le 08.08.2018 abroge et remplace le précédent Règlement Intérieur de la D.N.A. Mise en application le 1er septembre 2018.

Article 2 Mission

La D.N.A. a pour mission de diriger le secteur de l'arbitrage de la F.F.E.
Elle assure le développement du corps arbitral dans une culture d'excellence, pour des connaissances toujours pointues et des compétences homogènes sur le territoire ; ainsi que la supervision des tournois fédéraux, pour garantir le respect des pratiques et des règlements en vigueur.

Cette mission se décline en 6 axes :

2.1 Management

Fixer le cadre de fonctionnement de l'arbitrage pour la F.F.E. :

- Veiller au fonctionnement actif de la D.N.A. (réunion mensuelle sur internet)
- Gérer le budget alloué à l'arbitrage
- Nommer les cadres de l'arbitrage

2.2 Développement

Soutenir les objectifs fédéraux et les décliner dans le secteur de l'arbitrage

- Encourager toutes les initiatives visant à promouvoir l'arbitrage
- Travailler en synergie avec les autres commissions et directions fédérales

2.3 Administration

Administrer les dossiers des arbitres fédéraux :

- Décerner les titres d'arbitres fédéraux
- Veiller à ce que toutes les opérations liées au traitement des tournois incombant au corps arbitral soient convenablement effectuées

Assurer le respect des règlements :

- Veiller au respect de la Charte des Arbitres telle qu'elle est définie dans le présent règlement intérieur, et prendre les mesures nécessaires pour la faire appliquer
- Veiller à ce que le corps arbitral respecte et fasse respecter les règles et les règlements, diligenter d'éventuels contrôles de la part des superviseurs d'arbitrage, engager envers les collègues qui s'obstineraient à ne pas remplir leur mission de façon satisfaisante les opérations pouvant mener à la suspension temporaire de la licence d'arbitre.

2.4 Éducation

Former les arbitres fédéraux :

- Former les arbitres avec rigueur en organisant des stages de formation
- Valider ces formations en organisant des sessions d'examens

- Harmoniser les savoir-faire, maintenir un haut niveau de connaissances chez les arbitres titrés en organisant des séminaires de formation continue

2.5 Technique

Fournir des ressources aux arbitres fédéraux :

- Diffuser, après traduction en langue française, les nouveaux textes officiels de la F.I.D.E. relatifs à l'arbitrage et fournir l'accompagnement pédagogique nécessaire à leur bonne compréhension et à leur application
- Conseiller les arbitres, répondre à leurs problèmes d'arbitrage.
- Fournir aux arbitres fédéraux les moyens de remplir leurs missions à l'aide de divers outils de la D.N.A.

2.6 Communication

Promouvoir le secteur de l'arbitrage

- Assurer la communication interne et externe de la D.N.A.
- Fournir aux cadres de l'Arbitrage (membres de la D.N.A, Directeurs Régionaux, Formateurs et Superviseurs) des informations susceptibles de les aider à remplir leurs missions.

TITRE II : Organisation et administration

Article 3 Composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

3.1 Désignations

La D.N.A se compose de 8 à 10 membres. Le Directeur National de l'Arbitrage est désigné par le Président Fédéral. Le Directeur National de l'Arbitrage propose une liste d'arbitres. Ce choix doit être approuvé par le Président Fédéral puis par le Comité Directeur de la F.F.E.

3.2 Le Directeur National de l'Arbitrage

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

3.3 Le Directeur National adjoint de l'Arbitrage - Secrétaire de la D.N.A

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

- Assure le secrétariat général, tient à jour le budget et les archives de la D.N.A
- Organise les réunions de travail mensuelles par internet
- Organise les séminaires de formation d'arbitres F.I.D.E.

3.4 Le Directeur des titres

- Reçoit les rapports techniques des Tournois des arbitres principaux et des arbitres adjoints (stagiaires, candidats ou titrés sollicitant un titre de niveau supérieur), les vérifie, adresse

éventuellement des remarques et les archive après avoir procédé à la mise à jour des dossiers des collègues concernés.
- Tient à jour les attestations et les rapports d'arbitrage
- Gère le fichier national des arbitres, prévient les arbitres de leur nomination et fait délivrer par la F.F.E les licences d'arbitres.
- Gère les titres en relation avec le Directeur de l'Éducation

3.5 Le Directeur de l'Éducation

Le Directeur de l'Éducation est chargé du secteur éducatif, composé de 2 pôles dédiés à la formation et aux examens.
- Gère les sommes allouées au titre des lignes budgétaires « formation » et « examen »
- Est la seule personne habilitée à accorder ou refuser l'agrément fédéral préalable permettant à un stage de bénéficier du soutien financier de la F.F.E.
- Est chargé de superviser l'évaluation des mémoires de formateurs, en collaboration avec la D.N.A., et d'octroyer l'habilitation à former des arbitres fédéraux.

3.5.1 Le pôle formation

- Coordonne la mise en place des stages, en accord avec les organisateurs et les formateurs
- Organise les stages de formation de formateurs

3.5.2 Le pôle examen

- Organise les sessions d'examen annuelles en assurant le niveau de confidentialité adéquat et le caractère anonyme des copies
- Est responsable de la rédaction des corrigés des sujets et de leur publication dans la rubrique « annales des examens » de la page arbitrage.
- Fournit au Directeur des Titres tous les éléments dont celui-ci a besoin pour la bonne tenue des dossiers des impétrants

3.6 Le Directeur des règlements

- Assure la veille règlementaire au niveau sportif (F.I.D.E. / Ministère des sports)
- Tient à jour le Livre de l'Arbitre, rédige des articles concernant les modifications des règles et règlements à paraître dans les supports de communication de la D.N.A.
- Anime le pôle « règlement » de la D.N.A., ceci inclut la rédaction de la version française des règles du jeu.

3.7 Le Directeur du Numérique

Le Directeur du Numérique est le garant des outils et procédures de la D.N.A.
- Assure la veille technologique en lien avec le secteur de l'arbitrage (pendules, logiciels etc.)
- Rédige et tient à jour les procédures de fonctionnement des différents secteurs, en collaboration avec les directeurs concernés
- Anime le pôle numérique de la D.N.A.
- Aide à la création de nouveaux outils informatiques utiles aux différents secteurs de l'arbitrage

3.8 Le directeur juridique

Le Directeur Juridique est chargé des domaines suivants : social, juridique, fiscal et mesures administratives.
- Assure la veille réglementaire (hors cadre purement sportif) et la diffusion des informations pertinentes aux arbitres
- Assure le suivi des mesures administratives de la D.N.A.

3.9 Le directeur de la communication

- Collecte des informations utiles à la promotion de l'arbitrage auprès des membres de la D.N.A. et des arbitres et en assure la diffusion sur les divers supports de communication de la D.N.A.
- Publie les annales d'examens sur le site fédéral.

3.10 Les conseillers de la D.N.A

Assistent le Directeur National ainsi que les différents directeurs de secteurs et éventuellement pallient à une absence. Ils peuvent être chargés d'une mission spécifique répondant aux besoins ponctuels de la D.N.A.

Article 4 Les cadres de la D.N.A

4.1 Les superviseurs

4.1.1 Rôle

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

4.1.2 Visite et rapport de supervision

Tous les arbitres pourront être visités par les superviseurs. Aucun arbitre ne peut refuser d'être supervisé.

Un rapport défavorable peut entraîner la suspension provisoire de la licence d'arbitre.
Les visites sont diligentées par le Directeur National de l'Arbitrage. En ce cas, les frais de déplacements sont pris en charge par la D.N.A.

La visite de supervision peut être demandée par l'arbitre supervisé, dans le cadre de son cursus, via son Directeur Régional de l'Arbitrage. Les visites peuvent aussi être diligentées par un Directeur Régional d'Arbitrage (sur le territoire de sa ligue exclusivement). Dans ces deux cas, les frais de déplacements sont alors pris en charge par la ligue.

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

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

4.2 Les formateurs

Certains arbitres fédéraux élite sont habilités à animer des formations d'arbitres fédéraux. Ils doivent pour cela avoir validé leur cursus de formateur (mémoire de formateur validé par le Directeur de l'Éducation et 2 attestations de stage de formateur délivrées par deux arbitres formateurs différents). Pour conserver leur habilitation, ils doivent justifier d'une mise à jour régulière de leurs connaissances.

La D.N.A. évalue le nombre de formateurs nécessaires au bon fonctionnement du secteur. Lorsque de nouveaux formateurs doivent être recrutés, la D.N.A. publie une annonce et organise les entretiens préalables à la sélection des arbitres intéressés et au déclenchement de leur cursus de formateur.

Article 5 Les structures régionales et départementales

La compétence de la D.N.A. est nationale. Afin d'assurer un maillage territorial en adéquation avec la structuration de la F.F.E., des acteurs régionaux et départementaux peuvent être nommés.

5.1 La Direction Régionale d'Arbitrage

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

5.1.1 Le Directeur Régional de l'Arbitrage (le D.R.A)

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

Le D.R.A. travaille en collaboration avec les différents Directeurs Nationaux, pour assurer une synergie entre le niveau national et régional. Il est également chargé d'assurer l'homogénéité des pratiques entre les Directions Départementales de l'Arbitrage de sa ligue, lorsqu'elles existent.

5.1.2 Fonctionnement

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

5.2 La Direction Départementale d'Arbitrage

Chaque comité départemental peut créer une Direction Départementale d'Arbitrage (D.D.A.) en se basant sur les principes des D.R.A.

Article 6 Administration

6.1 Délivrance de la licence d'arbitre

Un arbitre doit nécessairement être titulaire d'une licence A valable pour la saison en cours, délivrée par un club dûment affilié à la Fédération Française des Échecs. Le fait d'être titulaire d'un titre d'arbitre et d'être licencié A délivre automatiquement la licence d'arbitre pour la saison. Faute de licence A, un arbitre n'est pas autorisé à officier ou prendre part à des formations, quel que soit son titre.

6.2 Arbitres inactifs

Au moins une fois tous les 4 ans, chaque arbitre titré doit s'inscrire à un stage de formation continue (FC) qu'il est tenu de suivre entièrement. Faute d'avoir suivi un stage FC dans les temps requis, à l'issue de la saison sportive du terme des 4 ans, il devient un arbitre inactif n'ayant plus le droit d'exercer. Aussitôt ce stage effectué, l'arbitre inactif redevient actif. A défaut de suivre un stage FC, un arbitre titré ou inactif peut s'inscrire à un stage de formation initiale qu'il doit suivre entièrement. Si durant une période de six ans à compter de son dernier stage, un arbitre n'effectue pas de formation continue, celui-ci sera dans l'obligation de suivre un stage SC. A l'issue de celui-ci, son titre d'arbitre est réactivé.

6.3 Agrément F.I.D.E

Les arbitres fédéraux d'open ou élite, en charge de tournois homologués F.I.D.E., doivent être licenciés auprès de la F.I.D.E. Les procédures sont détaillées dans le guide de l'arbitrage au niveau international.

TITRE III : Cursus Fédéral des Arbitres

Il existe 1 étape préparatoire et 4 titres dans le cursus fédéral :

- Arbitre-Stagiaire
- Arbitre Fédéral Jeune (AFJ)
- Arbitre Fédéral de Club (AFC)
- Arbitre Fédéral d'Open (AFO)
- Arbitre Fédéral Elite (AFE)

Et 2 niveaux distinctifs pour les titres d'AFO et d'AFE :

- Niveau 1
- Niveau 2

Article 7 Délivrance des titres d'arbitres fédéraux

Les titres d'arbitres fédéraux sont décernés par la Direction Nationale de l'Arbitrage, aux licenciés A satisfaisant aux critères requis :

7.1 Critères administratifs :

Pour obtenir un titre d'arbitre fédéral, les conditions administratives suivantes sont nécessaires :

- Être titulaire d'une licence A valable pour la saison en cours
- Respecter les limites d'âge et les titres requis, tels qu'indiqués dans la description du titre visé
- Posséder un classement Elo (lent ou rapide, national ou F.I.D.E.).

7.2 Critères sportifs théoriques :

- Obtenir des Unités de Valeur (U.V) délivrées à l'occasion d'examens nationaux tels qu'ils sont définis au Titre IV du présent règlement intérieur.

7.3 Critères sportifs pratiques :

- Obtenir des Attestations de Stage Pratique (A.S.P.) en tournois homologués.

7.4 Cas particuliers des étrangers ayant un titre de la F.I.D.E

Les licenciés A dont le code F.I.D.E. n'est pas FRA et possédant un titre d'arbitre de la F.I.D.E. (AF ou AI) en-dehors du cursus F.F.E. peuvent obtenir un titre fédéral leur permettant d'officier en tant qu'arbitre principal, en validant l'UVC. Le niveau de titre validé sera déterminé par la D.N.A., selon l'expérience du candidat.

Article 8 L'arbitre-stagiaire

Un arbitre-stagiaire est une personne titulaire d'une licence A :

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

L'arbitre stagiaire est autorisé à officier en qualité d'arbitre-adjoint et peut obtenir des Attestations de Stage Pratique (A.S.P.) établies par les arbitres principaux qu'il seconde.

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

Article 9 L'arbitre fédéral jeune (AFJ)

Un arbitre fédéral jeune est une personne (âge minimum : 12 ans, âge maximum : 18 ans) :

- titulaire de l'UVR
- ayant obtenu 1 (une) A.S.P. Favorable.

9.1 Passerelle UNSS :

Il peut également s'agir d'une personne de moins de 18 ans, titulaire d'une licence A, ayant la qualification de "Jeune Officiel UNSS à compétence nationale" et ayant dûment fait sa demande de titre auprès du directeur des Titres.

Article 10 L'arbitre fédéral de club (AFC)

Un arbitre fédéral de club (AFC) est une personne (âge minimum : 16 ans) :

- titulaire des UVR et UVC
- ayant obtenu 1 (une) A.S.P. Favorable.

10.1 Passerelle AFJ

Il peut également être un AFJ de 16 ans révolus et titulaire de l'UVC

Article 11 L'arbitre fédéral d'open (AFO)

Un arbitre fédéral d'open (AFO) est une personne (âge minimum : 18 ans) :

- titulaire d'un titre d'AFC
- titulaire des UVO et UVT
- ayant obtenu 2 (deux) ASP favorables
- ayant validé un rapport technique complet auprès du Directeur des Titres.

11.1 Niveaux d'AFO

Il existe 2 niveaux d'expérience dans le grade AFO :

- Dès la validation de son titre, un AFO obtient le niveau 1
- Dès qu'il a 2 ans d'expérience en tant qu'AFO, 4 tournois (dont 1 visite de supervision) et validé l'habilitation à délivrer des A.S.P., l'AFO peut faire sa demande au Directeur des Titres pour passer au niveau 2.

Article 12 L'arbitre fédéral élite (AFE)

Le niveau fédéral « élite » utilise le cursus international comme base, âge minimum 21 ans.

Un arbitre fédéral élite (AFE) est un AFO de niveau 2, ayant validé le titre d'arbitre F.I.D.E. (voir règlements F.I.D.E. en vigueur). Dès validation du titre international, le titre fédéral sera entériné par équivalence.

12.1 Niveau d'AFE

Il existe 2 niveaux d'expérience dans le grade AFE :

- *Dès la validation de son titre, un AFE obtient le niveau 1*
- *Sur proposition du directeur des titres, la D.N.A. peut octroyer le 2ème niveau d'AFE à un arbitre international ayant au moins 6 ans d'expérience dans l'arbitrage et démontré les compétences requises pour l'encadrement d'événements fédéraux majeurs.*
- *Les capacités à manager une équipe d'arbitres seront évaluées lors de l'arbitrage d'un événement fédéral majeur (CDF, CDF jeunes et CDF Rapide & Blitz).*

Article 13 Les titres internationaux

Le titre d'arbitre FIDE (AF) et le titre d'arbitre international (A.I) sont décernés par la FIDE.
Sera proposé au Congrès de la F.I.D.E. tout arbitre fédéral :

- AFO2 postulant au titre d'AF ou AFE1 postulant au titre d'AI
- Ayant présenté sa candidature par écrit à la D.N.A. (accompagnée d'un CV et de tous les documents demandés par la F.I.D.E. dûment remplis et signés) et remplissant toutes les conditions édictées par la F.I.D.E.

- Ayant reçu un avis favorable de la D.N.A. La D.N.A. pourra diligenter une visite de supervision et pourra vérifier la qualité de plusieurs rapports techniques avant de déposer la demande de titre auprès de la F.I.D.E.

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

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

TITRE IV Éducation des arbitres

Article 14 Principes

L'éducation des arbitres est primordiale au bon fonctionnement du secteur. Les arbitres formateurs sont chargés de transmettre des connaissances théoriques et des compétences pratiques aux arbitres en formation, lors de stages fédéraux. Ensuite, les stagiaires doivent démontrer l'acquisition de ces connaissances théoriques lors d'examens fédéraux et l'application des compétences pratiques lors de stages sanctionnés par une A.S.P.

Il existe 4 niveaux de formation initiale, préparant aux examens associés :
- Le stage d'arbitre jeune (SJ), prépare l'UV Règles du Jeu
- Le stage d'arbitre de club (SC), prépare les UV Règles du Jeu et Compétitions Fédérales
- Le stage d'arbitre d'open (SO), prépare les UV Organisation et Tournoi
- Le stage d'arbitre F.I.D.E. (SF), prépare l'examen F.I.D.E.

Et une formation continue (FC)

La D.N.A., une ligue, un comité départemental ou un club peuvent organiser un stage. Les stages de formation d'arbitres peuvent être organisés en utilisant internet. Dans tous les cas, l'homologation du stage doit être octroyée par le Directeur de l'Éducation (respectivement par la commission des arbitres de la F.I.D.E. pour les SF).

Article 15 Stages de formation

Les modalités pratiques et financières d'organisation de stages d'arbitrage ainsi que les programmes détaillés sont décrits dans le guide des formations d'arbitres fédéraux.

15.1 Le stage d'arbitre jeune (SJ)

Le stage SJ, d'une durée de 14 heures (2 jours), permet de préparer le titre d'arbitre jeune.
Thèmes essentiels du stage SJ :
Il est essentiellement axé sur l'enseignement des règles du jeu. S'y ajoutent des cours portant notamment sur les spécificités des compétitions jeunes et scolaires, sur la philosophie de l'arbitrage, sur le réglage des pendules, sur le règlement intérieur de la D.N.A.

Le stage SJ est ouvert à tout licencié A âgé de 11 à 16 ans.

15.2 Le stage d'arbitre de club (SC)

Le stage SC, d'une durée de 14 heures (2 jours), permet de préparer le titre d'arbitre fédéral de club.
Thèmes essentiels du stage SC :
Il est essentiellement axé sur l'enseignement des règles du jeu. S'y ajoutent l'aptitude à arbitrer un match et l'acquisition de compétences organisationnelles, la connaissance des compétitions fédérales et des règlements fédéraux ainsi que des cours portant sur la philosophie de l'arbitrage, le fonctionnement des pendules électroniques, l'accueil du joueur handicapé, les missions et les devoirs de l'arbitre, le règlement intérieur de la D.N.A.

Le stage SC est ouvert à tout licencié A âgé d'au moins 15 ans.

15.3 Le stage d'arbitre d'open (SO)

Le stage SO, d'une durée de 16 heures (2 jours), permet de préparer le titre d'arbitre fédéral d'open.
Thèmes essentiels du stage SO :

- Le système suisse.
- Les compétences organisationnelles et les devoirs administratifs de l'arbitre (notamment le traitement d'après tournoi qui doit être irréprochable).
- Un solide rappel sur les règles du jeu.

Le stage SO est ouvert à tout AFC, licencié A et âgé d'au moins 17 ans.

15.4 Le stage d'arbitre F.I.D.E (SF)

Le stage SF, d'une durée de 30 heures (4 jours), permet de préparer le titre d'arbitre F.I.D.E. et AFE.
Le contenu du stage est celui défini par la F.I.D.E. pour les stages de formation d'arbitres F.I.D.E.

Le stage F.I.D.E. est ouvert à tout AFO de niveau 2, licencié A et âgé d'au moins 20 ans.

15.5 Le stage de formation continue(FC)

Le stage de formation continue (FC), d'une durée de 6 heures à 8 heures, comprend des cours portant sur les nouveautés, sur la dernière version des règles du jeu, sur les devoirs de l'arbitre (y compris sur le plan administratif) ainsi qu'un travail « à la carte » en fonction des attentes et questions formulées par les stagiaires.

Le stage FC est ouvert à tout arbitre fédéral, licencié A.

15.6 Le séminaire de formation de formateurs (FF)

Le séminaire de formation des formateurs s'adresse aux formateurs. Le Directeur de l'Éducation des arbitres organise et anime le séminaire en faisant appel à des membres de la D.N.A., à des formateurs et à des experts. Ce séminaire porte sur les contenus d'enseignement, sur les méthodes pédagogiques, sur les exigences liées aux épreuves des examens, sur les innovations ainsi que sur l'étude, l'approfondissement et la mutualisation de divers outils à caractère pédagogique et/ou à caractère technique.

Article 16 Examens

La D.N.A. organise les examens d'arbitrage permettant d'obtenir les unités de valeur (UV) nécessaires à la validation d'un titre d'arbitre fédéral. Les modalités pratiques et financières d'organisation des examens d'arbitrage sont décrites dans le guide des examens d'arbitres fédéraux.

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

Il existe 5 UV dont l'utilité est décrite dans la section « cursus » du présent règlement.

16.1 UV Règles du jeu (UVR)

- Règles du jeu
- Section spécifique au titre d'Arbitre Jeunes / d'Arbitre de Club

Durée de l'épreuve : 2 heures
Peuvent s'inscrire à cette épreuve les arbitres de club stagiaires ou arbitres jeune stagiaires ayant suivi un stage SC ou SJ depuis moins de 2 ans

16.2 UV Compétitions fédérales (UVC)

- La F.F.E., la D.N.A.
- Compétitions fédérales

Durée de l'épreuve : 2 heures
Peuvent s'inscrire à cette épreuve les arbitres de club stagiaires ayant suivi un stage SC depuis moins de 2 ans ou les AFJ avec un titre en cours de validité.

16.3 UV Organisation (UVO)

- Compétences organisationnelles / règlements
- Compétences techniques

Durée de l'épreuve : 1 heure
Peuvent s'inscrire à cette épreuve les arbitres d'open stagiaires ayant suivi un stage SO depuis moins de 2 ans.

16.4 UV Tournoi (UVT)

- Système suisse et logiciel d'appariement
- Compétences techniques

Durée de l'épreuve : 3 heures
Peuvent s'inscrire à cette épreuve les arbitres d'open stagiaires ayant suivi un stage SO depuis moins de 2 ans.

16.5 Mémoire de formateur (MF)

Les arbitres ayant entamé un cursus pour devenir formateur reçoivent un sujet à traiter dans un mémoire de formateur. Le sujet est donné par le Directeur de l'Éducation qui aura préalablement consulté le D.N.A.

Une fois le document rédigé, le futur formateur devra soutenir son mémoire devant un jury composé par le Directeur de l'Éducation, en accord avec le D.N.A.

Article 17 Attestation de stages pratiques

Une attestation de stage pratique (A.S.P.) est un document officiel de la D.N.A. employé pour l'évaluation des arbitres stagiaires lors des tournois homologués F.F.E. Elles sont délivrées par l'arbitre principal du tournoi, AFO de niveau 2 ou plus.

17.1 Habilitation à délivrer des A.S.P.

Afin d'être habilité à délivrer des A.S.P. en tournoi, un AFO doit suivre une courte formation, sanctionnée par un certificat, dont les modalités sont décrites dans le guide des A.S.P. Ceci permet également à un AFO1 de passer au niveau 2.

TITRE V : Classification des tournois ; obligation des clubs

Article 18 Principes

Un arbitre peut toujours arbitrer un tournoi inférieur à sa qualification.

Les tournois homologués par la F.F.E. et les matchs joués sous l'égide de la F.F.E. doivent être, suivant leurs niveaux, arbitrés par les arbitres fédéraux suivants, conformément à l'article 3 du texte « compétitions homologuées » (Livre de la Fédération). Cette classification ne concerne que les arbitres principaux : un arbitre adjoint peut être un arbitre détenant un titre inférieur au niveau requis ou un arbitre-stagiaire, dont la définition figure au Titre III du présent règlement intérieur.

18.1 Arbitres Fédéraux Elite de niveau 2 agrées F.I.D.E.

- *Arbitrage en chef des tournois de niveau Elite 2 : championnat de France, championnat de France des Jeunes et championnat de France Rapide & Blitz,*

18.2 Arbitres Fédéraux Elite de niveau 1 agrées F.I.D.E.

- Tous les types d'événements échiquéens homologués par la F.I.D.E. y compris avec la possibilité de délivrer des normes aux joueurs et aux arbitres.
- *Top 12*
- ½ finale et finale de coupe de France

18.3 Arbitres Fédéraux d'Open de niveau 2 (AFO2)

- Finales des coupes fédérales (hors coupe de France)

18.4 Arbitres Fédéraux d'Open de niveau 1 (AFO1)

- Tous les types d'événements échiquéens homologués par la F.F.E. à cadence lente, rapide et blitz.
- A condition d'être agréé F.I.D.E., tous les types d'événements échiquéens homologués par la F.I.D.E. sans possibilité de délivrer des normes aux joueurs.
- Coupes Fédérales jusqu'aux demi-finales et Coupe de France jusqu'aux quarts de finales

18.5 Arbitres Fédéraux de Club (AFC)

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

18.6 Arbitres Fédéraux Jeunes (AFJ)

- Compétitions jeunes et scolaires, sous la responsabilité d'un « tuteur » AFC ou plus selon le type de compétition.
- Compétitions homologuées F.F.E., en qualité d'arbitre adjoint.

Article 19 Dérogations

Certaines dérogations sont accordées dans les cas suivants :

- Les animateurs titulaires du DAFFE ou d'un diplôme équivalent sont habilités à arbitrer les phases départementales et académiques des championnats scolaires.
- Les arbitres-stagiaires ne peuvent arbitrer qu'en qualité d'arbitre adjoint. Ils peuvent toutefois, à titre exceptionnel, officier occasionnellement en qualité d'arbitre titulaire en faisant fonction d'arbitre fédéral de club, s'ils ont reçu un avis favorable de la part de leur Directeur Régional d'Arbitrage.
- Un arbitre fédéral de club peut, à l'occasion de certains tournois locaux (comme par exemple le tournoi interne d'un club) faire fonction d'AFO et utiliser le logiciel d'appariements au système suisse. Il le fait sous la responsabilité du Directeur Régional de l'Arbitrage, qui est la seule personne habilitée à attribuer cette dérogation.

Article 20 Les obligations pour les clubs

Les obligations pour les clubs concernant les arbitres sont définies dans le Livre de la Fédération.

Article 21 Arbitrage des matchs et des coupes fédérales

Le titre des arbitres ainsi que leur désignation est définie dans le Livre de la Fédération, dans le respect de l'article 18 du présent règlement intérieur.

TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives

Article 22 La charte de l'Arbitrage

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

22.1 Les devoirs de l'arbitre

- Respecter et faire respecter les règles et les règlements
- Jouer un rôle pédagogique lorsque cela est nécessaire
- Composer, le cas échéant, en accord avec l'organisateur, une Commission d'appel (nombre impair de personnes, faire figurer dans cette liste à la fois des titulaires et des suppléants) habilitée à examiner les appels des joueurs en cours de tournoi, convoquer cette commission lorsque l'appel est recevable
- Officier avec calme, dans un esprit de modération, d'ouverture et de conciliation, conformément à ce que préconise la F.I.D.E.
- Jouer un rôle de conseiller technique avant le tournoi (par exemple : rédaction du règlement intérieur en collaboration avec l'organisateur)
- Veiller au confort matériel et moral des joueurs en signalant à l'organisateur toute anomalie susceptible de perturber les compétiteurs, et l'aider à trouver des solutions appropriées, veiller à ce que la liste des prix soit affichée dès la première moitié du tournoi, s'assurer du bon affichage des informations techniques obligatoires : liste des joueurs par Elo décroissant, appariements, classement général et grille américaine ronde après ronde, règlement intérieur du tournoi, composition de la Commission des litiges.
- Autoriser la pratique du « bye » dans les tournois au système suisse homologués par la F.F.E. uniquement lorsque la procédure est clairement décrite dans l'annonce du tournoi et le règlement intérieur.
- Refuser de « diriger » les appariements, ne pas céder face aux pressions de joueurs désirant réaliser une norme ou une performance et sollicitant à cette fin une transgression des règlements, ne procéder à aucune protection de familles ou de clubs transgressant le texte F.I.D.E. C04
- Si les appariements sont accélérés, le préciser clairement dans le règlement intérieur du tournoi. Rappel : l'accélération est la seule variation mineure du C04 autorisée dans le cadre des tournois au système suisse homologués par la F.F.E.
- Faire preuve de ponctualité et de disponibilité, être présent en salle de jeu durant les rondes et faire preuve de vigilance, s'assurer que les joueurs ne parlent pas de leur partie en cours, prendre toutes les dispositions utiles pour prévenir et éviter les attitudes non-sportives, et sanctionner les fautifs si nécessaire
- Après le tournoi, assumer ses responsabilités administratives : rédiger et envoyer le rapport technique en se conformant aux directives de l'organigramme de gestion des tournois et en ne négligeant aucun élément de la « check-list » des arbitres fédéraux
- Considérer l'organisateur comme le Directeur du tournoi, travailler à ses côtés et avec les membres de son équipe dans un esprit constructif, ne jamais perdre de vue qu'il s'agit dans la plupart des cas d'un bénévole, tout mettre en œuvre pour que la manifestation échiquéenne dont il s'occupe soit un succès
- Représenter dignement la F.F.E. sur les lieux du tournoi

22.2 Les devoirs de l'organisateur

- Considérer l'arbitre comme le représentant de la F.F.E.
- Offrir aux joueurs de bonnes conditions de jeu : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyses, chauffage, toilettes, etc...
- S'occuper de la mise en place du matériel, préparer la salle en tenant compte des conseils de l'arbitre
- Offrir de bonnes conditions de travail à l'équipe d'arbitrage : bureau indépendant, ou, à défaut, leur préparer une zone non accessible au public et aux joueurs (sauf autorisation), qui doit être clairement identifiée

- Être présent (ou se faire représenter) sur les lieux du tournoi afin de régler sans tarder les éventuels problèmes matériels
- N'exercer aucune pression sur l'arbitre visant à diriger les appariements ou à transgresser le moindre règlement, ne pas intervenir dans les décisions relevant exclusivement de l'arbitrage
- Respecter le barème d'indemnisation de l'arbitrage et régler les notes de frais des arbitres avant le début de la dernière ronde, refuser de payer aux arbitres toute somme qui serait supérieure à celle obtenue grâce à la stricte application du barème fédéral, et signaler directement tout problème de ce type à la Direction Nationale de l'Arbitrage
- Respecter les quotas suivants : 1 arbitre par tranche de 100 joueurs (exemples : tournoi dont le nombre de participants est inférieur ou égal à 100 joueurs : 1 arbitre. Tournoi de 101 à 200 joueurs : 1 arbitre principal + 1 adjoint, tournoi de 201 à 300 joueurs : 1 arbitre principal + 2 adjoints)
- Prendre en charge les licences sur place (état-navette et règlement à effectuer au plus tard le lendemain de la fin du tournoi au siège fédéral)
- Régler le montant des droits d'homologation soit par chèque à la F.F.E. soit par paiement direct.

Article 23 Mesures administratives

23.1 Mesures administratives d'un arbitre sur les lieux du tournoi

Un arbitre fédéral peut être amené à infliger des pénalités sportives, conformément au dispositif décrit dans l'article 12.9 des règles du jeu de la F.I.D.E.

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

D'autre part, un arbitre fédéral peut donner à un joueur un avertissement. L'avertissement est notifié oralement au joueur. Si le joueur est absent, l'arbitre se charge de notifier l'avertissement au joueur concerné par tous moyens ainsi qu'au Directeur Juridique.
A l'occasion des tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Si le joueur ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, ce dernier le signale au Directeur Juridique.

23.2 Mesures administratives du Directeur Juridique

À la suite du signalement d'un arbitre principal qu'un joueur n'a pas répondu de façon satisfaisante à la demande d'explication par suite d'un forfait, le Directeur Juridique applique la mesure administrative de « suspension de compétition », d'une durée de 3 mois. Il se charge d'informer le joueur (par courrier électronique ou postal) son président de club et son Directeur Régional de l'Arbitrage.

La décision de suspension est publiée sur le site de la F.F.E. rubrique « Mesures administratives ».

Le joueur peut contester la mesure administrative devant le Comité National Olympique et Sportif Français selon les modalités prévues aux articles R 141-15 et suivants du Code du Sport.

23.3 Mesures administratives de la Direction Nationale de l'Arbitrage

La DNA examine d'une part les plaintes déposées par les licenciés contre un arbitre pour fautes d'arbitrage ou manquements à la Charte de l'Arbitrage (hormis les cas qui relèvent de la compétence des organes disciplinaires institués par l'article 2 du règlement disciplinaire de la FFE, et notamment les faits de brutalités et d'insultes).

D'autre part la D.N.A. examine les rapports défavorables rédigés par les superviseurs sur un arbitre. Après avoir entendu les intéressés (examen des circonstances et arguments du plaignant et de l'arbitre dans le respect du contradictoire et des droits de la défense), la DNA peut prononcer une mesure administrative à l'encontre de l'arbitre :

- La suspension temporaire de la licence d'arbitre.

La décision de la D.N.A. est notifiée à l’arbitre par courrier électronique avec demande d’accusé de réception ou par lettre recommandée avec avis de réception. L'arbitre peut dans tous les cas contester cette décision devant le Comité National Olympique et Sportif Français selon les modalités prévues aux articles R 141-15 et suivants du Code du Sport.

Annexe 1

CHARTE DU JOUEUR D'ECHECS

RESPECTER LES REGLES

Les parties se jouent conformément aux règles du jeu telles qu'elles sont définies et adoptées par la Fédération Internationale des Echecs et par la Fédération Française des Echecs. Elles doivent être appliquées de bonne foi.
Le résultat de la partie ou du match doit être acquis loyalement, sans bafouer l'éthique sportive et ne doit donc pas découler d'une quelconque négociation. Les comportements susceptibles de porter préjudice à un autre compétiteur ou de nature à jeter le discrédit sur notre sport sont totalement prohibés.
Une proposition de nullité est toujours inconditionnelle. Le partage du point par accord mutuel ne doit pas résulter de considérations dont les tenants et les aboutissants se situent hors du contexte sportif et ne peut intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

RESPECTER L'ADVERSAIRE

Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à des moyens illégaux, à des sources d'informations extérieures, à la tricherie.
Respecter l'adversaire, c'est éviter de le distraire ou de le déranger de quelque manière que ce soit.
Respecter l'adversaire, c'est s'adresser à lui en des termes toujours courtois et polis.

RESPECTER L'ARBITRE

En participant à une compétition homologuée, le joueur accepte de jouer sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
Garant du respect des règlements fédéraux et du respect de l'esprit sportif, l'arbitre est un représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.
Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur ne peut qu'obtempérer. Il peut interjeter appel oralement dans l'instant, mais dès que possible il déposera sa réclamation par écrit selon des modalités qui doivent lui être expliquées par le corps arbitral.

RESPECTER L'ORGANISATEUR

Chaque joueur doit concourir à la bonne tenue de la compétition.
L'inscription à une compétition homologuée implique l'acceptation des dispositions définies par le Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.
Les réclamations concernant l'organisation ne sont recevables que si elles sont formulées correctement.

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

CHARTE DU JOUEUR D'ÉCHECS*

JE RESPECTE LES RÈGLES

· *Les règles doivent être appliquées de* **bonne foi**.

· *Le résultat de la partie doit être acquis* **loyalement**.

· *Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un* **réel affrontement sur l'échiquier.**

JE RESPECTE L'ADVERSAIRE

· Respecter l'adversaire, c'est accepter de jouer contre lui **sans préjugés**.

· Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à la **tricherie**.

· Respecter l'adversaire, c'est **éviter de le déranger**.

· Respecter l'adversaire, c'est être **poli**.

JE RESPECTE L'ARBITRE

· L' arbitre dispose de toute **l'autorité** nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.

· L'arbitre est le **représentant officiel de la F.F.E** sur les lieux du tournoi.

· Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, le joueur doit **obtempérer** mais il peut déposer un **appel**.

JE RESPECTE L'ORGANISATEUR

· Le joueur **concourt à la bonne tenue** de la compétition.

· Le joueur se conforme au **Règlement Intérieur** affiché dans l'aire de jeu.

· Le joueur d'échecs est **un sportif** !

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

À DES PÉNALITÉS SPORTIVES OU À DES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

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

Annexe 2

Déontologie des Arbitres en 10 points

L'Arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements ;

2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions ;

3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement ;

4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés...) ;

5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive ;

6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, média, officiels,…) ;

7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux,…) ;

8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer de l'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de drogues illicites, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, …) ;

9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération indue, …) ;

10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.

Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :

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

2 : LES REGLES DU JEU

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'Echecs
Chapitre 2,2 : Annexes aux règles
Chapitre 2.3 : Glossaire

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.1**

Les règles du jeu d'échecs

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

2.1 Les règles du jeu d'Echecs

INTRODUCTION

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

Les Règles du Jeu d'Échecs couvrent le jeu pratiqué de part et d'autre d'un échiquier.

Les Règles du jeu se divisent en deux parties : 1. Les règles fondamentales du Jeu et 2. Les règles de compétition.

La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 88ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Goynuk (Antalya, Turquie). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er janvier 2018.

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

PREAMBULE

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

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

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

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

Les commentaires sont issus des commentaires publiés par la commission des Arbitres de la Fide (version 2020 pour les règles en vigueur au 1er janvier 2018)

Le préambule des Règles du Jeu est très important. Les Règles ne peuvent pas couvrir toutes les situations possibles qui peuvent survenir. Lorsque les Règles correspondent à une situation spécifique, l'arbitre doit veiller à ce qu'elles soient suivies. Cependant, il y a des occasions où un arbitre doit prendre une décision sur une situation non couverte ou non entièrement couverte par les Règles. Lorsqu'il prend de telles décisions, l'arbitre doit envisager des situations similaires couvertes. Dans tous les cas, la décision doit être fondée sur le bon sens, la logique, l'équité et toute circonstance particulière. Les décisions peuvent être faites en consultation avec d'autres arbitres. Comme il est toujours nécessaire pour un arbitre de prendre des décisions et de résoudre les problèmes pendant la partie, l'expérience est importante. Mais le plus important est une excellente connaissance des Règles actuelles et une objectivité totale à tout moment.

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 : Nature et but d'une partie d'Échecs

1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".

1.2 Le joueur déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant.

1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.

1.4 Le but de chacun des deux joueurs est d' "attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.

1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire.

1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.

1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2.2).

Si aucun des deux joueurs ne peut gagner, la partie est automatiquement un match nul. L'arbitre devrait donc intervenir pour le déclarer lorsque:
(a) aucun des deux joueurs n'a de matériel suffisant pour mater, ou
(b) la position est telle qu'aucun des joueurs ne peut faire échec et mat (appelée position morte).
L'exemple le plus simple de (a) est R v R. R+C v R+C n'est pas un exemple car un mat est possible.
Ce qui suit, où les blancs viennent de jouer h5, est un exemple de position morte :

Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").

L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.

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

Un roi blanc	habituellement représenté par le symbole		R
Une dame blanche	habituellement représentée par le symbole		D
Deux tours blanches	habituellement représentées par le symbole		T
Deux fous blancs	habituellement représentés par le symbole		F

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

Pièces Staunton

P D R F C T

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

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

Un échiquier peut être fabriqué dans différents matériaux mais il faut que les couleurs des cases blanches (claires = blanches ou crème) et noires (foncées = noires ou brunes) soient bien différentes. Il est utile qu'elles soient mates pour éviter les reflets et le trouble des joueurs. Les tailles des pièces et de l'échiquier doivent aller de pair (voir plus de détail dans les Règles des Tournois FIDE – FIDE Handbook C05).

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

Parfois, il y a mésentente entre les joueurs sur la façon de positionner les cavaliers. Chaque joueur a ses propres habitudes à ce propos. Chaque joueur peut placer ses propres cavaliers comme il le souhaite avant le début de la partie. Il ne peut le faire durant la partie qu'après avoir informé son adversaire qu'il s'apprête à les remettre en place (cf. Article 4 « J'adoube »)

Article 3 : Le déplacement des pièces

3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur.

3.1.1 Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, au titre du même coup.

3.1.2 On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, conformément aux Articles 3.2 à 3.8.

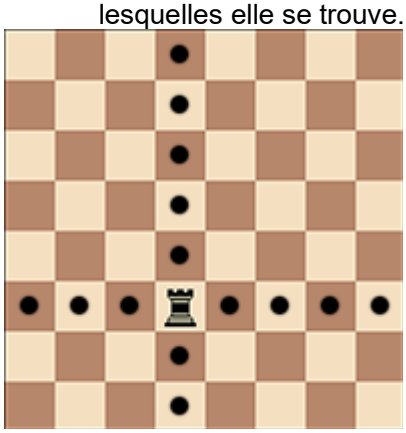
3.1.3 On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en prise le roi de son propre camp.

Même clouée, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée. Même clouée, une pièce peut mettre en echec le roi adverse.

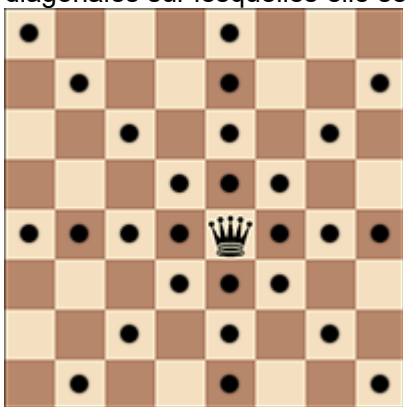
3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

Au départ, chaque joueur possède deux fous, un de chaque couleur. Si un joueur a deux fous ou plus d'une même couleur alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion (cf. Article 3.7.5.1) soit le résultat d'un coup illégal.

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



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



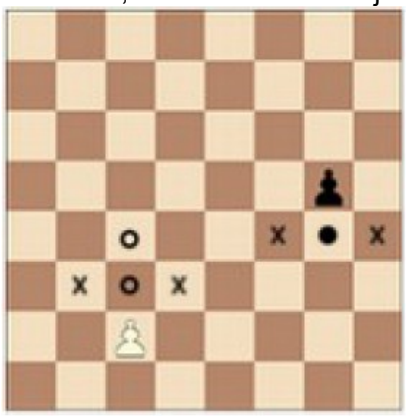
3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.

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

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

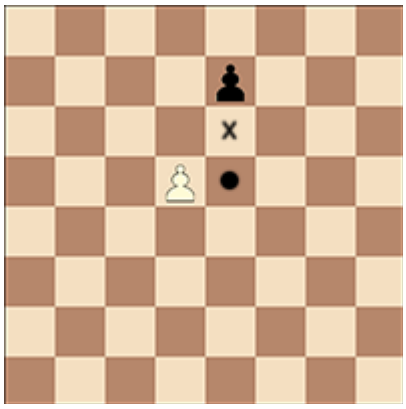
3.7.2 Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.

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



3.7.4.1 Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.

3.7.4.2 Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement après la poussée du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant".



3.7.5.1 Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion -lors de ce coup- contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de « promotion ».

3.7.5.2 Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment capturées.

3.7.5.3 Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

Lorsqu'un joueur place une tour inversée sur la case de promotion et continue la partie, la pièce est considérée comme une tour, même s'il l'appelle « Dame » ou toute autre pièce. S'il déplace la tour inversée en diagonale, cela constitue un coup illégal.
Lors de son coup, l'adversaire peut tourner la tour dans le bon sens. Cependant, pour éviter les conflits, il est conseillé de demander à un arbitre de le faire.

Dans le cas d'une promotion, si le joueur ne trouve pas la pièce nécessaire, il a le droit d'arrêter la pendule immédiatement et appeler l'arbitre pour qu'il lui apporte la pièce qu'il désire. L'arbitre doit fournir la pièce demandée et redémarrer la pendule. Le joueur continue alors de réfléchir à son coup. Il n'est pas obligé de promouvoir la pièce demandée.

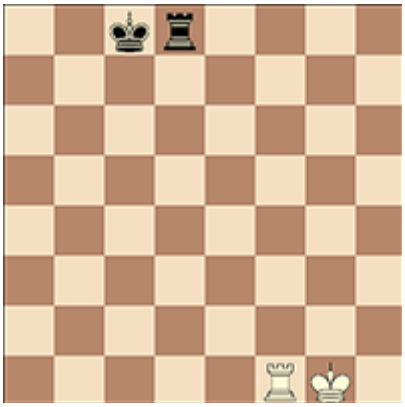
3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente

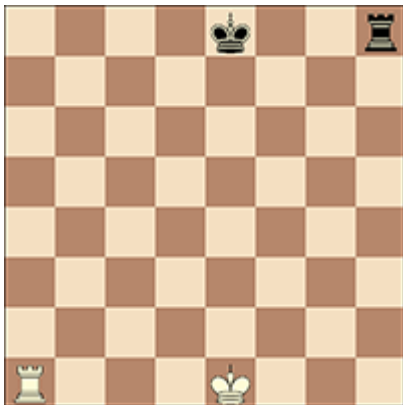
3.8.2 en "roquant".

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

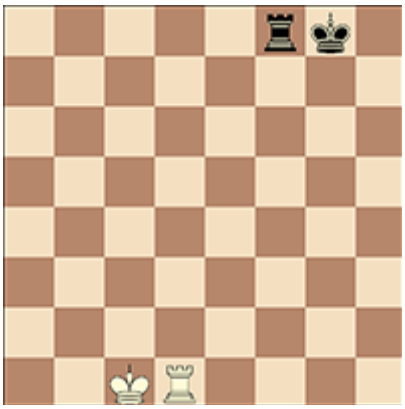
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu :

3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou

3.8.2.1.2 avec une tour qui s'est préalablement déplacée.

3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible :

3.8.2.2.1 si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou

3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9.1 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en échecs le roi de leur propre camp.

3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.

3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9.

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

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

Exemples de positions illégales:

a) Les deux rois sont en échec

b) Un joueur a les deux fous sur la même couleur de case, et les 8 pions sont toujours sur l'échiquier

En cadence Standard, si un arbitre observe une position illégale, il doit toujours intervenir immédiatement.

En Rapide et Blitz, l'arbitre intervient lorsqu'une position illégale s'est produite comme conséquence directe d'un coup illégal que l'arbitre a vu jouer.

Sinon, l'arbitre intervient conformément à l'article A.4.4 de l'annexe A, ou lorsqu'un des joueurs le réclame.

Article 4 : L'exécution du déplacement des pièces

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

4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).

L'Article 4.2.1 peut être utilisé uniquement pour corriger le placement de pièces mal placées. Si l'adversaire est absent de l'échiquier, le joueur doit prévenir l'arbitre (si un arbitre est présent) de son intention avant d'adouber. Le joueur doit toujours annoncer son intention d'ajuster une pièce. S'il ne le fait pas, les règles normales de la "piece touchée" s'appliquent (voir 4.3).

4.2.2 Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.

Selon cette règle, si un joueur n'a pas dit « j'adoube » ou quelque chose de similaire avant de toucher une pièce et que le contact avec la pièce n'est pas accidentel, la pièce touchée doit être jouée. Par exemple, si un joueur touche une pièce et déclare qu'il voulait en toucher une autre, cela n'est pas considéré comme accidentel.

4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2.1 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :

4.3.1 Une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;

4.3.2 une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;

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

4.4 Si un joueur au trait :

4.4.1 touche son roi et une de ses tours, il doit roquer de ce côté si cela constitue

un coup légal ;

4.4.2 touche délibérément une de ses tours puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;

Dans ce cas, le joueur doit déplacer sa tour, si possible. Si aucun mouvement de tour n'est possible, il doit déplacer son roi. (Article 4.3.1)

4.4.3 ayant l'intention de roquer, touche d'abord son roi puis une de ses tours alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

Veuillez noter que le roque est un mouvement de roi. Si un joueur essaie de roquer et que cela s'avère illégal, alors le joueur doit faire un mouvement de roi qui est légal. S'il n'y a pas de mouvement légal du roi, le joueur est libre de faire n'importe quel mouvement - il n'est pas obligé de déplacer la tour (mais voir 4.4.2)

4.4.4 promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

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

4.6 Lors de la promotion :

4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée

4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

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

4.7.1 s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;

4.7.2 s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

4.7.3 s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

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

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

Lorsqu'un arbitre observe une violation de l'article 4, il doit toujours intervenir immédiatement, sans attendre qu'un joueur réclame.

Article 5 : La fin de la partie

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

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

Un joueur peut abandonner de plusieurs façons :
- en arrêtant la pendule,
- en annonçant son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc …

Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et la situation doit être clarifiée (NdT : par l'arbitre). À la fin d'une partie, l'arbitre doit s'assurer que les deux feuilles affichent le même résultat.

Un joueur qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre est discourtois. Il peut être sanctionné par l'Arbitre Principal pour manque de sportivité.

5.2.1 La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

5.2.2 La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

5.2.3 La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, sous réserve que chaque joueur ait au moins joué un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.

Cette règle est applicable uniquement si l'Article 9.1.1 (ne pas faire nulle par accord mutuel avant un nombre donné de coups par chaque joueur) n'est pas appliqué.

La meilleure façon de conclure une partie est d'écrire le résultat sur la feuille de partie (s'il y en a une, cf.Article 8) et pour chaque joueur de la signer. Ceci constitue alors un document légal en cas de litige, mais même alors, les choses peuvent mal tourner.

LES RÈGLES DE COMPÉTITION

Article 6: La pendule

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

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

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

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

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

6.2.1 Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire (autrement dit, il appuiera sur sa pendule). Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :

6.2.1.1. le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou

6.2.1.2. le joueur a joué son prochain coup, alors que son coup précédent n'était pas achevé.

Normalement, lorsqu'un joueur oublie d'appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup, l'adversaire a les possibilités suivantes :

(a) Attendre que le joueur ait appuyé sur sa pendule. Dans ce cas, il est possible que le drapeau tombe et que le joueur perde au temps. C'est assez injuste, mais l'Arbitre ne peut pas intervenir et prévenir le joueur ;

(b) Informer le joueur d'appuyer sur sa pendule. Dans ce cas, la partie continuera normalement ;

(c) *Jouer son prochain coup. Dans ce cas, le joueur peut aussi jouer son prochain coup et appuyer sur la pendule. Si la partie est jouée avec un compteur de coups, alors un coup a été oublié par les deux joueurs.*

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

La situation suivante peut se produire :

Un joueur joue un coup, oublie d'appuyer sur la pendule et quitte la table (par exemple pour aller aux toilettes). Lorsqu'il revient, il voit que sa pendule tourne et, pensant que son adversaire a achevé son coup, il joue lui-même un autre coup et appuie sur la pendule. Dans cette situation l'Arbitre doit être appelé immédiatement pour clarifier la situation (l'adversaire a-t-il joué un coup ou non ?) et effectuer les corrections appropriées sur la pendule (temps, compteur de coups)

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

Parfois, ce qui suit se produit :

Un joueur dérange des pièces ; dans cette situation, l'adversaire laisse son doigt sur le balancier de la pendule pour empêcher le joueur d'appuyer sur la pendule. Ceci est interdit selon cet Article.

Si un joueur joue un coup avec une main et appuie sur la pendule avec l'autre main, cela n'est pas considéré comme un coup illégal et est sanctionné selon l'article 12.9.

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

Dans le cas d'un joueur appuyant sur la pendule sans jouer un coup, comme mentionné dans l'article 6.2.4, ceci est considéré comme un coup illégal et sanctionné selon l'article 7.5.3.

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

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

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

6.3.1 Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; pouvant inclure un temps additionnel avec chaque coup. Tous ces éléments devront être spécifiés à l'avance.

Une partie peut avoir plusieurs périodes. Les temps impartis et les temps additionnels avec chaque coup pour chaque periode doivent être spécifiés à l'avance. Ces paramètres ne doivent pas changer pendant un tournoi. Un match de départage peut avoir différents contrôles de temps.

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

Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne

commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

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

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

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

6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1 doivent être contrôlées.

Cela signifie que l'arbitre et/ou les joueurs doit vérifier si le nombre minimum de coups a été achevé

Considérons une partie en 90 minutes pour 40 coups et 30 minutes pour le reste de la partie. Il est normal de vérifier si 40 coups ont été joués par les 2 joueurs uniquement après la chute d'un drapeau.

Si un compteur de coups (de « pressions sur la pendule ») est utilisé avec une pendule électronique, alors il est possible d'établir si 40 pressions ont eu lieu avant la chute d'un drapeau, car un drapeau (ou un « -«) apparaît sur la pendule dans le cas où un joueur n'a pas achevé 40 coups dans le temps imparti.

Dans le cas où les deux cadrans d'une pendule électronique affichent 0.00, l'Arbitre a toujours la possibilité d'établir quel drapeau est tombé le premier, avec l'aide du « - » ou toute autre forme de drapeau. C'est pourquoi il y a toujours un vainqueur.

Lorsque des pendules mécaniques sont utilisées, l'article III.3.1 des Directives sur les parties sans incrément et fin de partie au KO s'applique.

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

Traditionnellement, dans les tournois individuels la pendule est placée à droite du joueur qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois. Lorsque l'un ou l'autre des joueurs, en raison d'un handicap, aurait des difficultés avec la position de la pendule et préférerait la pendule de l'autre côté, cela devrait être résolu en tournant l'echiquier plutôt qu'en déplaçant la pendule.. En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté, les échiquiers alternent les blancs et les noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent en compétition par équipes qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

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

Dans les tournois avec peu de joueurs, l'arbitre met en marche toutes les pendules.

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

Lorsque le compteur de coups est utilisé pour ajouter du temps après le premier contrôle de temps (souvent 40 coups), il est souhaitable que les arbitres démarrent toutes les pendules pour les Blancs.

Dans les grands tournois où le compteur de coups est utilisé, l'arbitre en chef doit décider si la durée nécessaire pour démarrer toutes les pendules justifie que cela soit fait par les arbitres plutôt que par les joueurs. Si les joueurs démarrent la pendule, lorsque les arbitres vérifient que les pendules ont été démarrées, ils doivent également s'assurer que la pendule indique correctement quel joueur est Blanc.

6.7.1 Le règlement d'une manifestation doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est zéro. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

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

Le début de la ronde est le moment où l'annonce est faite par l'arbitre. Si le délai de forfait est zéro, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour les joueurs qui ne sont pas présents à leur table.
Il est préférable d'afficher un grand dispositif de compte à rebours numérique dans la salle de jeu. Pour les événements FIDE avec moins de 30 joueurs, une annonce doit être faite cinq minutes avant le début de la ronde et une minute avant le début de la partie.
Autrement, une horloge doit être accrochée au mur à l'intérieur de la salle de jeu et indiquer l'heure officielle du tournoi.
Si le délai de forfait n'est pas 0, il est conseillé que l'arbitre annonce publiquement l'heure du début de la ronde et qu'il note l'heure de départ. Si le délai de forfait est par exemple de 30 minutes et que la ronde devait commencer à 15h00, mais a effectivement commencé à 15h15, les joueurs ne perdent par forfait qu'à 15h45.

6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs l ait signalé à cet effet.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé. Si un résultat est atteint entre une chute de drapeau et la chute constatée, le résultat n'est pas modifié. L'arbitre devrait annoncer la chute du drapeau dès qu'il le remarque.

6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Même dans le cas des articles 9.6.1 et 9.6.2, si un joueur ne termine pas le nombre de coups prescrit dans le temps imparti, la partie est nulle.
Cela signifie que la seule chute du drapeau ne permet pas à l'Arbitre de conclure à la perte de la partie pour le joueur dont le drapeau est tombé. L'Arbitre doit vérifier la position finale sur l'échiquier et, uniquement si l'adversaire peut mater le roi du joueur par une série de coups légaux (c'est-à-dire s'il existe une position d'échec et mat pour ce joueur avec les pièces présentes sur l'échiquier), il peut déclarer la partie gagnée par l'adversaire. S'il existe une suite de coups forcés pour le joueur dont le drapeau est tombé, menant à un échec et mat ou à un pat, la partie est déclarée nulle.
Lorsqu'une pièce a été touchée mais n'a pas été déplacée ou capturée avant la chute du drapeau, un mouvement forcé résultant ne doit pas être considéré comme faisant partie de la série de mouvements.

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

Afin de pouvoir estimer au mieux les temps à afficher sur la pendule de remplacement, il est recommandé de noter les temps et le nombre de coups pendant la ronde, toutes les 30mn par exemple, à l'aide d'une fiche de contrôle des temps.

C'est particulièrement utile en cas d'incréments.

Si une pendule doit être remplacée, il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

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

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

6.11.1 S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.

Par exemple, si une alarme incendie se déclenche. Avant de demander aux joueurs d'évacuer le bâtiment, l'arbitre devrait, si possible, demander à ceux qui se trouvent sur leur echiquier d'arreter leur pendule.

6.11.2 Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

6.11.3 L'arbitre décidera de la reprise de la partie.

6.11.4 Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.

Un joueur peut arrêter la pendule s'il se sent dérangé par son adversaire ou des spectateurs ou s'il ne se sent pas bien. Aller aux toilettes n'est pas nécessairement une raison valable d'arrêter la pendule.

Un joueur handicapé doit être traité avec respect.

Les raisons valables d'arrêter la pendule incluent:

Une irrégularité, telle qu'un déplacement ou une position illégale, est découverte ;

un joueur est dérangé par son adversaire ou par des spectateurs;

Maladie ;

Une pause pour aller aux toilettes n'est généralement pas une raison valable, mais pourrait l'être dans le cas d'un joueur handicapé ou malade.

6.12.1 Écrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups.

6.12.2 Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Un arbitre doit réaliser que ces informations peuvent être erronées. Si le nombre de coups déjà joués a été établi par l'arbitre avant qu'il ne commence à compter, le compteur de coups peut être utilisé pour confirmer que 50/75 coups ont été joués.

Article 7: Irrégularités

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

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

La position incorrecte doit être constatée pendant la partie, sinon le résultat restera en l'état.Si une partie est disputée sur un échiquier électronique, il est possible que l'ordinateur bloque sur un coup illégal. L'opérateur de retransmission peut alors signaler le problème à l'arbitre qui devra vérifier si cette situation a été causée par une irrégularité dans le jeu.

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

7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joué moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.

Après 10 coups joues ou plus, la partie continuera, sinon une nouvelle partie sera jouée avec les bonnes couleurs. Peu importe la position atteinte sur l'échiquier ni combien de pièces ou de pions ont été capturés.

Dans le cas où une partie avec couleurs inversées finirait par des moyens normaux (par mat, pat, abandon, nulle par accord mutuel – si autorisée), avant que dix (10) coups ne soient achevés, le résultat de la partie est maintenu.

7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

7.4.2 Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.

7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

Imaginons que le joueur A a le trait et que sa pendule tourne. Alors, le joueur B dérange l'une de ses pièces (par accident). Il n'est pas correct que le joueur A démarre la pendule du joueur B. Bien entendu, si le joueur A est réellement perturbé, il appellera l'arbitre, après avoir arrêté les 2 pendules.
L'arbitre peut alors soit ajouter du temps à la pendule de A, soit soustraire du temps à la pendule de B. Si A redémarre l'a pendule de B, cela crée plusieurs problèmes avec des incréments ajoutés à tort et le compteur de coup affecté.
Des problèmes peuvent se produire principalement en jeu rapide et en blitz, lorsqu'il est possible d'avoir plein de situations avec des pièces mal placées, à cause du court temps de réflexion et de la rapidité d'exécution des coups. La sanction que l'arbitre doit appliquer devrait considérer toutes les possibilités de l'Article 12.9. Il est inacceptable de déclarer une partie perdue pour le joueur qui a dérangé (par accident) une pièce, sauf s'il est évident qu'il l'a fait sciemment (i.e. dans le but de gagner du temps) ou qu'il l'a fait plus d'une fois.

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

Tout d'abord, il est très important que l'irrégularité soit observée pendant la partie. Après la signature des feuilles de partie ou tout autre événement matérialisant clairement la fin de la partie, aucune correction n'est possible. Le résultat sera maintenu. En outre, lorsqu'une irrégularité est observée pendant la partie, le jeu redémarre à partir de la position restaurée. La règle de la pièce touchée s'applique donc la pièce à jouer doit être, si possible, la première touchée, soit la pièce déplacée illégalement soit la pièce capturée. Si l'irrégularité a été causée par l'oubli d'un échec, la pièce touchée doit être utilisée pour parer l'échec ou capturer la pièce faisant échec, si possible.
Un coup ne peut pas être déclaré illégal avant que le joueur arrête sa pendule. Le joueur peut donc corriger son coup sans être sanctionné, même s'il avait déjà lâché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il n'ait pas appuyé sur la pendule. Bien entendu, il doit respecter l'article 4.
Si un arbitre observe un coup illégal, il doit toujours intervenir immédiatement. Il ne doit pas attendre qu'une réclamation soit faite par un joueur.

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

7.5.3 Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.

Si un joueur redémarre la pendule de l'adversaire au lieu d'arrêter la pendule, un arbitre peut considérer cela comme un accident et le sanctionner moins sévèrement.

Par exemple: le joueur B effectue un coup illégal. Le joueur A, au lieu de mettre la pendule en pause, redémarre la pendule de l'adversaire. Est-ce une violation de l'article 7.5.3?

Dans ce cas, le joueur A n'a pas délibérément démarré l'a pendule du joueur B. Si la pendule d'un adversaire peut avoir été démarrée par erreur, l'arbitre doit décider si cette action constitue un coup illégal ou une distraction.

7.5.4 Si un joueur utilise ses deux mains pour jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.

Ce n'est pas applicable si la partie s'est terminée avant que la pendule ne soit actionnée.

7.5.5 Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Le joueur perd la partie, dès lors qu'il complète deux (2) coups illégaux décrits ci-dessus, quels qu'ils soient. Cependant, quand 2 actions illégales se produisent lors d'un même coup (par exemple, un roque illégal et joué à deux mains, une promotion illégale et jouée à deux mains, une prise illégale et jouée à deux mains), cela compte pour un (1) seul coup illégal et le joueur ne doit pas perdre juste pour cela, sauf s'il s'agit de la deuxième irrégularité.
La prise du roi est un coup illégal et doit être sanctionnée en tant que tel.

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

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

Article 8 : La notation des coups

8.1.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition.

8.1.2 Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les directives I.1.1.

Notez qu'il est normalement interdit d'écrire le coup avant de le jouer. Ce n'est que dans le cas d'une demande de nulle (article 9.2 et 9.3) et d'ajournement qu'il est autorisé de le faire.

Même si un adversaire n'a qu'une seule réponse légale, celle-ci ne doit pas être enregistrée à l'avance par le joueur.

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

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

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

8.1.6 Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.

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

La feuille de partie n'a pas a être visible par l'adversaire (sauf lorsque l'adversaire en a besoin pour mettre à jour sa propre feuille, par exemple pour satisfaire au 8.5.2) mais l'arbitre doit pouvoir la voir et, surtout, combien de coups ont été enregistrés. Il est acceptable qu'un joueur ait un stylo sur sa feuille de partie mais cela ne doit pas masquer à l'arbitre le dernier coup.

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

Un joueur ne doit pas garder l'original de sa feuille de partie. Elle appartient à l'organisateur. Il doit la donner à l'arbitre et il peut garder la copie (s'il y en a une).

8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises à l'Article 8.1.1.

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

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

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

Notez que dans ce cas l'arbitre n'arrête pas la pendule. Si l'adversaire refuse de mettre sa feuille de partie à disposition, l'arbitre peut insister pour qu'il le fasse.

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

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

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

Il est très important que l'Arbitre enregistre les bons résultats des parties.

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

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

Cet article permet a l'Arbitre Principal d'annuler les décisions prises par d'autres arbitres, même après que les joueurs ont signé les feuilles de parties ou la feuille de match.

Il est également connu que les deux joueurs peuvent enregistrer un mauvais résultat. Cela permet à l'arbitre de corriger ces erreurs.

Article 9 : La partie nulle

9.1.1 Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

Si un tournoi applique cette règle, alors le nombre de coups nécessaires ou l'impossibilité de proposer nulle doit être indiqué sur l'invitation du tournoi. Il est bien aussi de rappeler la règle au début du tournoi. La règle ne s'applique qu'aux propositions de nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie. Ces derniers offrent la possibilité aux joueurs d'atteindre une nulle en moins de coups que la limite imposée dans le tournoi, mais celle-ci doit être validée par l'arbitre (par exemple : si deux joueurs font nulle par triple répétition de la position au bout de 20 coups dans un tournoi imposant au moins 30 coups aux deux joueurs avant de faire nulle par accord mutuel, alors l'Arbitre doit accepter la nulle avant d'arrêter la partie). Si aucun joueur ne réclame un nul par triple répétition, et qu'un arbitre sait que la même position (selon 9.2.2) s'est produite au moins 5 fois, alors il doit intervenir, voir l'article 9.6.1.

9.1.2 Cependant, si le règlement de l'événement permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

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

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

Il s'agit d'une règle utile pour l'arbitre et son utilisation doit être encouragée. Si un joueur prétend qu'il est distrait par des offres de nulle répétées, sa feuille de partie doit être examinée pour en trouver la preuve sous la forme de plusieurs (=) affichés.

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

La séquence de proposition de nulle est claire :

1. jouer un coup,

2.proposer nulle,

3.appuyer sur la pendule.

Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné selon l'article 12.9.

Aucune condition ne peut être valable (réponse dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier,…). La proposition de nulle est valable, pas la condition.

Selon le 9.1.2.3, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30ème coup (par exemple après 28 coups), et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

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

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

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

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

9.2.2.1 au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant ;

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

Seul le joueur au trait et dont la pendule fonctionne est autorisé à réclamer un match nul de cette manière.

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

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

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

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

Cf. le commentaire de l'article 9.2

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

Le droit de réclamer un match nul est restitué au coup suivant mais ne peut être effectué rétrospectivement.

9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

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

9.5.3 Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

Cette réclamation n'est pas traitée comme un coup illégal, mais voir ci-dessous.

Il est stipulé que le coup prévu doit être joué, mais s'il s'agit d'un coup illégal, un autre coup doit être joué avec la même pièce. Tous les autres éléments de l'article 4 s'appliquent.

9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

9.6.1 la même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois ;

9.6.2 toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime.

En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas nécessairement à se produire directement à la suite l'une de l'autre.

Dans les deux articles 9.6.1 et 9.6.2, l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.

Article 10 : Les points

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

Un autre système utilisé parfois est : 3 points pour la victoire, 1 point pour la nulle et 0 point pour la défaite. L'idée est d'encourager un jeu plus disputé.

Un autre est de 3 points pour la victoire, 2 points pour la nulle, 1 point pour la défaite et 0 pour le forfait. Ceci décourage les abandons et peut encourager les enfants, en particulier lorsqu'ils gagnent un point malgré leur défaite.

Un autre encore est 2 points pour la victoire, 1 point pour la nulle, 0 pour la défaite. Cela évite les ½ sur la feuille de résultats

10.2 Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score ¾ - ¼ n'est pas autorisé.

Article 11 : La conduite des joueurs

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

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

11.2.1 La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

11.2.2 La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.

11.2.3 Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

11.2.3.1 à un joueur de quitter la salle de jeu

11.2.3.2 au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu

11.2.3.3 à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu

Si possible, les spectateurs ne doivent pas pénétrer dans la salle de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les salles (espace fumeur, toilettes, bar, etc) toujours sous le contrôle des arbitres ou d'assistants.

11.2.4 Le règlement de l'événement peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.

Cet article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1 et 11.2.3.2. Dans le 11.2.3.1, il est interdit à tout joueur de quitter la salle de tournoi sans la permission de l'arbitre. En 11.2.3.2, il est interdit de quitter la zone de jeu pour le joueur qui a le trait.

En 11.2.4, la possibilité est donnée d'inclure, dans le règlement de la manifestation, l'interdiction de quitter la zone de jeu, sans la permission de l'arbitre, pour le joueur n'ayant pas le trait.

11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier

11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu.

Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.

11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur porte sur lui un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d'une manifestation peut spécifier une sanction différente, moins sévère.

11.3.3 L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.

Les règlements régissant les appareils électroniques sont à présent très strictes. Aucun téléphone mobile n'est autorisé dans la salle de tournoi et cela ne fait aucune différence qu'il soit allumé ou non. Si un téléphone mobile (même éteint) est découvert sur un joueur, sa partie est immédiatement perdue et son adversaire gagnera. Le résultat sera 1-0 ou 0-1. Peu importe si, lorsque le téléphone mobile est découvert, l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur fautif par aucune suite de coups légaux : il gagne la partie. L'adversaire peut avoir triché plus tôt.

C'est différent si la partie n'a pas encore commencé. Imaginons la situation suivante : Le forfait n'est pas à zéro minute. Le joueur A est dans la salle de jeu au démarrage de la ronde. Son adversaire, le joueur B, est absent. Immédiatement après avoir joué son premier coup, le téléphone de A sonne. L'arbitre déclare la partie perdue pour le joueur A. Quelques minutes plus tard, mais dans les temps pour ne pas être forfait, le joueur B arrive. Le résultat est 0F – 1F, car ceci n'est pas une partie « jouée » et ne peut être comptabilisée pour le classement Elo.

Cependant, il y a une possibilité ici pour un arbitre ou un organisateur de définir à l'avance (dans le règlement de la manifestation) une sanction moins sévère pour la violation de cet article (par exemple : une amende)

Ils peuvent également inclure dans le règlement de la manifestation la possibilité d'apporter un tel appareil au tournoi, pourvu que certaines conditions soient remplies : que l'appareil soit complètement éteint et rangé dans un sac à part, afin qu'il ne soit pas en contact avec le joueur et que le joueur n'ait pas accès au sac pendant la partie, sans l'autorisation de l'arbitre (et qu'il ne puisse prendre le sac pour aller aux toilettes etc).

11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu désignée par l'arbitre.

L'espace fumeur sera à l'extérieur des bâtiments publics en France. Il faut essayer de l'avoir le plus proche possible de la zone de jeu et sous supervision d'un arbitre ou d'un assistant.

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

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leurs parties doivent quitter la zone de jeu. Laissez-leur quelques minutes pour voir les autres échiquiers en vous assurant qu'ils ne dérangent pas les parties en cours.

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

Même lorsqu'elles sont justifiées, des offres ou réclamations de nulles répétées trop souvent peuvent gêner l'adversaire. L'Arbitre doit toujours intervenir lorsque l'adversaire est gêné ou dérangé.

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

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

Il est très difficile de donner des directives générales pour l'application de cet article, mais si un arbitre a à avertir trois ou quatre fois un joueur, cela constitue une bonne raison de déclarer la partie perdue. Il est nécessaire d'informer le joueur que l'Article 11.7 sera appliqué à la prochaine infraction.

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

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

Par exemple, les joueurs demandent souvent s'ils peuvent roquer ou capturer en passant dans la position sur l'échiquier. Un arbitre ne doit pas répondre par oui ou par non mais doit l'informer du sens de la règle appropriée. Il est également courant pour un joueur de demander comment réclamer un match nul.

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

Il est nécessaire de conseiller au joueur de déposer un appel, au cas où il n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre. En tout cas, la partie continuera selon la décision de l'Arbitre. Si le joueur refuse de continuer la partie, sa pendule continuera de tourner et il perdra au temps.

Il doit toujours y avoir une date limite pour le dépôt d'un appel.

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

11.11 Les deux joueurs doivent assister l'arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les réclamations de nulle.

11.12 La vérification de l'apparition à trois reprises d'une même position ou des réclamations de nulle en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

La reconstitution de la partie, par exemple pour une réclamation de nulle (trois fois la même position ou 50 coups), n'est pas uniquement du ressort *de l'arbitre. Les joueurs doivent faire cette reconstitution, sous la supervision de l'arbitre. Si un joueur refuse, l'article 12.9 s'applique.*

Article 12 : Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule)

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

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

12.2 L'arbitre devra

12.2.1 assurer le fair-play

12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition

12.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu

12.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés

12.2.5 superviser le déroulement de la compétition

12.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.

12.2.7 suivre les règles et directives contre la tricherie

L'arbitre doit faire attention à éviter tout type de tricherie de la part des joueurs.

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

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

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

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

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

Si un spectateur voit un drapeau tomber ou toute autre infraction, il doit en informer l'arbitre. Il ne devrait pas l'annoncer.

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

Personne n'est autorisé à utiliser son téléphone portable dans la salle de jeu ou dans les zones adjacentes pendant les parties.

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

12.9.1 L'avertissement

12.9.2 L'augmentation du temps restant à l'adversaire

12.9.3 La diminution du temps restant au joueur incriminé

12.9.4 L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,

12.9.5 La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,

12.9.6 La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)

12.9.7 Une amende définie à l'avance

12.9.8 L'exclusion pour une ou plusieurs rondes

12.9.9 L'expulsion de la compétition.

Ces sanctions ont un degré de gravité progressif. Par exemple, l'article 12.9.8 peut être utilisé pour un joueur qui arrive sous l'influence de l'alcool mais n'est pas perturbateur. L'article 12.9.9 peut nécessiter un accord avec l'organisateur de l'événement.

2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.2**

Annexes aux règles du jeu

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

Annexe A : Echecs Rapides

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

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

Exemple 1: Selon le règlement du tournoi d'un événement, le contrôle du temps est de 30 minutes pour toute la partie et de 30 secondes pour chaque coup. C'est-à-dire: pour 60 coups, nous obtiendrions 30 '+ (30 "x 60) = 30' +30 '= 60'. Comme le stipule l'article A1" Une partie “d’échecs rapides” est une partie où tous les coups doivent être complétés en moins de 60 minutes pour chaque joueur, alors une telle partie est considérée comme une partie d'échecs standard.

Exemple 2: Selon le règlement du tournoi d'un événement, le contrôle du temps est de 10 minutes pour toute la partie et de 5 secondes pour chaque coup. C'est-à-dire: pour 60 coups, nous aurions 10 '+ (5´ x 60) = 10' +5 '= 15'. Ainsi, selon l'article A.1, une telle partie est considérée comme une partie d'échecs rapides.

Lorsque vous effectuez ces calculs, les parties utilisant le mode « delay » sont traitées de la même manière

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d’effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.

Le joueur peut à tout moment, demander à l’arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

Les joueurs sont autorisés à écrire les coups, mais ils peuvent arrêter d'écrire à tout moment.

Les joueurs peuvent réclamer un match nul sans le support d'une feuille de partie lorsqu'ils jouent sur des échiquiers électroniques. L'arbitre a également le droit d'accepter ou de refuser une réclamation sans preuve de feuille de partie sur la base de ses observations.

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et

A.3.1.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l’arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d’être considérée comme une tentative de distraction de l’adversaire.

Si le joueur demande à l’arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée. Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent s'appliquer à chaque ronde. Elles ne peuvent pas être introduites, par exemple, uniquement pour la finale.

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

A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.4.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

Cela signifie que le joueur ne perd pas la partie avec le premier coup illégal, mais seulement avec le second, comme dans les échecs standard. La pénalité est également la même que pour les échecs standard

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une suite de coups légaux.

Si les deux pendules indiquent 0,00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être soumise par les joueurs, mais l'arbitre décidera du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur dont la pendule affiche cette indication perd la partie.

A.4.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

L'arbitre arrive sur un échiquier où les deux rois sont en échec. Si cette situation continue après le coup suivant joué, l'arbitre déclarera la partie nulle. Si ce coup retire son propre roi de l'échec mais que l'adversaire est toujours en échec, alors le jeu continue car ce n'est plus une position illégale. Si le deuxième joueur reste en échec après avoir terminé son prochain coup, l'arbitre doit déclarer un coup illégal de ce joueur.

A.4.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

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

Annexe B : le Blitz

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

Selon le règlement d'un événement, le contrôle du temps est de 5 minutes pour toute la partie et de 5 secondes pour chaque coup.

C'est-à-dire: pour 60 coups, nous aurions 5 '+ (5'x60) = 5' + 5 '= 10'.

Selon l'art. B.1 nous avons une partie de Blitz.

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

B.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si

B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et

B.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l’arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d’être considérée comme une tentative de distraction de l’adversaire.

Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent s'appliquer à chaque ronde. Elles ne peuvent pas être introduites, par exemple, que pour la finale.

En Blitz et en Rapide, si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de match, la pendule ne doit pas être arrêtée.

B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2 et A.4

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

Annexe C. La notation algébrique

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

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

Description du Système Algébrique

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

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

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

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

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

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

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

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

C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par l'abréviation du nom de la pièce en question et la case d'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'inscrire un trait d'union entre le nom de la pièce et la case. Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

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

Une forme plus longue de notation, contenant la case de départ, est acceptée. Exemple : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C9 Quand une pièce effectue une prise, un “x” peut être intercalé entre

C.9.1 l’abréviation de la pièce en question et

C.9.2 la case d’arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

C.9.3 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un “x” peut être inséré et enfin la case d’arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise “en passant”, “e.p.” peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

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

C10.1 Si les deux pièces sont sur la même rangée, par

C10.1.1 l’abréviation du nom de la pièce,

C10.1.2 la colonne de la case de départ et.

C10.1.3 la case d’arrivée

C10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne, par

C.10.2.1 l’abréviation du nom de la pièce,

C.10.2.2 la rangée de la case de départ

C.10.2.3 la case d’arrivée.

C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Exemple C.10.3.1 Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l’un d’eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.

Exemple C.10.3.2 Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l’un d’eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.

Exemple C.10.3.3 Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l’un d’eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.

Exemple C.10.3.4 S’il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d’application, mais un “x” peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdxf3, selon le cas.

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

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

C.13 Principales abréviations:

0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)
0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)
x = prise
+ = échec
++ ou # = échec et mat
e.p. = prise “en passant”

Les quatre derniers sont optionnels.

Exemple de partie:

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

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

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

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

D.1.1 mesurer au moins 20 cm sur 20 cm

D.1.2 les cases noires doivent être légèrement surélevées

D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation

D.1.4 les critères pour les pièces sont :

D.1.4.1 chaque pièce doit contenir une tige s'encastrant dans l'ouverture de fixation

D.1.4.2 pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D.2 Les règles suivantes régiront le jeu:

D.2.1 Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

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

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand
1 - eins
2 - zwei
3 - drei
4 - vier
5 - fünf
6 - sechs
7 - sieben
8 – acht

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

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

D.2.2 Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque :

D.2.3.1 Dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer

D.2.3.2 Une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation

D.2.3.3 Le coup a été annoncé

D.2.4 Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.

D.2.5 Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.

D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups au joueur déficient visuel.

D.2.6.2 Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée :

D.2.6.2.1 Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.

D.2.6.2.2 Un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.

D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.

D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.

D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :

D.2.10.1 Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire

D.2.10.2 Annoncer les coups de chacun des deux joueurs

D.2.10.3 Mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire

D.2.10.4Informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employés par chacun des joueurs

D.2.10.5 Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

D.2.10.6 Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée

D.2.11 Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant.

Directives I : Les parties ajournées

I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.

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

I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.

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

- I.2.1 les noms des deux joueurs,
- I.2.2 la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,
- I.2.3 le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,
- I.2.4 le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,
- I.2.5 le numéro du coup mis sous enveloppe,
- I.2.6 une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,
- I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.

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

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

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

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

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

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

- I.8.1 ambigu, ou
- I.8.2 inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou
- I.8.3 illégal.

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

I.9.1 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;

I.9.2 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;

I.9.3 le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.

I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.

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

I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

I.12.2 Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

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

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

Directives II : Règles du Chess960

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

II.2 Contraintes concernant la position initiale

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

II.2.1 le roi est placé quelque part entre les deux tours, et

II.2.2 les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et

II.2.3 les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

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

II.3 Règles du roque au Chess960

II.3.1 Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

II.3.2 Comment roquer

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

II.3.2.1roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou

II.3.2.2 roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou

II.3.2.3 roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou

II.3.2.4 roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

II.3.2.5 Recommandations

II.3.2.5.1 Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

II.3.2.5.2 Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs ordinaire.

II.3.2.6 Clarification

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

II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1 Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.

II.3.2.7.2 Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.

II.3.2.7.3 Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.

II.3.2.7.4 Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.

II.3.2.7.5 Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs ordinaire. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

Directives III
Parties sans incrément et fin de partie au KO

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

III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz.

III.3. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

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

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.11.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

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

III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.

Il peut réclamer sur la base :

III.6.1.1 que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

III.6.1.2 que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

III.6.2 La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.

2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre **2.3**

Glossaire

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

2.3 Glossaire

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

abandonne : 5.1.2. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat
aile dame : 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie
aile roi : 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie
ajourner : 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.
analyse : 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
appel : 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur
appuyer sur la pendule : 6.2.1. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.
arbitre : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
assistant : 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.
attaque : 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.
blanc : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches
blitz : Annexe B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins
case de promotion : 3.7.5. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.
chess960 : Directive II. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.
chute du drapeau : 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.
colonne : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.
compteur de coups 6.10.2. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.
contrôle de temps : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1er coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.
coup : 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs
coup achevé : 6.2.1. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
coup légal : voir article 3.10.1.
coup sous enveloppe : Directives I. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.
damer : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.
délai de forfait : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.
diagonale : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.
discrétion de l'arbitre: Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement
drapeau : 6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.
échange : 1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou
2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou
3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier
échec : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +
échec et mat : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #

échiquier : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1
échiquier de démonstration : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.
écran : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
en passant : 3.7.4. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.

explication : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu
fair play : 12.2.1. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.
feuille de partie : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.
fin de partie au KO : Directive III. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.
Handicap : voir incapacité
I adjust : voir j'adoube.
i.e.: « Id est » est une expression latine signifiant « c'est-à-dire ». Son abréviation est souvent employée : « i.e. »
Illégal : 3.10.1. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs
incapacité : 6.2.5. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.
incrément : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental
intervenir : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.
j'adoube : 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.
jeu d'échecs : les 32 pièces sur l'échiquier.
jeu rapide : Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.
jeu standard : Directive III.3 Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion
joué : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier
mat : abréviation d'échec et mat
mode Bronstein : 6.3.2 Voir temps différé.
mode Fischer : voir mode incrémental
mode incrémental (Fischer) :Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.
moniteur : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
moyens normaux : Directive III.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.
noir : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires
notation algébrique : 8.1 Enregistrer les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8
nulle : 5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.
offre/proposition de nulle :9.1.2. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)
organisateur : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.
pat : 5.2.1. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
pendule : 6.1. L'un des deux afficheurs.
pendule d'échecs : 6.1. Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.
perdre : 4.8.1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.

période de temps : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.
pièce : 2. 1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier
pièce mineure : Fou ou cavalier
pièce touchée, pièce jouée :4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.
points : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.
position morte : 5.2.2. Lorsque aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.
prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4. En notation : x
promotion : 3.7.5. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.
rangée : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.

réclamation/demande: 6.8. Le joueur peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.
règle des 50 coups : 5.2.5. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.
règle des 75 coups : 9.6.2. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.
règlement d'une compétition :6.7.1 Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.
répétition : 5.2.4. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.
résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou ½-½. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer ½ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)
roque : 3.8.2. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque
salle de jeu : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.
salle de repos : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.
sanctions : 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.
spectateurs : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.
superviser : 12.2.5. Inspecter ou contrôler.
sur l'échiquier : Introduction. Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.
téléphone mobile : 11.3.2. Téléphone cellulaire.
temps différé (Bronstein) : 6.3.2 Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
tolérance zéro : 6.7.2. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.
trait : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup
zone contigüe : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs
zone de jeu : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.

2 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre 2.4

Version Originale

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

INTRODUCTION

FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.
The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.
The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 88thFIDE Congress at Goynuk, Antalya, turkey and) coming into force on 1 January 2018.
In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'..

PREFACE

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws.

The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors.

FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.
A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.

It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess.

Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.

INTRODUCTION

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les situations apparaissant lors de parties disputées par des adversaires jouant physiquement sur l'échiquier.
Les Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE couvrent le jeu pratiqué de part et d'autre d'un échiquier
Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties : 1. Les règles du Jeu fondamentales et 2. Les règles de compétition.
La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 88ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Goynuk (Antalya, Turquie). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er janvier 2018.
Dans ces Règles du Jeu, les mots "il" et "lui", lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu.

Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.

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

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

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

BASIC RULES OF PLAY

ARTICLE 1: THE NATURE AND OBJECTIVES OF THE GAME OF CHESS

1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'.
1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.

1.3 A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.
1.4 The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move.
1.4.1 The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king is not allowed.
1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game.
1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king,
the game is drawn (see Article 5.2.2).

ARTICLE 2: THE INITIAL POSITION OF THE PIECES ON THE CHESSBOARD

2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).

The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.
2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces). These pieces are as follows:

A white king usually indicated y the symbol

K
A white queen Usually indicated by the symbol

Q

Two white rooks usually indicated by the symbol

R

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

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

1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".
1.2 Le joueur déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant.
1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.
1.4 Le but de chacun des deux joueurs est d'"attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.
1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire.
1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.
1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2 b).

ARTICLE 2 : LA POSITION INITIALE DES PIECES SUR L'ECHIQUIER

2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").
L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.
2.2 Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc habituellement représenté par le symbole

R
Une dame blanche habituellement représentée par le symbole

D

Deux tours blanches habituellement représentées par le symbole T

Deux fous blancs habituellement représentés par le

Two white bishops usually indicated by the symbol

B

Two white knights usually indicated by the symbol
N

Eight white pawns usually indicated by the symbol
(P)

A black king usually indicated by the symbol
K

A black queen usually indicated by the symbol
Q

Two black rooks usually indicated by the symbol
R

Two black bishops usually indicated by the symbol
B

Two black knights usually indicated by the symbol
N

Eight black pawns usually indicated by the symbol
(P)

Staunton Pieces

p Q K B N R

symbole F

Deux cavaliers blancs habituellement représentés par le symbole C

Huit pions blancs habituellement représentés par le symbole (P)

Un roi noir habituellement représenté par le symbole R

Une dame noire habituellement représentée par le symbole D

Deux tours noires habituellement représentées par le symbole T

Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole F

Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole C

Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole (P)

Pièces Staunton

P D R F C T

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

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

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

ARTICLE 3: THE MOUVES OF THE PIECES

3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.

3.1.1 If a piece moves to a square occupied by an opponent’s piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.

3.1.2 A piece is said to attack an opponent’s piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.
3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

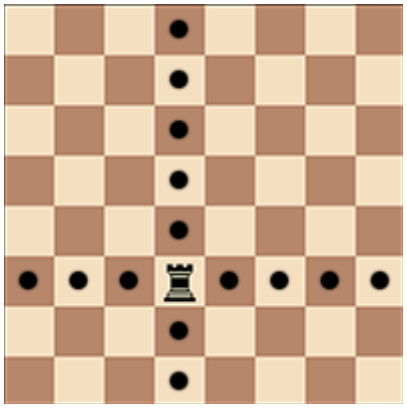
2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

ARTICLE 3 : LE DEPLACEMENT DES PIECES

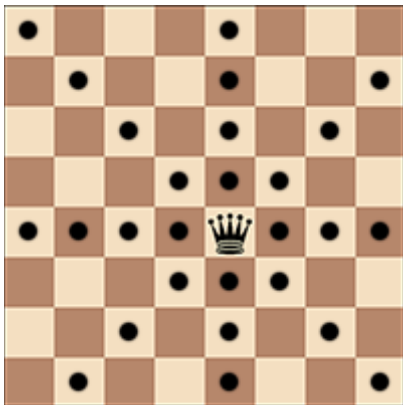
3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur.
3.1.1 Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier au titre d’un même coup.
3.1.2 On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, conformément aux Articles 3.2 à 3.8.
3.1.3 On considère qu’une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en prise le roi de son propre camp.
3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case

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



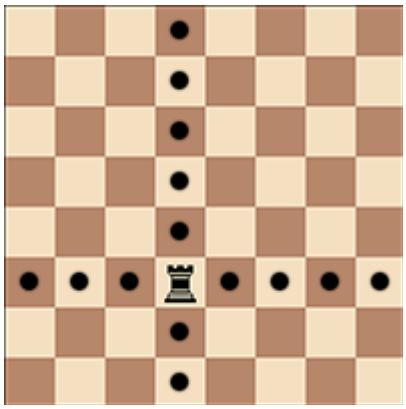
3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.



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

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

située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.



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

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

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

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

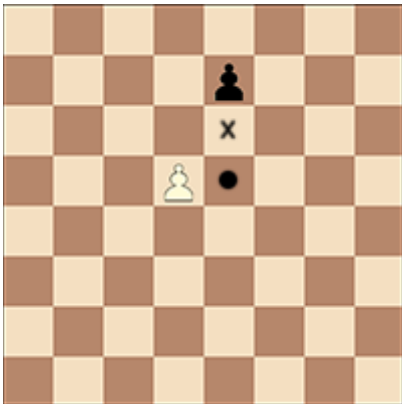
3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or

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

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

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

3.7.4.2 This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



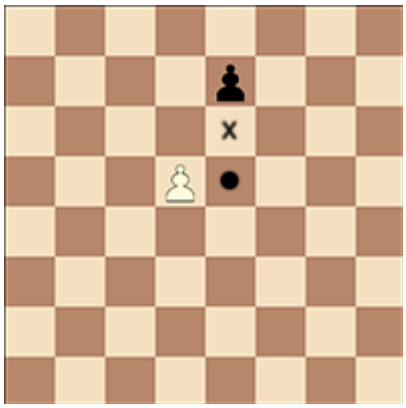
3.7.5.1 When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'.

3.7.2 lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées, ou

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

3.7.4.1 Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.

3.7.4.2 Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement après la poussée du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant".



3.7.5.1. Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion -lors de coup- contre une dame, une tour un fou ou cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de « promotion »

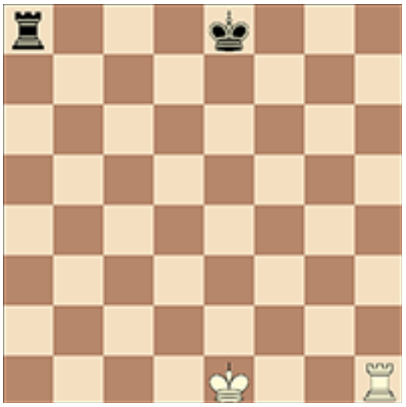
3.7.5.2. Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment capturées.

3.7.5.3 Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette

3.7.5.2 The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.
3.7.5.3 This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.

3.8 There are two different ways of moving the king:
3.8.1 by moving to an adjoining square

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

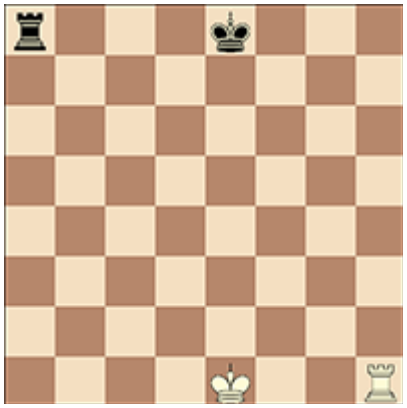


Before white kingside castling
Before black queenside castling

After white kingside castling
After black queenside castling

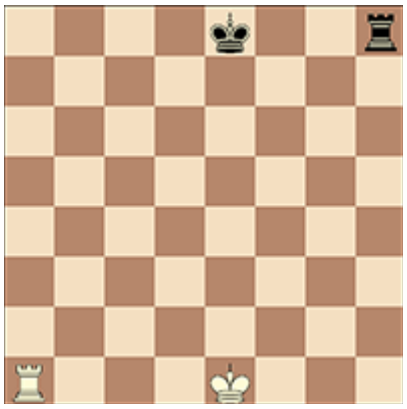
promotion est immédiatement active.
3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :
3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente

3.8.2 en "roquant".
Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour, elle aussi sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la dernière case que le roi à traversé.

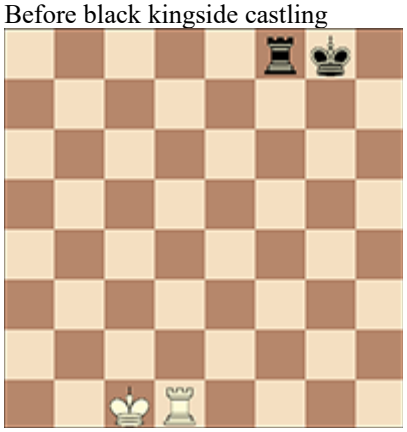


Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir

Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir

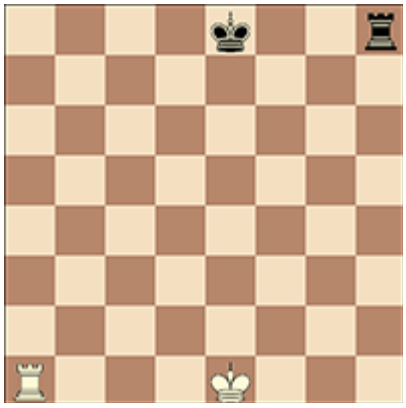


Before white queenside castling
Before black kingside castling

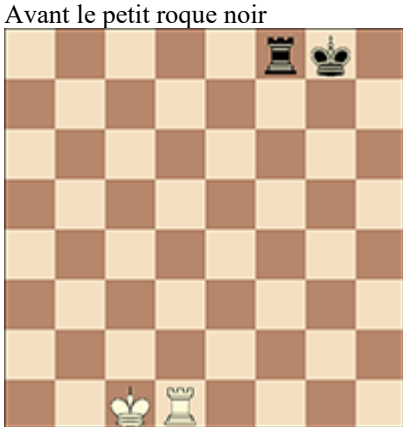


After white queenside castling
After black kingside castling

3.8.2.1 The right to castle has been lost:
3.8.2.1.1 if the king has already moved, or
3.8.2.1.2 with a rook that has already moved.
3.8.2.2 Castling is prevented temporarily:
3.8.2.2.1 if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or
3.8.2.2.2 if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.
3.9.1 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check.
3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.
3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.
3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9
3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu :
3.8.2.1.1lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou
3.8.2.1.2avec une tour qui s'est préalablement déplacée.
3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible :
3.8.2.2.1si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9.1 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en échecs le roi de leur propre camp.
3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.
3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3.1 à 3.9.
3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9.
3.10.3 Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

ARTICLE 4: THE ACT OF MOVING THE PIECES	ARTICLE 4 : L'EXECUTION DU DEPLACEMENT DES PIECES
4.1 Each move must be played with one hand only.	4.1 Les coups doivent être exécutés à l'aide d'une seule main.
4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust").	4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).
4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.	4.2.2 Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.
4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:	4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2.1 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :
4.3.1. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved	4.3.1 une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;
4.3.2 one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured	4.3.2. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;
4.3.3 one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent's piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.	4.3.3. une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa propre pièce touchée en premier ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.
4.4 If a player having the move:	4.4 Si un joueur au trait :
4.4.1 touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so	4.4.1 touche son roi et une de ses tours, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;
4.4.2 deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1	4.4.2 touche délibérément une de ses tours puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;
4.4.3 intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.	4.4.3 ayant l'intention de roquer, touche d'abord son roi puis une de ses tours alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;
4.4.4. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.	4.4.4 promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.
4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the	4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

player may make any legal move.
4.6 The act of promotion may be performed in various ways:
4.6.1 the pawn does not have to be placed on the square of arrival,

4.6.2 removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order.

4.6.3. If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.

4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of:

4.7.1 a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand.

4.7.2 castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.

4.7.3 promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board.

4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.

4.9. If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.

ARTICLE 5: THE COMPLETION OF THE GAME

5.1.1. The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.
5.1.2 The game is won by the player whose opponent

4.6 Lors de la promotion :

4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée

4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

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

4.7.1 s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;

4.7.2 s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

4.7.3 s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

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

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

ARTICLE 5 : LA FIN DE LA PARTIE

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

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

declares he resigns. This immediately ends the game.

5.2 1. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

5.2.2 The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

5.2.3The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game.

COMPETITION RULES

ARTICLE 6: THE CHESSCLOCK

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

'Clock' in the Laws of Chess means one of the two time displays.
Each time display has a 'flag'.

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

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

6.2.1.1 the move ends the game (see articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, and 9.6.2), or

6.2.1.2 the player has made his next move, when his previous move was not completed.

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

5.2.1. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
5.2.2. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

5.2.3. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, sous réserve, à condition que les deux joueurs aient au moins joué un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.

LES RÈGLES DE COMPÉTITION

ARTICLE 6: LA PENDULE

6.1 La "pendule d'échecs" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné.
Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.
Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau".
La "chute du drapeau" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.
Des pendules électroniques disposent d'un "-" en lieu et place d'un drapeau.
6.2.1 Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :
6.2.1.1 le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou

6.2.1.2 le joueur a joué son prochain coup, quand son coup précédent n'était pas achevé.

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

6.2.3 A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.	6.2.3. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.
6.2.4 The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9.	6.2.4 Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.
6.2.5 Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.	6.2.5 Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.
6.2.6 If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.	6.2.6 Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur porteur de handicap.
6.3.1When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.	6.3.1 Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; pouvant inclure un temps additionnel avec chaque. Tous ces éléments devront être notifiés à l'avance.
6.3.2. The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable.	6.3.2. Le temps inutilisé d'un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, le cas échéant.
In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.	Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1. must be checked.	6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1 doivent être contrôlées.
6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.	6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de l'emplacement de la pendule d'échecs.
6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.	6.6 À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.
6.7.1 The rules of a competition shall specify in advance default time. If the default time is not specified, then it is	6.7.1 Le règlement d'une manifestation doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est zéro. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins

zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.

6.7.2 If rules of a competition specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of a competition specify or the arbiter decides otherwise.

6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.

6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.

6.10.2. If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.

6.11.1 If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.

6.11.2 A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.

6.11.3 The arbiter shall decide when the game restarts.

6.11.4 If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player

quel'arbitre n'en décide autrement.

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

6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs l'ait signalé à cet effet.

6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

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

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

6.11.1 S'il est nécessaire d'interrompre la partie,l'arbitre arrêtera les pendules.

6.11.2 Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

6.11.3 L'arbitre décidera de la reprise de la partie.

6.11.4 Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.

shall be penalised in accordance with Article 12.9.

6.12.1 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall.

6.12.2 The player may not make a claim relying only on information shown in this manner.

ARTICLE 7: IRREGULARITIES

7.1 If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.

7.2.1 If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.

7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.

7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue.

7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time.

7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.

7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.

7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before their regularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the regularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the

6.12.1 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups.

6.12.2 Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

ARTICLE 7: IRREGULARITES

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

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

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

7.3 Si une partie a débuté avec les couleurs inversées alors, si moins de 10 coups ont été joués par les deux joueurs, la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera

7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

7.4.2 Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.

7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

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

move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.	position rétablie.
7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.	7.5.2 Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.
7.5.3If the player presses the clock without making a move, it shall be considered and penalized as if an illegal move.	7.5.3 Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
7.5.4 If a player uses two hands to make a single move (for example in case of castling, capturing or promotion) and pressed the clock, it shall be considered and penalized as if an illegal move.	7.5.4 Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
7.5.5 After the action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4 for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	7.5.5 Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.
7.6. If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.	7.6. Si pendant une partie et avant que 10 coups suivants soient achevés par chacun des joueurs, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa bonne case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.
7.7.1 If a player uses two hands to make a single move (in case of castling, capturing or promotion), it shall be considered as an illegal move.	7.7.1 Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion), cela sera considéré comme un coup illégal.
7.7.2 For the first violation of the rule 7.7.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule	7.7.2. A l'occasion de la première violation de l'article 7.7.1 l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour la seconde violation de l'article 7.7.1. réalisée par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi de l'adversaire par aucune suite de coups légaux.
7.7.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	7.8.1.Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal.
7.8.1. If the player presses the clock without making a move, it shall be considered as an illegal move.	7.8.2. A l'occasion de la première violation de l'article 7.8.1 l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour la seconde violation de l'article 7.8.1. réalisée par le même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle,
7.8.2 For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the	

second violation of the rule 7.8.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves..

ARTICLE 8: THE RECORDING OF THE MOVES

8.1.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, inthe algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition.

8.1.2 It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1

8.1.3 A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.

8.1.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.

8.1.5 Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).

8.1.6 If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.

8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.

8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition.

8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1.

si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi de l'adversaire par aucune suite de coups légaux.

ARTICLE 8 : LA NOTATION DES COUPS

8.1.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition.

8.1.2 Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les directives I.1.1.

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

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

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

8.1.6 Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.

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

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

8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises à l'Article 8.1.1.

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

8.5.1 If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.

8.5.2 If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.

8.5.3 If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place.

8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.

8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.

ARTICLE 9: THE DRAWN GAME

9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.

9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:

9.1.2.1 A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.

9.1.2.2 The offer of a draw shall be noted by each player

l'arbitre ou de l'adversaire.

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

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

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

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

ARTICLE 9 : LA PARTIE NULLE

9.1.1 Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

9.1.2 Cependant, si le règlement d'une manifestation permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

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

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

on his scoresheet with the symbol (=).	9.1.2.3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.
9.1.2.3 A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.	
9.2.1 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):	9.2.1 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :
9.2.1.1 is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or	9.2.1.1 va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
9.2.1.2 has just appeared, and the player claiming the draw has the move.	9.2.1.2 vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.
9.2.2 Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:	9.2.2. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :
9.2.2.1 at the start of the sequence a pawn could have been captured "en passant"	9.2.2.1 au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant
9.2.2.2 a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.	9.2.2.2 un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.
9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:	9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :
9.3.1 he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or	9.3.1 il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou
9.3.2 the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.	9.3.2 les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.
9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.	9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.
9.5.1 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim.	9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer

9.5.2 If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.

9.5.3 If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.

9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:

9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 at least five times.

9.6.2 any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.

ARTICLE 10: POINTS

10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).

10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of ¾ - ¼ is not allowed.

ARTICLE 11: THE CONDUCT OF THE PLAYERS

11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.

11.2.1 The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.

11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.

11.2.3 Only with the permission of the arbiter can:

11.2.3.1 a player leave the playing venue,

11.2.3.2 the player having the move be allowed to leave

sa réclamation.

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

9.5.3 Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

9.6.1 la même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois ;

9.6.2 toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime.

ARTICLE 10 : LES POINTS

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

10.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score ¾ - ¼ n'est pas autorisé

ARTICLE 11 : LA CONDUITE DES JOUEURS

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

11.2.1. La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

11.2.2. La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.

11.2.3. Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

11.2.3.1 à un joueur de quitter la salle de jeu

11.2.3.2 au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu

the playing area. 11.2.3.3 a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.	11.2.3.3 à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu
11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.	11.2.4 Le règlement de la manifestation peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.
11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.	11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier
11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue. However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.	11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.
11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty.	11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur porte sur lui un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d'une manifestation peut spécifier une sanction différente, moins sévère.
11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.	11.3.3. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.
11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.	11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu désignée par l'arbitre.
11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.	11.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.
11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.	11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.
11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.	11.6 L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.
11.7 Persistent refusal by a player to comply with the	11.7 Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie.

Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.

11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.

11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.

11.10 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the score sheet (see Article 8.7).

11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.

11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of a the players, under supervision of the arbiter.

ARTICLE 12: THE ROLE OF THE ARBITER (SEE PREFACE)

12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed.
12.2 The arbiter shall:
12.2.1 ensure fair play,
12.2.2 act in the best interest of the competition,

12.2.3 ensure that a good playing environment is maintained,

12.2.4 ensure that the players are not disturbed,
12.2.5 supervise the progress of the competition,

12.2.6 take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention,

12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines

12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.

12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.

12.5 The arbiter may award either or both players

L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.

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

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

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

11.11 Les deux joueurs doivent assister l'arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les réclamations de nulle.

11.12 La vérification de l'apparition à trois reprises d'une même position ou des réclamations de nulle en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

ARTICLE 12 : LE ROLE DE L'ARBITRE (VOIR PREAMBULE)

12.1 L'arbitre s'assurera de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.
12.2 L'arbitre devra
12.2.1 assurer le fair-play
12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition
12.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu
12.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés
12.2.5 superviser le déroulement de la compétition
12.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.
12.2.7 suivre les règles et directives contre la triche
12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.
12.4 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.
12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été

additional time in the event of external disturbance of the game.	perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.
12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.	12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.
12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.	12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.
12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter.	12.8 A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.
12.9 Options available to the arbiter concerning penalties:	12.9 Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :
12.9.1 warning,	12.9.1 L'avertissement
12.9.2 increasing the remaining time of the opponent,	12.9.2 L'augmentation du temps restant à l'adversaire
12.9.3 reducing the remaining time of the offending player,	12.9.3 La diminution du temps restant au joueur incriminé
12.9.4 increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,	12.9.4 L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
12.9.5 reducing the points scored in the game by the offending person,	12.9.5 La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
12.9.6 declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score),	12.9.6 La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)
12.9.7 a fine announced in advance,	12.9.7 Une amende définie à l'avance
12.9.8 exclusion from one or more rounds,	12.9.8 l'exclusion pour une ou plusieurs rondes
12.9.9 expulsion from the competition	12.9.9 L'expulsion de la compétition.

Appendices

Appendix A. Rapid chess	Annexe A – Echecs rapides
A.1 A 'Rapid chess' game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.	A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.
A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a score sheet.	A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie.
A.3.1 The Competition Rules shall apply if: A.3.1.1 one arbiter supervises at most three games and A.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si : A.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et A.3.1.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.
A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the score sheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.	A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme un dérangement de l'adversaire.
A.4 Otherwise the following apply:	A.4 Autrement, ce qui suit s'applique:
A.4.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player,	A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,
A.4.1.1 no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected	A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.
A.4.1.2 no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard.	A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier.
In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.	Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.
A.4.2 If the arbiter observes an action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4, he shall act according to Article 7.5.5, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim, provided the opponent has not made his next move. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the	A.4.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

arbiter.

A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.

A.4.5 The arbiter shall also call a flag fall, if he observes it.

A.5 The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre.

Pour que la demande soit agréée, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules aient été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

A.4.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.4.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

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

APPENDIX B. Blitz

B.1 A 'blitz' game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10minutes or less.

B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.

B.3.1 The Competition Rules shall apply if:

B.3.1.1 one arbiter supervises one game and

B.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.

B.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the score sheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.

B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2 and A.4.

B.5 The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.

ANNEXE B : Le Blitz

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

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

B.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si

B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et

B.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme un dérangement de l'adversaire.

B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2 et A.4

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

APPENDIX C. Algebraic notation

FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals.

Score sheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the score sheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement.

Description of the Algebraic System

C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.

C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)

C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines recommended.

C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.

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

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

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

ANNEXE C : Notation Algébrique

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

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

Description du Système Algébrique

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

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

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

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

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

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

C.7 En conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable

combination of a letter and a number.

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

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

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

A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C10.

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

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

C.10.1 If both pieces are on the same rank: by
C.10.1.1 the abbreviation of the name of the piece,
C.10.1.2 the file of departure, and
C.10.1.3 the square of arrival.

C10.2. If both pieces are on the same file: by

C.10.2.1 the abbreviation of the name of the piece,

comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

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

C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par l'abréviation du nom de la pièce en question et la case d'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'inscrire un trait d'union entre le nom de la pièce et la case. Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

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

Une forme plus longue de notation, contenant la case de départ, est acceptée. Exemple : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

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

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

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

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

C.10.1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par
C.10.1.1 l'abréviation du nom de la pièce,
C.10.1.2. la colonne de la case de départ et
C.10.1.3 la case d'arrivée.

C.10.2. Si les deux pièces sont sur la même colonne: par
C.10.2.1. l'abréviation du nom de la pièce,

C.10.2.2 the rank of the square of departure, and C.10.2.3 the square of arrival.	C.10.2.2. la rangée de la case de départ et C.10.2.3. la case d'arrivée.
C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred.	C.10.3. Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.
Examples:	Exemples:
C.10.3.1 There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.	C.10.3.1. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.
C.10.3.2 There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.	C.10.3.2. Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.
C.10.3.3 There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.	C.10.3.3. Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.
C.10.3.4 If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndxf3, as the case may be.	C.10.3.4. S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdxf3, selon le cas.
C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.	C.11 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.
C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).	C.12 Une offre de nulle doit être notée par (=).
C.13 Abbreviations	C.13 Principales abréviations:
0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)	0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)
0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)	0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)
x = captures	x = prise
+ = check	+ = échec
++ or # = checkmate	++ ou # = échec et mat
e.p. = captures 'en passant'	e.p. = prise "en passant"
The last four are optional.	Les quatre derniers sont optionnels.
Sample game:	Exemple de partie:
1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)	1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)
Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0	Ou: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6.

Re8 11. Kb1 (=)	ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)
APPENDIX D. Rules for play with blind and visually disabled players	**ANNEXE D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et déficients visuels**
D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:	D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :
D.1.1. measure at least 20 cm by 20 cm,	D.1.1 mesurer au moins 20 cm sur 20 cm
D.1.2. have the black squares slightly raised,	D.1.2 les cases noires doivent être légèrement surélevées
D.1.3. have a securing aperture in each square,	D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation
D.1.4. The requirements for the pieces are:	D.1.4 les critères pour les pièces sont :
D.1.4.1. all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board,	D.1.4.1 chaque pièce doit contenir une tige s'encastrant dans l'ouverture de fixation
D.1.4.2. all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.	D.1.4.2 pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.
D.2. The following regulations shall govern play:	D.2 Les règles suivantes régiront le jeu:
D.2.1.The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:	D.2.1 Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :
A - Anna	A - Anna
B - Bella	B - Bella
C - Cesar	C - Cesar
D - David	D - David
E - Eva	E - Eva
F - Felix	F - Felix
G - Gustav	G - Gustav
H – Hector	H - Hector
Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers	A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand

1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fuenf 6 - sechs 7 - sieben 8 - acht Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laufer, Springer, Bauer. D.2.2. On the visually disabled player's board a piece shall be considered ‘touched’ when it has been taken out of the securing aperture. D.2.3. A move shall be considered ‘made’ when: D.2.3.1 in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move, D.2.3.2 a piece has been placed into a different securing aperture, D.2.3.3. the move has been announced. D2.4.Only then shall the opponent's clock be started. D.2.5. As far as points 2 and 3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player. D.2.6.1. A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player. D.2.6.2.Alternatively an analogue clock with the following features may be considered: D.2.6.2.1. a dial fitted with reinforced hands, with every 5 minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and	1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fünf 6 - sechs 7 - sieben 8 – acht Le roque est annoncé “Lange Rochade” (grand roque en allemand) et “Kurze Rochade” (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion). D.2.2 Sur l’échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l’ouverture de fixation. D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque : D.2.3.1 Dans le cas d’une prise de pièce, la pièce a été retirée de l’échiquier du joueur dont c’est le tour de jouer D.2.3.2 Une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation D.2.3.3 Le coup a été annoncé D.2.4 Ce n’est qu’à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée. D.2.5 Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s’appliquent pour le joueur valide. D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d’annoncer le temps et le nombre de coups au joueur déficient visuel. D.2.6.2 Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée : D.2.6.2.1 Un cadran muni d’aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.

D.2.6.2.2. a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last 5 minutes of the full hour.	D.2.6.2.2 Un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.
D.2.7. The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.	D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.
D.2.8.. A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.	D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
D.2.9. If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.	D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.
D.2.10. The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:	D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
D.2.10.1 making either player's move on the board of the opponent,	D.2.10.1 Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire
D.2.10.2 announcing the moves of both players,	D.2.10.2 Annoncer les coups de chacun des deux joueurs
D.2.10.3 keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind)	D.2.10.3 Mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire
D.2.10.4 informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players,	D.2.10.4Informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employés par chacun des joueurs
D.2.10.5 claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces,	D.2.10.5 Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
D.2.10.6. carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.	D.2.10.6 Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée
D.2.10.11 If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player.	D.2.11 Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant.

Guidelines I. Adjourned games	**Directives I : Les parties ajournées**
I.1.1 If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his score sheet, put his score sheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock.	I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.
Until he has stopped the chess clock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his score sheet as his sealed move.	Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.
I.1.2 A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.	I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.
I.2. The following shall be indicated upon the envelope:	I.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :
I.2.1 the names of the players,	I.2.1 les noms des deux joueurs,
I.2.2 the position immediately before the sealed move,	I.2.2 la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,
I.2.3 the time used by each player,	I.2.3 le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,
I.2.4 the name of the player who has sealed the move,	I.2.4 le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,
I.2.5 the number of the sealed move,	I.2.5 le numéro du coup mis sous enveloppe,
I.2.6 the offer of a draw, if the proposal is current,	I.2.6 une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,
I.2.7 the date, time and venue of resumption of play.	I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.
I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.	I.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable.
I.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.	I.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.
I.5 Before the game is to be resumed, the position	I.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui

immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.

I.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.

I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.

I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:

I.8.1 is ambiguous, or

I.8.2 is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or

I.8.3 is illegal.

I.9 If, at the agreed resumption time:

I.9.1 the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started,

I.9.2 the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted,

I.9.3 the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the score sheet, seal his score sheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.

I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.

I.11 If the regulations of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to

précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.

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

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

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

I.8.1 ambigu, ou

I.8.2 inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou

I.8.3 illégal.

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

I.9.1 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;

I.9.2 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;

I.9.3 le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.

I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.

I.11 Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui

the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.

I.12.1 If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.

I.12.2 If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.

I.13 If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.

I.14 The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece.

The starting time shall be announced in advance.

Guidelines II. Chess960 Rules

II.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules.

After this, the game is played in the same way as regular chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.

II.2 Starting-position requirements

The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

II.2.1 the king is placed somewhere between the two rooks, and

II.2.2 the bishops are placed on opposite-coloured squares, and

II.2.3 the black pieces are placed opposite the white

doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.

I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

I.12.2 Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

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

I.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre.

L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.

Directives II : Règles du Chess960

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

II.2 Contraintes concernant la position initiale
La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes :

II.2.1 le roi est placé quelque part entre les deux tours, et

II.2.2 les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et

II.2.3 les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

pieces.

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

II.3 Chess960 castling rules

II.3.1 Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of regular chess rules are needed for castling, because the regular rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

II.3.2 How to castle. In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

II.3.2.1 double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or

II.3.2.2 transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or

II.3.2.3 king-move-only castling: by making only a move with the king, or

II.3.2.4 rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

II.3.2.5 Recommendations:

II.3.2.5.1 When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.

II.3.2.5.2 After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in regular chess.

II.3.2.6 Clarification:

Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-ide castling (notated as 0-0and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-

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

II.3 Règles du roque au Chess960

II.3.1 Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu ordinaire sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

II.3.2 Comment roquer
Au Chess960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

II.3.2.1 roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou

II.3.2.2 roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou

II.3.2.3 roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou

II.3.2.4 roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

II.3.2.5 Recommandations

II.3.2.5.1 Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

II.3.2.5.2 Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs ordinaire.

II.3.2.6 Clarification
Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).

square (f1 for white and f8 for black).	
II.3.2.7 Notes	II.3.2.7 Notes
II.3.2.7.1 To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.	II.3.2.7.1 Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.
II.3.2.7.2 In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.	II.3.2.7.2 Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
II.3.2.7.3 In some starting positions, castling can take place as early as the first move.	II.3.2.7.3 Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.
II.3.2.7.4 All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.	II.3.2.7.4 Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.
II.3.2.7.5 In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in regular chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.	II.3.2.7.5 Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs ordinaire. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.
Guidelines III. Quickplay Finishes	**Directives III: Parties sans incrément et fins des parties au K.O.**
III.1 A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.	III.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.
III.2 Before the start of an event it shall be announced whether this Appendix shall apply or not.	III.2 Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si cette annexe s'applique ou non.
III.3. This Appendix shall only apply to standard play and rapidplay games without increment and not to blitz games.	III.3 Cette annexe ne s'applique qu'au jeu standard et au jeu rapide sans incrément et non aux parties de blitz.
III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.	III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.
III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chess clock (see Article 6.11.2). He may claim on the basis that his opponent	III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.11.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne

cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means:

III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.

III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.

III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.

III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:

III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls.

This concludes the game. He may claim on the basis:

III.6.1.1 that his opponent cannot win by normal means, and/or

III.6.1.2 that his opponent has been making no effort to win by normal means.

In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it.

In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an up to-date score sheet. The opponent shall verify both the score sheet and the final position.

III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter.

Glossary of terms in the Laws of Chess

The number after the term refers to the first time it

peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

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

III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.

Il peut réclamer sur la base :

III.6.1.1 que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

III.6.1.2 que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

III.6.2 La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.

appears in the Laws.

adjourn: 8.1. Instead of playing the game in one session it is temporarily halted and then continued at a later time.

algebraic notation: 8.1. Recording the moves using a-h and 1-8 on the 8x8 board.

analyse: 11.3. Where one or more players make moves on a board to try to determine what is the best continuation.

appeal: 11.10. Normally a player has the right to appeal against a decision of the arbiter or organiser.

arbiter: Preface. The person(s) responsible for ensuring that the rules of a competition are followed.

arbiter's discretion: There are approximately 39 instances in the Laws where the arbiter must use his judgement.

assistant: 8.1. A person who may help the smooth running of the competition in various ways.

attack: 3.1. A piece is said to attack an opponent's piece if the player's piece can make a capture on that square.

black: 2.1. **1.** There are 16 dark-coloured pieces and 32 squares called black. Or **2.** When capitalised, this also refers to the player of the black pieces.

blitz: B. A game where each player's thinking time is 10 minutes or less.

board: 2.4. Short for chessboard.

Bronstein mode: 6.3.2 See delay mode.

capture: 3.1. Where a piece is moved from its square to a square occupied by an opponent's piece, the latter is removed from the board. See also 3.7.4.1 i 3.4.7.2. In notation x.

castling: 3.8.2 A move of the king towards a rook. See the article. In notation 0-0 king side castling, 0-0-0 queenside castling.

cellphone: See mobile phone.

check: 3.9. Where a king is attacked by one or more of the opponent's pieces. In notation +.

checkmate: 1.2. Where the king is attacked and cannot parry the threat. In notation ++ or #.

chessboard: 1.1. The 8x8 grid as in 2.1.

chessclock: 6.1. A clock with two time displays connected to each other.

chess set: The 32 pieces on the chessboard.

Chess960: A variant of chess where the back-row pieces

Glossaire

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

abandonne : 5.1.2. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat

aile dame : 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie

aile roi : 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie

ajourner: 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.

analyse :11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.

appel :11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur

appuyer sur la pendule : 6.2.1. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.

arbitre : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.

assistant :8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.

attaque :3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.

blanc :2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou

2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches

blitz : Annexe B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins

case de promotion : 3.7.5. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.

chess960 : Directive II. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.

chute du drapeau : .1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.

colonne : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.

compteur de coups : 6.10.2. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien defois chaque joueur a appuyé sur la pendule.

are set up in one of the 960distinguishable possible positions

claim: 6.8. The player may make a claim to the arbiter under various circumstances.

clock: 6.1. One of the two time displays.

completed move: 6.2.1 Where a player has made his move and then pressed his clock.

contiguous area: 12.8. An area touching but not actually part of the playing venue. For example, the area set aside for spectators.

cumulative (Fischer) mode: Where a player receives an extra amount of time (often 30seconds) prior to each move.

dead position: 5.2.2 Where neither player can mate the opponent's king with any series of legal moves.

default time: 6.7. The specified time a player may be late without being forfeited.

delay (Bronstein) mode: 6.3.2 Both players receive an allotted 'main thinking time'. Each

player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking

time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.

demonstration board: 6.13. A display of the position on the board where the pieces are moved by hand.

diagonal: 2.4. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board

to an adjacent edge.

disability: 6.2.6 A condition, such as a physical or mental handicap, that results in partial or complete loss of a person's ability to perform certain chess activities.

displaced: 7.4.1 to put or take pieces from their usual place. For example, a pawn from a2 to

a4.5; a rook partway between d1 and e1; a piece lying on its side; a piece knocked onto the floor.

draw: 5.2. Where the game is concluded with neither side winning.

draw offer: 9.1.2 Where a player may offer a draw to the opponent. This is indicated on the scoresheet with the symbol (=).

e-cigarette: device containing a liquid that is vaporised and inhaled orally to simulate the act of smoking tobacco.

contrôle de temps : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1er coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.

coup : 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs

coup achevé : 6.2.1. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.

coup légal : voir article 3.10.1.

coup sous enveloppe : Directives I. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.

damer : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.

délai de forfait : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.

diagonale : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.

discrétion de l'arbitre: Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement

drapeau : 6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.

échange :1.3. Lorsqu'un pion est promu, ou

2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de a même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou

3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier

échec : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +

échec et mat : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #

échiquier : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1

échiquier de démonstration : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.

écran : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

en passant : 3.7.4. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.

explication : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu

en passant: 3.7.4.1 See that article for an explanation. In notation e.p.

exchange: 1. 3.7.5.3 Where a pawn is promoted. Or **2.**Where a player captures a piece of the same value as his own and this piece is recaptured. Or **3.** Where one player has lost a rook and

the other has lost a bishop or knight.

explanation: 11.9. A player is entitled to have a Law explained.

fair play: 12.2.1 Whether justice has been done has sometimes to be considered when an arbiter finds that the Laws are inadequate.

file: 2.4. A vertical column of eight squares on the chessboard.

Fischer mode: See cumulative mode.

flag: 6.1. The device that displays when a time period has expired.

flag-fall: 6.1. Where the allotted time of a player has expired.

forfeit: 4.8.1. To lose the right to make a claim or move. Or 2. To lose a game because of an infringement of the Laws.

handicap: See disability.

I adjust: See j'adoube.

illegal: 3.10.1. A position or move that is impossible because of the Laws of Chess.

impairment: See disability.

increment: 6.1. An amount of time (from 2 to 60 seconds) added from the start before each move for the player. This can be in either delay or cumulative mode.

intervene: 12.7. To involve oneself in something that is happening in order to affect the outcome.

j'adoube: 4.2. Giving notice that the player wishes to adjust a piece, but does not necessarily intend to move it.

kingside: 3.8.1. The vertical half of the board on which the king stands at the start of the game.

legal move: See Article 3.10a.

made: 1.1. A move is said to have been 'made' when the piece has been moved to its news quare, the hand has quit the piece, and the captured piece, if any, has been removed from the board.

mate: Abbreviation of checkmate.

minor piece. Bishop or knight.

mobile phone: 11.3.2. Cellphone.

fair play : 12.2.1. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.

feuille de partie : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.

fin de partie au KO : Directive III. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.

Handicap : voir incapacité

I adjust : voir j'adoube.

i.e. : « Id Est » est une expression latine signifiant « c'est-à-dire ». son abréviation est souvent employée : « i.e. »

Illégal : 3.10.1. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs

incapacité : 6.2.5. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.

incrément : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental

intervenir : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.

j'adoube : 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.

jeu d'échecs : les 32 pièces sur l'échiquier.

jeu rapide : A. Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.

jeu standard : Directive III.3 Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion

joué : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier

mat : abréviation d'échec et mat

mode Bronstein : 6.3.2 Voir temps différé.

mode Fischer : voir mode incrémental

mode incrémental (Fischer) : Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.

moniteur : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

monitor: 6.13. An electronic display of the position on the board.

move: 1.1. **1.** 40 moves in 90 minutes, refers to 40 moves by each player. Or **2.** having the move

refers to the player's right to play next. Or **3.** White's best move refers to the single move by White.

move-counter: 6.10.2. A device on a chess clock which may be used to record the number of times the clock has been pressed by each player.

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

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

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

penalties: 12.3. The arbiter may apply penalties as listed in 1**2**.9 in ascending order of severity.

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

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

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

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

press the clock: 6.2.1 The act of pushing the button or lever on a chess clock which stops the player's clock and starts that of his opponent.

promotion: 3.7.5.3 Where a pawn reaches the eighth rank and is replaced by a new queen, rook, bishop or knight of the same colour.

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

queenside: 3.8.1. The vertical half of the board on which the queen stands at the start of the game.

quickplay finish: G. The last part of a game where a player must complete an unlimited number of moves in a finite time.

rank: 2.4. A horizontal row of eight squares on the chessboard.

rapid chess: A. A game where each player's thinking time is more than 10 minutes, but less than 60.

moyens normaux : Directive III.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.

noir :2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou

2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires

notation algébrique : 8.1 Enregistrer les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8

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

offre/proposition de nulle : 9.1.2. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)

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

pat : 5.2.1. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.

pendule : 6.1. L'un des deux afficheurs.

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

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

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

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

pièce mineure : Fou ou cavalier

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

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

position morte : 5.2.2. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.

prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4. En notation : x

promotion : 3.7.5. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.

rangée : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur

repetition: 5.3.1. 1. A player may claim a draw if the same position occurs three times. 2. A game is drawn if the same position occurs five times.

resigns: 5.1.2 Where a player gives up, rather than play on until mated.

rest rooms: 11.2. Toilets, also the room set aside in World Championships where the players can relax.

result: 8.7. Usually the result is 1-0, 0-1 or ½-½. In exceptional circumstances both players may lose (Article 11.8), or one score ½ and the other 0. For unplayed games the scores are indicated by +/- (White wins by forfeit), -/+ (Black wins by forfeit), -/- (Both players lose by forfeit).

regulations of an event: 6.7.1 At various points in the Laws there are options. The regulations of an event must state which have been chosen.

sealed move: E. Where a game is adjourned the player seals his next move in an envelope.

scoresheet: 8.1. A paper sheet with spaces for writing the moves. This can also be electronic.

screen: 6.13. An electronic display of the position on the board.

spectators: 11.4. People other than arbiters or players viewing the games. This includes players after their games have been concluded.

standard chess: G3. A game where each player's thinking time is at least 60 minutes.

stalemate: 5.2.1 Where the player has no legal move and his king is not in check.

square of promotion: 3.7.5.1 The square a pawn lands on when it reached the eighth rank.

supervise: 12.2.5 Inspect or control.

time control: 1. The regulation about the time the player is allotted. For example, 40 moves in90 minutes, all the moves in 30 minutes, plus 30 seconds cumulatively from move 1. Or 2. A player is said 'to have reached the time control', if, for example he has completed the 40 moves in less than 90 minutes.

time period: 8.6. A part of the game where the players must complete a number of moves or all the moves in a certain time.

touch move: 4.3. If a player touches a piece with the intention of moving it, he is obliged to move it.

vertical: 2.4. The 8th rank is often thought as the highest

l'échiquier.

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

règle des 50 coups : 5.2.5. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règle des 75 coups : 9.6.2. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règlement d'une compétition : 6.7.1 Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.

répétition : 5.2.4. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.

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

roque : 3.8.2. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque

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

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

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

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

superviser : 12.2.5. Inspecter ou contrôler.

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

téléphone mobile : 11.3.2. Téléphone cellulaire.

temps différé (Bronstein) : 6.3.2 Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

area on a chessboard. Thus each file is referred to as 'vertical'. **white:** 2.2. **1.** There are 16 light-coloured pieces and 32 squares called white. Or **2.** When capitalised, this also refers to the player of the white pieces. **zero tolerance**: 6.7.1. Where a player must arrive at the chessboard before the start of the session. **50-move rule:** 5.3.2 A player may claim a draw if the last 50 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture. **75-move rule**: 9.6.2 The game is drawn if the last 75 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.	**tolérance zéro** : 6.7.2. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session. **trait** : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup **zone contigüe :** 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs **zone de jeu** : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.

3 : TOURNOIS (I)

AUTRES QU'AU SYSTÈME SUISSE

Chapitre 3.1 : Gestion des tournois toutes-rondes.
Chapitre 3.2 : Le système Molter.
Chapitre 3.3 : Tournois à élimination directe.

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

3 : Tournois (autres qu'au système suisse)

Chapitre **3.1**

Gestion des tournois toutes-rondes

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

3.1 Gestion des tournois toutes-rondes

LE SYSTEME RUTSCH

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

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

Il se décline en deux méthodologies que voici :

Tournois à nombre impair de participants :

Il importait peu de savoir qui entamerait la partie et donc la notion Blanc/Noirs n'a été précisée que bien plus tard. L'essentiel était que dans le tournoi, un maximum de joueurs puisse être occupé simultanément.
Les tournois à nombre impair de participants étaient les plus faciles à organiser.
A l'issue de chaque ronde, chaque joueur glisse d'une position, dans le sens des flèches.
Voici un exemple sur un tournoi à 7 participants :

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

En adaptant cette méthode aux Echecs, il suffit de fixer les couleurs. Les places occupées à la première ronde par E C et G seront toujours affectées à la même couleur. (Blanc par exemple).
Le joueur exempté est celui qui se trouve au bas de chaque colonne.

<u>Tournoi à nombre pair de participants</u>

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

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

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7
↓ **1** 8	↓ **8** 7	↓ **6** 8	↓ **8** 5	↓ **4** 8	↓ **8** 3	↓ 2 8
2 **7**	1 **6**	7 **5**	6 **4**	5 **3**	4 **2**	3 **1**
3 **6**	2 **5**	1 **4**	7 **3**	**6** 2	**5** 1	**4** 7
4 **5** ↑	3 **4** ↑	2 **3** ↑	1 **2** ↑	7 **1** ↑	6 **7** ↑	5 **6** ↑
→	→	→	→	→	→	→

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

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

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

LES TABLES DE BERGER

Les tables de Berger sont prévues pour un nombre pair de joueurs[1].
Les joueurs sont numérotés de 1 à 2k
Les rondes sont numérotées par des chiffres romains.
Elles se lisent horizontalement. Elles sont au nombre de 2k-1.
Les tables sont numérotées de 1 à k.
Les numéros des rondes seront à la gauche du tableau, les tables en tête de colonne.

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

Le joueur premier nommé a les Blancs.
Le joueur 2.k est appelé « pivot » et il jouera toujours à la même table (1), en alternant la couleur de ses pièces ronde par ronde.
Nous allons illustrer notre propos en construisant une grille pour 12 joueurs. N=12=2*6 ; k=6 ;
Le nombre de rondes est : 2k-1= 2*6 – 1 = 11
On a donc 11 rondes et 6 tables à chaque ronde.

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

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

Ronde 1

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

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

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

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

Organisation des rondes 2 et suivantes:

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

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

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

Ceci nous donne pour la seconde ronde:

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

On agit de même pour les rondes suivantes :

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

VII	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
VIII	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
X	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Si le nombre de joueurs est impair (N=2k+1), on ajoute un joueur fictif (n° 2k+2) pour rendre le nombre de joueurs pair N= 2(k+1) = 2k'.

Les joueurs devant rencontrer le joueur fictif sont exempts.

Simple, non ? Maintenant que vous savez le faire, vous n'avez plus besoin d'emmener une foule de documents dans votre sac.

Nombre d'organisateurs se sont penchés sur la manière de pouvoir profiter simultanément des deux méthodes : la flexibilité du système Rutsch et la rigueur du système Berger.

Tables de BERGER

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 - 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

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

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

R1	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 - 5
R2	(8) – 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
R3	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	(8) – 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
R5	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 - 1

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 - 1	8 - 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 - 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) - 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 - 1

6 – Pour 13 ou 14 joueurs

R1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 - 8
R2	(14) - 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
R3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R6	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R8	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 - 12
R10	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
R12	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

7 – Pour 15 ou 16 joueurs

R1	1 – (16)	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R2	(16) - 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	1 – 2
R3	2 – (16)	3 – 1	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
R4	(16) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (16)	4 – 2	5 – 1	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
R6	(16) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (16)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
R8	(16) – 12	13 - 11	14 – 10	15 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (16)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 15	11 – 14	12 – 13
R10	(16) – 13	14 – 12	15 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (16)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 15	13 – 14
R12	(16) – 14	15 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R13	7 – (16)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 15
R14	(16) – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R15	8 – (16)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 - 1

8 – Pour 17 ou 18 joueurs

R1	1 – (18)	2 - 17	3 - 16	4 – 15	5 - 14	6 -13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
R2	(18) – 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	1 - 2
R3	2 – (18)	3 - 1	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
R4	(18) – 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	1 – 4	2 - 3
R5	3 – (18)	4 - 2	5 - 1	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
R6	(18) – 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
R7	4 – (18)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
R8	(18) – 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
R9	5 – (18)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
R10	(18) – 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
R11	6 – (18)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 17	13 - 16	14 - 15
R12	(18) – 15	16 - 14	17 - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
R13	7 – (18)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 17	15 - 16
R14	(18) – 16	17 - 15	1 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
R15	8 – (18)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1	16 - 17
R16	(18) – 17	1 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 -11	7 - 10	8 - 9
R17	9 – (18)	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 1

Avec ce lien, http://www.tournamentdirector.co.uk/berger_pairings.html, vous trouverez les tableaux jusqu'à 30 joueurs.

Le système RUTSCH-BERGER

Voici quelle est la procédure pour installer une table de tournoi toutes rondes dirigée selon le système Rutsch et obéissant aux règles de Berger.
Les règles seront illustrées par un exemple de tournoi à 10 joueurs.

R1 : Chaque joueur tire au sort son numéro d'appariement.
R2 : On place sur une table tous les échiquiers en alternant les couleurs.
R3 : A l'une des extrémités de la table, on place le joueur n°1 avec les Blancs.
R4 : On place les joueurs 2 à k tout autour de la table en laissant les échiquiers noirs vides.

	5		4	
1		2		3

R5 : On place les joueurs k+1 à 2k en face des joueurs 1 à k de manière que la somme des numéros d'appariement fasse toujours 2k+1.

10	5	9	4	8
1	6	2	7	3

Ronde 1

Appariement de la Ronde 2
R6 : Le sens de rotation autour de la table sera le sens inverse de celui de placement des joueurs.
R7 : Le joueur 2k reste à la même table mais change de côté

6	1	5	9	4
10	2	7	3	8

Ronde 2

Contrôle : après le glissement des joueurs, on doit avoir les appariements suivants : 2k contre k+1 et 1 contre 2 (le premier nommé ayant les Blancs)
On recommence pour les rondes suivantes :

10	6	1	5	9
2	7	3	8	4

Ronde 3

etc.

PROPRIETES DES TABLES DE BERGER

Afin de bien comprendre les propriétés que nous allons dégager, nous allons travailler en nous basant sur un tournoi de 16 joueurs.

Voici donc la table pour le tournoi en question :

Ronde	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8
I	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
II	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
III	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
IV	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
V	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
VI	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
VIII	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
X	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
XII	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
XIII	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
XIV	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
XV	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

Quand nous l'avons construit, nous avons commencé par la ronde 1 et la somme des numéros de chaque table était toujours égale à 2k+1.

Voyons ce que donne la somme des points de chaque table, ronde par ronde,

Ronde	x+y		2xpiv	Ronde	x+y		2xpiv	Ronde	x+y		2xpiv
1	17	17	2	6	22	7	22	11	27	12	12
2	18	3	18	7	23	8	8	12	28	13	28
3	19	4	4	8	24	9	24	13	29	14	14
4	20	5	20	9	25	10	10	14	15	15	30
5	21	6	6	10	26	11	26	15	16	16	16

La colonne « x+y » donne la somme des numéros d'appariement des joueurs qui s'affrontent.

La colonne « 2xpiv » donne le double du numéro d'appariement de l'adversaire du joueur 2k (pivot).

On s'aperçoit que pour chaque ronde, la somme des numéros des joueurs qui s'affrontent est toujours égale soit à 12+ le numéro de la ronde, soit au numéro de la ronde +1 ; en d'autres termes, si x et y sont les numéros des joueurs et R le numéro de la ronde, on a
ou bien x+y = 2k + R
ou bien x+y = R + 1

Si on regarde maintenant ce qui se passe à la table 1, on voit que le joueur 2k joue avec les Blancs contre la seconde moitié du tournoi et avec les noirs contre la première moitié.

Regardons quel est le lien entre R et le numéro de son adversaire.

Lors des rondes impaires, il joue contre le numéro égal à (R+1)/2.

Lors des rondes paires, il joue contre le joueur R+1.

On peut donc dégager la règle suivante :

Quand est-ce que x jouera contre y ? (x et y n'étant pas un pivot)
si x+y > 2.k alors R=x+y-2k
sinon, R=x+y-1
Si y est le pivot (donc y=2k), alors quand est-ce que x rencontre 2k?
On calcule alors 2.x
Si 2.x >2k alors R=2.x -2k
Sinon, R=2x-1
Si le nombre de joueurs est impair, celui qui joue contre le numéro 2k est exempt.

La question des Couleurs :

Faisons maintenant un petit tableau avec 3 colonnes : une pour les numéros, une intitulée Blancs et l'autre Noirs.

En face de chaque numéro, on va indiquer combien de fois chacun a les Blancs, puis les noirs

Numéro	**Blancs**	**Noirs**
1	8	7
2	8	7
....		

On s'aperçoit que les numéros 1 à n ont une fois de plus les Blancs que les Noirs.

Dans un tournoi individuel, les joueurs préfèrent avoir plus souvent les Blancs.

On tirera au sort les numéros de chacun dans un but d'équité.

Les numéros impairs ont les Blancs contre les numéros pairs supérieurs et contre les numéros impairs inférieurs. La réciproque est vraie.

Toutefois, le pivot joue avec les Blancs contre la seconde moitié et avec les Noirs contre la première moitié.

Application des tables de Berger aux compétitions par équipes :

Les équipes nommées en premier recevront leurs adversaires. Elles seront donc un peu avantagées.

Pour introduire un peu d'équité, on jouera la dernière ronde sous forme de rassemblement (terrain neutre).

Pour éviter de les avantager encore, la ronde de rassemblement sera la ronde 1.

Il suffit alors de renuméroter les rondes et chacun recevra autant de fois qu'il se déplace.

On peut aussi voir, d'après les règles mathématiques ci-dessus, que si je choisis un joueur x, un seul joueur a toujours la couleur inverse de x: c'est le joueur x+k. On dira que ces numéros sont complémentaires.

Par conséquent, si un cercle veut avoir 50% des équipes à domicile et 50% des équipes à l'extérieur (par exemple pour cause de locaux exigus), il suffit que, lors de l'établissement des calendriers, on donne à ces équipes des numéros complémentaires.

Le club aura la garantie que toutes ses équipes ne jouent pas simultanément à la maison.

Quand deux équipes d'un même club jouent dans la même division, en général, on les fait s'affronter entre elles lors de la première ronde, On se heurte alors à la difficulté des numéros non complémentaires.

Deux solutions s'offrent à nous:

Dans tous les cas, on fera jouer la ronde 1 lors de la ronde de rassemblement (dans l'exemple suivant, on supposera que cette ronde est la dernière).

Les autres rondes pourront alors être jouées soit dans l'ordre normal mais en rebaptisant ces rondes, soit dans l'ordre inverse de l'ordre normal:

1ère solution: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-1
2ème solution: 11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

La gestion d'un grand nombre d'équipes et de clubs dans des poules multiples se résout simplement en préparant un tableau préalable où les numéros d'équipe de chaque club sont recensés en fonction de ses desiderata et des contraintes imposées par la compétition.

Appariements dirigés :

Afin de pouvoir résoudre les problèmes qui pourraient surgir en fin de tournoi, l'organisateur peut décider de faire jouer entre eux certains d'entre eux en dehors des n dernières rondes, avec n>2. Ainsi, les arbitres savent que ces joueurs devront s'affronter lors des rondes 1 à 2k-1-n.

On devra dès lors leur attribuer un numéro prédéterminé mais néanmoins tiré au sort et de manière à ce que le souhait de l'organisateur soit respecté.

Si le joueur X est numéroté x et Y numéroté y, il va falloir diriger leurs appariements.

Comment faire ?

On appellera S la somme des numéros d'appariements des joueurs X et Y (S=x+y).

Deux possibilités s'offrent à nous :

1er cas : S est inférieur ou égal à 2K.

Nous avons vu que R= x+y-1, ce qui peut s'écrire R= S-1.

D'un autre côté, on sait que $1 \leq R \leq 2k - 1 - n$ ce que l'on peut écrire ainsi : $1 \leq S - 1 \leq 2k - 1 - n$

Afin d'isoler S, il faut ajouter 1 dans chaque membre de cette inéquation, ce qui nous donne

$2 \leq S \leq 2k - n$ (Règle n°1)

2ème cas : S est supérieur à 2k

Dans ce cas, $R = x+y - 2k = S - 2k$

Comme $1 \leq R \leq 2k - 1 - n$, on peut donc écrire : $1 \leq S - 2k \leq 2k - 1 - n$

Isolons S en ajoutant à chaque membre de l'inéquation la quantité 2k.

$2k + 1 \leq S \leq 4k - (n+1)$ (Règle n°2)

On n'oubliera pas que le pivot doit jouer dans un groupe où le double du numéro d'appariement de son adversaire vérifiera la règle 1 et/ou la règle 2.

On s'en sort en créant plusieurs groupes de joueurs.

Question : Comment construire un ensemble de 4 groupes de joueurs dans un tournoi toutes-rondes où les membres de chaque groupe s'affronteront tous avant la ronde 10 ?

Réponse : N= 2k = 16 donc k = 8

Nombre de rondes : 15 donc n=15-9 = 6.

On en déduit : 2k-n = 2.8 – 6 = 10 ;

2k + 1 = 2.8 + 1 = 17 ; et
4k – (n+1) = 4.8 – (6+1) = 32 – 7 = 25.
On en tire les règles :
2 ≤ x+y ≤ 10 et 17 ≤ x+y ≤ 25

Groupes : voici un cas parmi tant d'autres :
A : (1,2,3,4,5,16) B : (8,9,10,15) C : (7,11,14) D : (6,12,13)

Le tableau suivant donne toutes les possibilités pour des tournois toutes rondes de N joueurs et diverses valeurs de n

N= 2.k	k	Règle I	Valeurs de n	Règle II	Groupes
6	3	**2 ≤ x+y ≤ 6 - n**	2	**7 ≤ x+y ≤ 11 - n**	2
8	4	**2 ≤ x+y ≤ 8 - n**	3	**9 ≤ x+y ≤ 15 - n**	3
10	5	**2 ≤ x+y ≤ 10 - n**	[3;4]	**11 ≤ x+y ≤ 19 - n**	3
12	6	**2 ≤ x+y ≤ 12 - n**	[3..5]	**13 ≤ x+y ≤ 23 - n**	3;4
14	7	**2 ≤ x+y ≤ 14 - n**	[3..6]	**15 ≤ x+y ≤ 27 n**	3;4
16	8	**2 ≤ x+y ≤ 16 - n**	[3..7]	**17 ≤ x+y ≤ 31 - n**	3;4;5
18	9	**2 ≤ x+y ≤ 18 - n**	[3..8]	**19 ≤ x+y ≤ 35 - n**	3;4;5
20	10	**2 ≤ x+y ≤ 20 - n**	[3..9]	**21 ≤ x+y ≤ 39 - n**	3;4;5;6
22	11	**2 ≤ x+y ≤ 22 - n**	[3..10]	**23 ≤ x+y ≤ 43 - n**	3;4;5;6
24	12	**2 ≤ x+y ≤ 24 - n**	[3..11]	**25 ≤ x+y ≤ 47 - n**	3;4;5;6;7
26	13	**2 ≤ x+y ≤ 26 - n**	[3..12]	**27 ≤ x+y ≤ 51 - n**	3;4;5;6;7
28	14	**2 ≤ x+y ≤ 28 - n**	[3..13]	**29 ≤ x+y ≤ 55 - n**	3;4;5;6;7;8
30	15	**2 ≤ x+y ≤ 30 - n**	[3..14]	**31 ≤ x+y ≤ 59 - n**	3;4;5;6;7;8

Voir les annexes I et II pour davantage de détails.

Remarque importante : les tables dites du « Protocole de Varma » sont un des cas relatifs à n=3.

Annexe I
Groupes répartitifs de joueurs dans des tournois de 6 à 14 joueurs qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D
6	2	1,2,6	3,4,5		
8	3	1,2,8	3,6	4,5,7	
10	3	1,2,3,10	4,7,9	5,6,8	
10	4	1,2,3,10	4,7,8	5,6,9	
12	3	1,2,3,4,12	5,10	6,7,8,9,11	
12	3	1,2,3,4,12	5,8	10,12	6,7,9,11
12	4	1,2,3,4,12	5,8,11	6,7,9,10	
12	4	1,2,3,12	4,9,10	5,8,11	6,7
12	5	1,2,3,12	4,9	5,8,10	6,7,11
12	5	1,2,3,4	5,10	6,11	7,8,9,12
14	3	1,2,3,4,5,14	6,9,10,13	7,8,11,12	
14	3	1,2,3,4,14	5,10,11	6,9,12	7,8,13
14	4	1,2,3,4,5,14	6,9,10,13	7,8,11,12	
14	4	1,2,3,4,5,14	6,11,12	7,10,13	8,9
14	5	1,2,3,4,14	5,10,13	6,11,12	7,8,9
14	6	1,2,3,4,14	5,10,11	6,9,12	7,8,13

Annexe II
Groupes répartitifs de joueurs dans des tournois de 16 à 18 joueurs qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E
16	3	1,2,3,4,5,6,16	7,10,11,14	8,9,12,13,15		
16	4	1,2,3,4,5,6,16	7,10,11,15	8,9,12,13,14		
16	3	1,2,3,4,5,6,16	7,12,13	8,11,14	9,10,15	
16	4	1,2,3,4,5,6,16	7,12,13	8,11,14	9,10,15	
16	5	1,2,3,4,5,16	6,11,15	7,10,12,13	8,9,14	
16	6	1,2,3,4,5,16	6,11	7,12,13	8,9,14	10,15
16	7	1,2,3,4,16	5,12	6,11,13	7,10,14	8,9,15
18	3	1,2,3,4,5,6,7,18	8,11,12,15,17	9,10,13,14,16		
18	4	1,2,3,4,5,6,7,18	8,11,12,15,16	9,10,13,14,17		
18	3	1,2,3,4,5,6,7,18	8,13,14	9,12,15	10,11,16,17	
18	4	1,2,3,4,5,6,7,18	8,13,14,17	9,12,15	10,11,16	
18	5	1,2,3,4,5,6,18	7,12,13,17	8,11,14,16	9,10,15	
18	6	1,2,3,4,5,6,18	7,12,17	8,11,13,16	9,10,14,15	
18	7	1,2,3,4,5,18	6,13,14	7,12,15	8,11,16	9,10,17
18	8	1,2,3,4,5,18	6,13,14	7,12,15	8,11,16	9,10,17

Annexe II
Groupes répartitifs de joueurs dans des tournois de 20 à 22 joueurs qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E	F
20	3	1,2,3,4,5,6,7,8,20	9,13,14,17,18	10,11,12,15,16,19			
20	4	1,2,3,4,5,6,7,8,20	9,13,14,17,18	10,11,12,15,16,19			
20	5	1,2,3,4,5,6,7,20	8,13,14,19	9,12,15,18	10,11,16,17		
20	6	1,2,3,4,5,6,7,20	8,13,14,19	9,12,15,18	10,11,16,17		
20	7	1,2,3,4,5,6,20	7,19	8,15,18	9,13,14,17	10,11,12,16	
20	8	1,2,3,4,5,6,20	7,14,15,16	8,13,17	9,12,18	10,11,19	
20	9	1,2,3,4,5,20	6,15	7,14,16	8,13,17	9,12,18	10,11,19
22	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,22	10,13,14,17,18,21	11,12,15,16,19,20			
22	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,22	10,13,14,17,18,21	11,12,15,16,19,20			
22	5	1,2,3,4,5,6,7,8,22	9,15,16,21	10,14,17,20	11,12,13,18,19		
22	6	1,2,3,4,5,6,7,8,22	9,14,17,20	10,15,16,21	11,12,13,18,19		
22	7	1,2,3,4,5,6,7,22	8,17,18	9,16,19	10,13,15,20	11,12,14,21	
22	8	1,2,3,4,5,6,7,22	8,14,21	9,15,20	10,13,16,19	11,12,17,18	
22	9	1,2,3,4,5,6,22	7,16,17	8,15,18	9,14,19	10,13,20	11,12,21
22	10	1,2,3,4,5,6,22	7,16,17	8,15,18	9,14,19	10,13,20	11,12,21

Annexe II
Groupes répartitifs de joueurs dans des tournois de 24 à 26 joueurs qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E	F	G
24	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,24	11,15,16,19,20,23	12,13,14,17,18,21,22				
24	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,24	11,15,16,19,20,23	12,13,14,17,18,21,22				
24	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,24	10,15,20,21	11,14,16,19,22	12,13,17,18,23			
24	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,24	10,17,18,23	11,14,16,19,22	12,13,15,20,21			
24	7	1,2,3,4,5,6,7,8,24	9,19,20	10,15,16,23	11,14,17,22	12,13,18,21		
24	8	1,2,3,4,5,6,7,8,24	9,19,20	10,15,18,21	11,14,17,22	12,13,16,23		
24	9	1,2,3,4,5,6,7,24	8,17,21	9,16,22	10,15,23	11,14,20	12,13,18,19	
24	10	1,2,3,4,5,6,24	7,18,19	8,17,20	9,16,21	10,15,22	11,12,13,14,23	
24	11	1,2,3,4,5,6,24	7,23	8,17,22	9,16,21	10,15,20	11,14,19	12,13,18
26	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,26	12,15,16,19,20,23,24	13,14,17,18,21,22,25				
26	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,26	12,15,16,19,20,23,24	13,14,17,18,21,22,25				
26	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,26	11,16,17,22,23	12,15,18,21,24	13,14,19,20,25			
26	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,26	11,16,17,22,23	12,15,18,21,24	13,14,19,20,25			
26	7	1,2,3,4,5,6,7,8,9,26	10,17,18,25	11,16,19,24	12,15,20,23	13,14,21,22		
26	8	1,2,3,4,5,6,7,8,9,26	10,17,18,25	11,16,19,24	12,15,20,23	13,14,21,22		
26	9	1,2,3,4,5,6,7,8,26	9,25	10,17,24	11,16,23	15,15,19	13,14,20	
26	10	1,2,3,4,5,6,7,8,26	9,25	10,17,18,24	11,16,19,23	12,15,20,22	13,14,21	
26	11	1,2,3,4,5,6,7,26	8,25	9,24	10,17,23	11,16,18,22	12,15,19,21	13,14,20
26	12	1,2,3,4,5,6,7,26	8,25	9,24	10,23	11,16,17,22	12,15,18,21	13,14,19,20

Annexe II
Groupes répartitifs de joueurs dans des tournois de 28 à 30 joueurs qui ne se rencontrent pas lors des n dernières rondes

2k	n	A	B	C	D	E	F	G	H
28	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,28	13,14,17,18,21,22,25,26	15,16,19,20,23,24,27					
28	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,28	13,14,17,18,21,22,25,26	15,16,19,20,23,24,27					
28	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,28	12,17,18,21,22,27	13,16,20,23,26	14,15,19,24,25				
28	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,28	12,17,18,21,22,27	13,16,20,23,26	14,15,19,24,25				
28	7	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,28	11,18,20,27	12,17,26	13,16,19,22,25	14,15,23, 24			
28	8	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,28	11,18,20,27	12,17,26	13,16,19,22,25	14,15,23, 24			
28	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9,28	10,19,26	11,18,27	12,17,20,25	13,16,21, 24	14,15,22,23		
28	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,28	10,19,26	11,18,27	12,17,20,25	13,16,21, 24	14,15,22,23		
28	11	1,2,3,4,5,6,7,8,28	9,20,23	10,19,24	11,18,25	12,17,26	13,16,27	14,15,21,22	
28	12	1,2,3,4,5,6,7,8,28	9,20,23	10,19,24	11,18,25	12,17,26	13,16,27	14,15,21,22	
28	13	1,2,3,4,5,6,7,28	8,21	9,20,22	10,19,23	11,18,24	12,17,25	13,16,26	14,15,27
30	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,30	14,17,18,21,22,25,26,29	15,16,19,20,23,24,27,28					
30	4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,30	14,17,18,21,22,25,26,29	15,16,19,20,23,24,27,28					
30	5	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,30	13,18,23,24,29	14,17,19,22,25,28	15,16,20,21,26,27				
30	6	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,30	13,18,23,24,29	14,17,19,22,25,28	15,16,20,21,26,27				
30	7	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,30	12,21,22,29	13,20,23,28	14,17,19,24,27	15,16,18, 25,26			
30	8	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,30	12,21,22,29	13,20,23,28	14,17,19,24,27	15,16,18, 25,26			
30	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,30	11,20,29	12,19,21,28	13,18,22,27	14,17,23, 26	15,16,24,25		
30	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,30	11,20,29	12,19,21,28	13,18,22,27	14,17,23, 26	15,16,24,25		
30	11	1,2,3,4,5,6,7,8,9,30	10,21,26	11,20,27	12,19,28	13,18,29	14,17,22,25	15,16,23,24	
30	12	1,2,3,4,5,6,7,8,9,30	10,21,26	11,20,27	12,19,28	13,18,29	14,17,22,25	15,16,23,24	
30	13	1,2,3,4,5,6,7,8,30	9,22,23	10,21,24	11,20,25	12,19,26	13,18,27	14,17,28	15,16,29
30	14	1,2,3,4,5,6,7,8,30	9,22,23	10,21,24	11,20,25	12,19,26	13,18,27	14,17,28	15,16,29

Les tables de Varma

Handbook C.06 - Allocation "dirigée" des numéros d'appariement.

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de la FIDE de 1987.

Introduction :

Dans certains cas, les règlements précisent que le tirage au sort des numéros d'appariement d'un tournoi "Toutes Rondes" doit être conduit de façon que les joueurs de même "affinité" ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Dans le texte FIDE original, en Anglais, il n'est question que de la même "fédération". Pour que le protocole soit utilisable en France, il faut restreindre cette notion à "même club", "même ville", "même département", "même ligue". (N.D.T.)

Ceci est réalisable grâce aux TABLES de VARMA reproduites plus loin et qui peuvent être adaptées à des tournois de 9 à 24 joueurs.

Instructions pour le tirage au sort "restrictif" des numéros d'appariement :

1. Avec 19 ou 20 compétiteurs, les joueurs du même groupe (A, B, C ou D), numérotés comme suit, ne se rencontreront pas au cours des 3 dernières rondes :

A : (6,7,8,9,15,16,17,18) B :(1,2,3,11,12,13,14) C :(5,10,19) D :(4,20)

L'arbitre doit préparer à l'avance des petites enveloppes sans aucune marque, chacune contenant les numéros de chaque groupe comme indiqué ci-dessus. Les petites enveloppes sont placées dans autant de grandes enveloppes sur lesquelles est indiquée la quantité de numéros de joueurs contenue dans la petite enveloppe à l'intérieur.

2. L'ordre dans lequel les joueurs tirent leur numéro est prédéterminé ainsi :

3. Les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de participants tirent les premiers. Si deux (ou plus) fédérations comptent le même nombre de représentants, l'ordre est alors l'ordre alphabétique des codes FIDE des pays. Exemple : Si Chine et France : FRA est avant PRC (People Republic of China).

Parmi les joueurs de la même fédération, c'est l'ordre alphabétique des noms des joueurs qui détermine l'ordre du tirage des numéros. Exemple : Le premier joueur du premier contingent comptant le plus grand nombre de joueurs doit choisir l'une des grandes enveloppes contenant au moins assez de numéros pour tous les membres de son contingent.

Puis il tire de la grande enveloppe son propre numéro d'appariement.

Les autres joueurs du même contingent viennent tour à tour tirer de cette même grande enveloppe leur propre numéro. Les numéros restants sont disponibles pour les autres joueurs.

4. Les joueurs du contingent suivant tirent alors une autre grande enveloppe d'où ils tirent leur numéro individuel et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait un numéro.

5. Les tables ci-dessous - dites « tables de VARMA » - peuvent être utilisées pour des tournois de 9 à 24 joueurs

	A	**B**	**C**	**D**
9/10 joueurs :	(3,4,8)	(5,7,9)	(1,6)	(2,10)
11/12 joueurs :	(4,5,9,10)	(1,2,7)	(6,8,12)	(3,11)
13/14 joueurs :	(4,5,6,11,12)	(1,2,8,9,)	(7,10,13)	(3,14)
15/16 joueurs :	(5,6,7,12,13,14)	(1,2,3,9,10)	(8,11,15)	(4,16)
17/18 joueurs :	(5,6,7,8,14,15,16)	(1,2,3,10,11,12)	(9,13,17)	(4,18)
19/20 joueurs :	(6,7,8,9,15,16,17,18)	(1,2,3,11,12,13,14)	(5,10,19)	(4,20)
21/22 joueurs :	(6,7,8,9,10,17,18,19,20)	(1,2,3,4,12,13,14,15)	(11,16,21)	(5,22)
23/24 joueurs :	(6,7,8,9,10,11,19,20,21,22)	(1,2,3,4,13,14,15,16,17)	(12,18,23)	(5,24)

Le système de Scheveningen

Ce système permet de faire jouer tous les joueurs d'une équipe contre tous les joueurs de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux.

Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs joueurs par des chiffres. Par exemple le troisième joueur de l'équipe A est noté A3. Pour chaque ronde, le premier joueur joue avec les pièces blanches. Par exemple A1-B3 signifie que le premier joueur de l'équipe A joue avec les Blancs contre le troisième joueur de l'équipe B.

Table pour deux équipes de quatre joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1

Table pour deux équipes de cinq joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
B1-A1	B4-A1	A1-B5	A1-B3	B2-A1
B2-A2	A2-B1	A2-B4	B5-A2	B3-A2
A3-B3	B5-A3	B1-A3	A3-B2	A3-B4
A4-B4	B3-A4	B2-A4	A4-B1	B5-A4
A5-B5	A5-B2	B3-A5	B4-A5	A5-B1

Table pour deux équipes de six joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6

Table pour deux équipes de huit joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B7	B8-A1
A2-B2	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B6	B7-A2	A2-B8	B5-A2
A3-B3	B4-A3	A3-B1	B2-A3	A3-B7	B8-A3	A3-B5	B6-A3
A4-B4	B1-A4	A4-B2	B3-A4	A4-B8	B5-A4	A4-B6	B7-A4
B5-A5	A5-B6	B7-A5	A5-B8	B1-A5	A5-B2	B3-A5	A5-B4
B6-A6	A6-B7	B8-A6	A6-B5	B2-A6	A6-B3	B4-A6	A6-B1
B7-A7	A7-B8	B5-A7	A7-B6	B3-A7	A7-B4	B1-A7	A7-B2
B8-A8	A8-B5	B6-A8	A8-B7	B4-A8	A8-B1	B2-A8	A8-B3

3 : Tournois (autres qu'au système suisse)

Chapitre **3.2**

Le Système Molter

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

3.2 Tournois au système Molter

Tableaux d'appariements organisant des tournois d'échecs équilibrés par équipes en un nombre réduit de rondes selon le système Molter.

Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après portent des références en chiffres arabes. Ils organisent des tournois en 2 (4, 6, …) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

A ces rondes est adjoint un tableau correspondant, portant une lettre A (Autonome). Ce tableau, constitué par une seule ronde, est donc autonome et polyvalent; c'est-à-dire qu'il peut être utilisé :

- pour organiser des tournois en une seule ronde. En ce cas, le nombre des équipes ne doit pas être excessif par rapport au nombre des joueurs formant une équipe.
- pour être ajouté aux 2 (4, 6, …) rondes qui les précèdent et organiser ainsi des tournois en 3 (5, 7, …) rondes. Ainsi le tableau établi pour 7 équipes à 6 joueurs (Tab. N° 17) peut organiser des tournois en 2, 4, ou 6 rondes, ou bien, en y ajoutant la ronde autonome, respectivement 1, 3, ou 5 rondes.

Les séparations horizontales délimitent chaque cas et facilitent les repérages.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent les joueurs.

Les nombres rangés verticalement et précédant les appariements représentent les numéros des échiquiers.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs. L'exemple

" 3.C2-A2 " indique donc que, sur le 3ème échiquier, le 2ème joueur de l'équipe C a les blancs en face du 2ème joueur de l'équipe A.

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17X4 soient 68 échiquiers).

Les tableaux établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes sont complets et pratiquement équivalents aux "toutes rondes ", avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes comporte un chiffre impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté.

Organisation matérielle des tournois.

L'organisation d'un tournoi au système Molter, malgré la complexité des appariements, peut se réaliser en quelques minutes, à condition qu'il soit préparé à l'avance et avec minutie. Pour ce, nous préconisons le processus suivant :

Pour chaque équipe, préparer une enveloppe contenant une fiche pour chacun de ses joueurs avec le symbole qui le représente (A1, A2, A3, … , B1, B2, B3, … etc.)

Préparer en même temps autant de petits cartons qu'il y a d'échiquiers, en y inscrivant le numéro de l'échiquier avec son appariement respectif, tel qu'il figure au tableau d'appariements :

1. A1-B1, 2. C1-D1, etc. –Le premier nommé a les blancs.

Pour éviter toute confusion, il est prudent de prévoir ces cartons de couleurs différentes pour chaque ronde, voire pour chaque ronde de chaque tournoi éventuellement envisagé.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer plusieurs tournois pour le cas échéant. Car toute improvisation serait vouée à l'échec. D'ailleurs, le matériel préparé en supplément pourrait servir ultérieurement.

Avant le début de séance, ces cartons sont déposés sur les échiquiers, les blancs alignés du même côté.

Dès leur arrivée, les capitaines d'équipe remettent à l'arbitre la liste de leurs joueurs, classés conformément au règlement de la compétition concernée.

Ensuite, ils tirent au sort une enveloppe et distribuent à leurs joueurs les symboles y étant contenus, grâce auxquels chacun repérera aisément son échiquier respectif. Ainsi, par exemple, le 4ème joueur de l'équipe D aura vite fait de découvrir parmi les échiquiers réservés aux quatrièmes joueurs des équipes, l'appariement 15. D4 – B4 où le symbole D4 est identique au sien et il apprendra qu'il aura les blancs contre le 4ème joueur de l'équipe B.

Si au lieu de fiches, on se sert également de cartons susceptibles d'être fixés au revers du veston de chaque joueur, cette précaution permettra d'effectuer, éventuellement par les joueurs eux-mêmes, un contrôle rapide établissant que chaque joueur occupe bien la place qui lui revient.

Dans les tournois à plusieurs rondes, l'ordre des joueurs ne doit pas être permuté. Le cas échéant, un remplaçant devra prendre la place du sortant.

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, ½ point par partie nulle, 0 par défaite). En cas d'ex-æquo, le départage s'opère, dans l'ordre :

par le système de Berlin (dans une équipe de 8 joueurs, les points obtenus au premier échiquier sont valorisés en les multipliant par 8, ceux du 2ème échiquier par 7, et ainsi de suite…)

ensuite, si besoin est, on additionne les victoires individuelles obtenues par chacune des équipes à départager.

Enfin, l'on tiendrait compte des résultats obtenus par des équipes l'une vis-à-vis de l'autre; et, en cas de nouvelle égalité, la victoire au 1er (éventuellement au 2ème, 3ème, …) échiquier serait prépondérante.

Le livre de la Fédération peut imposer un départage différent.

Tableaux officiels d'appariements

Pour organiser des tournois par équipes au système Molter
en un nombre réduit de rondes

Tableau 1 (1)
3 équipes à 4 / 8 / 12 / joueurs (2)

	Ronde 1	Ronde 2		N° 1a Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1	A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2	C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3	B2 – A2
4	A3 – B3	C3 – A3	4	A3 – B3
5	B4 – C3	B3 – C4	5	B4 – C3
6	C4 – A4	A4 – B4	6	C4 – A4
7	A5 – B5	B5 – C5	7	B5 – A5
8	C5 – A6	C6 – A5	8	A6 – C5
9	B6 – C6	A6 – B6	9	C6 – B6
10	C7 – B7	B7 – A7	10	B7 – C7
11	A7 – C8	A8 – C7	11	C8 – A7
12	B8 – A8	C8 – B8	12	A8 – B8
13	B9 – C9	C9 – A9	13	C9 – B9
14	A9 – B10	A10 – B9	14	B10 – A9
15	C10 – A10	B10 – C10	15	A10 – C10
16	A11 – C11	C11 – B11	16	C11 – A11
17	B11 – A12	B12 – A11	17	A12 – B11
18	C12 – B12	A12 – C12	18	B12 – C12

(1) Les tournois concernant 3 équipes sont complets en 2 rondes. De ce fait, les rondes autonomes qui sont signalées par les lettres a ne sont appelées qu'à organiser des tournois en une seule ronde.

(2) Lorsque le nombre de joueurs de chaque équipe est supérieur à 12, en particulier lorsqu'il s'agit d'organiser des tournois triangulaires de masse, avec des équipes de 50 ou 100 joueurs, il y a lieu de reprendre le tableau N°1 (éventuellement N°1a) autant de fois que nécessaire depuis le 1er échiquier en le mettant bout à bout.

Tableau 2
3 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 2a Ronde autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1	A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2	C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3	B2 – A2
4	A3 – B3	B3 – C3	4	B3 – A3
5	C3 – A4	C4 – B4	5	A4 – C4
6	B4 – C4	A4 – B4	6	C4 – B4
7	A5 – B5	C5 – A5	7	A5 – B5
8	B6 - C5	B5 – C6	8	B6 – C5
9	C6 – A6	A6 – B6	9	C6 – A6

Tableau 3
3 équipes à 10 joueurs N° 3a
Ronde

	Ronde 1	Ronde 2		autonome
1	A1 – C1	B1 – A1	1	A1 – C1
2	C2 – B1	C1 – B2	2	C2 – B1
3	B2 – A2	A2 – C2	3	B2 – A2
4	A3 – B3	C3 – A3	4	A3 – B3
5	B4 – C3	B3 – C4	5	B4 – C3
6	C4 – A4	A4 – B4	6	C4 – A4
7	A5 – C5	C5 – B5	7	C5 – A5
8	B5 – A6	B6 – A5	8	A6 – B5
9	C6 – B6	A6 – C6	9	B6 – C6
10	A7 – B7	B7 – C7	10	B7 – A7
11	C7 – A8	C8 – A7	11	A8 – C7
12	B8 – C8	A8 – B8	12	C8 – B8
13	C9 – B9	B9 – A9	13	B9 – C9
14	A9 – C10	A10 – C9	14	C10 – A9
15	B10 – A10	C10 – B10	15	A10 – B10

NOTA : Tous les tableaux publiés ci-dessus et suivants annulent et remplacent toutes les versions précédentes, souvent constellées d'erreurs et très incomplètes. Cette version a été rédigée en novembre 1991, par IA Jean-Claude Templeur, grâce aux documents originaux datés de 1978 fournis par Monsieur Charles Molter, et sous son contrôle.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 4
4 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 4a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3
6	B3 – C3	D3 – B3	6	D3 – C3
7	B4 – A4	A4 – D4	7	B4 – D4
8	D4 – C4	C4 – B4	8	C4 – A4

Tableau 5
4 équipes de 6 / 12 / joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 5a Ronde Autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3
6	B3 – C3	D3 – B3	6	C3 – D3
7	C4 – B4	A4 – C4	7	B4 – A4
8	D4 – A4	B4 – D4	8	D4 – C4
9	A5 – C5	B5 – A5	9	A5 – D5
10	D5 – B5	C5 – D5	10	B5 – C5
11	B6 – A6	A6 – D6	11	C6 – A6
12	D6 C 6	C6 – B6	12	D6 – B6
13	A7 – B7	B7 – C7	13	C7 – A7
14	C7 – D7	D7 – A7	14	D7 – B7
15	C8 – A8	A8 – B8	15	A8 – D8
16	B8 – D8	D8 – C8	16	B8 – C8
17	A9 - D9	C9 – A9	17	B9 – A9
18	B9 – C9	D9 – B9	18	C9 – D9
19	C10 – B10	A10 – C10	19	A10 – B10
20	D10 – A10	B10 – D10	20	D10 – C10
21	A11 – C11	B11 – A11	21	C11 – B11
22	D11 – B11	C11 – D11	22	D11 – A11
23	B12 – A12	A12 – D12	23	A12 – C12
24	D12 – C12	C12 – B12	24	B12 – D12

Tableau 6
4 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 6a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	C3 – B3	A3 – C3	5	A3 – B3
6	D3 – A3	B3 – D3	6	C3 – D3
7	A4 – C4	B4 – A4	7	B4 – C4
8	D4 – B4	C4 – D4	8	D4 – A4
9	B5 – A5	A5 – D5	9	A5 – C5
10	D5 – C5	C5 – B5	10	D5 – B5
11	A6 – D6	C6 – A6	11	B6 – A6
12	B6 – C6	D6 – B6	12	C6 – D6
13	B7 – D7	A7 – B7	13	A7 – D7
14	C7 – A7	D7 – C7	14	B7 – C7
15	A8 – B8	B8 – C8	15	C8 – A8
16	C8 – D8	A8 – A8	16	D8 – B8

Tableau 7
4 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N°7a Ronde Autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – C1
2	C1 – D1	D1 – A1	2	B1 – D1
3	B2 – D2	A2 – B2	3	C2 – B2
4	C2 – A2	D2 – C2	4	D2 – A2
5	A3 – D3	C3 – A3	5	A3 – B3
6	B3 – C3	D3 – B3	6	D3 – C3
7	B4 – A4	A4 – D4	7	B4 – D4
8	D4 – C4	C4 – B4	8	C4 – A4
9	A5 – C5	B5 – A5	9	A5 – D5
10	D5 – B5	C5 – D5	10	C5 – B5
11	C6 – B6	A6 – C6	11	B6 – A6
12	D6 – A6	B6 – D6	12	D6 – C6
13	A7 – B7	B7 – C7	13	A7 – C7
14	C7 – D7	D7 – A7	14	D7 – B7
15	C8 – B8	A8 – C8	15	B8 – A8
16	D8 – A8	B8 – D8	16	C8 – D8
17	A9 – C9	B9 – A9	17	A9 – D9
18	D9 – B9	C9 – D9	18	B9 – C9
19	B10 – A10	A10 – D10	19	C10 – A10
20	D10 – C10	C10 – B10	20	D10 – B10

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter
En 1, 2, 3 ou 4 rondes

Tableau 8 : 5 équipes à 4 / 6 / ou 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4		N° 8a Ronde autonome
1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	1	A1 – C1
2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	2	B1 – E1
3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	3	E2 – D1
4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	4	C2 – B2
5	E2 - B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	5	D2 – A2
6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	6	D3 – B3
7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	7	E3 – C3
8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	8	B4 – A3
9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	9	A4 – E4
10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	10	C4 – D4
11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	11	A5 – D5
12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	12	B5 – C5
13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	13	D6 – E5
14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	14	C6 – A6
15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	15	E6 – B6
16	C7 – B7	B7 – D7	C7 – A7	A7 – E7	16	D7 – C7
17	D7 – A7	E7 – C7	E7 – B7	D7 – C7	17	E7 – A7
18	D8 – E7	A7 – B8	E8 – D7	B7 – A8	18	A8 – B7
19	A8 – C8	C8 – D8	A8 – D8	C8 – E8	19	B8 – D8
20	B8 – E8	E8 – A8	B8 – C8	D8 – B8	20	C8 – E8
21	B9 – D9	C9 – B9	A9 – E9	C9 – A9	21	D9 – C9
22	E9 – C9	D9 – A9	D9 – C9	E9 – B9	22	E9 – A9
23	A9 – B10	D10 – E9	B9 - A10	E10 – D9	23	A10 – B9
24	C10 – D10	A10 – C10	C10 – E10	A10 – D10	24	B10 – D10
25	E10 – A10	B10 – E10	D10 – B10	B10 – C10	25	C10 – E10
26	A11 – C11	C11 – D11	A11 – D11	C11 – E11	26	A11 – D11
27	B11 – E11	E11 – A11	B11 – C11	D11 – B11	27	B11 – C11
28	D11 – E12	A12 – B11	E11 – D12	B12 – A11	28	D12 – E11
29	C12 – B12	B12 – D12	C12 – A12	A12 – E12	29	C12 – A12
30	D12 – A12	E12 – C12	E12 – B12	D12 – C12	30	E12 – B12

Tableau 9 : 5 équipes à 8 joueurs.

Ce tableau s'obtient en supprimant, dans le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) les appariements des 4 joueurs du milieu, soit les 5 èmes , 6èmes, 7èmes et 8èmes joueurs en remontant la partie inférieure du tableau en conséquence (21 B9 – D9 devenant 11 B5 – D5, etc.) –noté ▌-
La ronde autonome 9a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D5 – C5, etc.) –noté ▌-

Tableau 10 :5 équipes à 10 joueurs.

Utiliser le tableau 8 (5 équipes à 12 joueurs) en supprimant les appariements des 7 èmes et 8èmes joueurs, et en remontant la partie inférieure du tableau (21 B9 – D9 devenant 16 B7 – D7, etc.) - noté II-
La ronde autonome 10a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 8a à 12 joueurs (21 D9 – C9 devenant 11 D7 – C7, etc.) - noté II-.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 11
6 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 11a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – E1	1	A1 – D1
2	D1 – F1	C1 – D1	2	C1 – B1
3	E1 – C1	F1 – A1	3	E1 – F1
4	B2 – F2	A2 – E2	4	B2 – E2
5	C2 – A2	D2 – B2	5	C2 – D2
6	E2 – D2	F2 – C2	6	F2 – A2
7	C3 – B3	A3 – C3	7	A3 – B3
8	D3 – A3	B3 – F3	8	C3 – E3
9	F3 – E3	E3 – D3	9	D3 – F3
10	A4 – F4	B4 – A4	10	B4 – D4
11	D4 – C4	C4 – E4	11	E4 – A4
12	E4 – B4	F4 – D4	12	F4 – C4

Tableau 12
6 équipes de 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N°12a Ronde Autonome
1	A1 – E1	B1 – A1	1	A1 – F1
2	C1 – F1	E1 – C1	2	B1 – E1
3	D1 – B1	F1 – D1	3	C1 – D1
4	A2 – D2	C2 – A2	4	D2 – B2
5	B2 – C2	D2 – E2	5	E2 – A2
6	E2 – F2	F2 – B2	6	F2 – C2
7	B3 – E3	A3 – B3	7	A3 – D3
8	C3 – D3	D3 – F3	8	B3 – C3
9	F3 – A3	E3 – C3	9	E3 – F3
10	A4 – D4	B4 – E4	10	C4 – A4
11	C4 – B4	D4 – C4	11	D4 – E4
12	E4 – F4	F4 – A4	12	F4 – B4
13	C5 – A5	A5 – D5	13	A5 – B5
14	D5 – E5	B5 – C5	14	D5 – F5
15	F5 – B5	E5 – F5	15	E5 – C5
16	B6 – A6	A6 – E6	16	B6 – E6
17	E6 – C6	C6 – F6	17	C6 – D6
18	F6 – D6	D6 – B6	18	F6 – A6

Tableau 13
6 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 13a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – E1	1	A1 – E1
2	D1 – F1	C1 – D1	2	B1 – D1
3	E1 – C1	F1 – A1	3	F1 – C1
4	B2 – F2	A2 – E2	4	C2 – B2
5	C2 – A2	D2 – B2	5	D2 – A2
6	E2 – D2	F2 – C2	6	E2 – F2
7	D3 – A3	A3 – C3	7	A3 – F3
8	C3 – B3	B3 – F3	8	D3 – C3
9	F3 – E3	E3 – D3	9	E3 – B3
10	A4 – E4	C4 – B4	10	B4 – A4
11	B4 – D4	D4 – A4	11	C4 – E4
12	F4 – C4	E4 – F4	12	F4 – D4
13	A5 – F5	B5 – A5	13	A5 – C5
14	D5 – C5	C5 – E5	14	B5 – F5
15	E5 – B5	F5 – D5	15	D5 – E5
16	C6 – B6	A6 – C6	16	C6 – D6
17	D6 – A6	B6 – F6	17	E6 – B6
18	F6 – E6	E6 – D6	18	F6 – A6
19	B7 – F7	A7 – E7	19	A7 – D7
20	C7 – A7	D7 – B7	20	B7 – C7
21	E7 – D7	F7 – C7	21	F7 – E7
22	B8 – A8	A8 – F8	22	C8 – F8
23	C8 – E8	D8 – C8	23	D8 – B8
24	F8 – D8	E8 – B8	24	E8 – A8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 14
6 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 14a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – C1	1	A1 – F1
2	C1 – E1	D1 – A1	2	D1 – C1
3	F1 – D1	E1 – F1	3	E1 – B1
4	B2 – F2	A2 – E2	4	B2 – A2
5	C2 – A2	D2 – B2	5	C2 – E2
6	E2 – D2	F2 – C2	6	F2 – D2
7	B3 – C3	A3 – F3	7	A3 – C3
8	D3 – A3	C3 – D3	8	B3 – F3
9	F3 – E3	E3 – B3	9	E3 – D3
10	A4 – E4	B4 – A4	10	C4 – B4
11	C4 – F4	E4 – C4	11	D4 – A4
12	D4 – B4	F4 – D4	12	F4 – E4
13	C5 – D5	A5 – C5	13	A5 – E5
14	E5 – B5	B5 – F5	14	B5 – D5
15	F5 – A5	D5 – E5	15	F5 – C5
16	A6 – F6	C6 – A6	16	C6 – F6
17	B6 – E6	E6 – D6	17	D6 – B6
18	D6 – C6	F6 – B6	18	E6 – A6
19	B7 – D7	A7 – B7	19	A7 – D7
20	E7 – A7	C7 – E7	20	B7 – C7
21	F7 – C7	D7 – F7	21	E7 – F7
22	A8 – D8	B8 – E8	22	C8 – A8
23	C8 – B8	D8 – C8	23	D8 – E8
24	E8 – F8	F8 – A8	24	F8 – B8
25	A9 – C9	B9 – D9	25	A9 – B9
26	D9 – E9	C9 – F9	26	D9 – F9
27	F9 – B9	E9 – A9	27	E9 – C9
28	B10 – A10	A10 – D10	28	B10 – E10
29	D10 – F10	C10 – B10	29	C10 – D10
30	E10 – C10	F10 – E10	30	F10 – A10

Tableau 16
7 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 16a Ronde autonome
1	A1 – C1	C1 – F1	1	A1 – F1
2	B1 – G1	D1 – E1	2	B1 – E1
3	F1 – D1	G1 – A1	3	G1 – C1
4	E1 – F2	A2 – B1	4	C2 – D1
5	B2 – C2	C2 – E2	5	D2 – B2
6	D2 – A2	F2 – B2	6	E2 – A2
7	E2 – G2	G2 – D2	7	F2 – G2
8	A3 – E3	B3 – F3	8	C3 – B3
9	D3 – B3	E3 – C3	9	D3 – A3
10	F3 – G3	G3 – D3	10	G3 – E3
11	C3 – D4	B4 – A3	11	E4 – F3
12	G4 – C4	A4 – G4	12	A4 – C4
13	E4 – B4	C4 – F4	13	B4 – G4
14	F4 – A4	D4 – E4	14	F4 – D4

<u>Tableau 15</u> : 6 équipes à 12 joueurs.

Pour obtenir ce tableau, intercaler entre les 5èmes et 6èmes joueurs du tableau 14 – 6 équipes à 10 joueurs – (soit après l'échiquier N°15), les appariements des 9èmes et 10èmes joueurs (notés ▌**),** qui prennent ainsi la place des 6èmes et 7èmes joueurs, la moitié inférieure du tableau descendant de 2 places (25 A9 – C9 devient 16 A6 – C6, tandis que 16 A6 – F6 devient 22 A8 – F8, etc.)
La ronde autonome 15a correspondante s'obtient en utilisant de la même façon, le tableau 14a (25 A9 – B9 devenant 16 A6 – B6, etc.).

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter
En 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes

Tableau 17 : 7 équipes à 6 ou 12 joueurs.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6		N° 17a Ronde Autonome
1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	1	A1 – F1
2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	2	B1 – E1
3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	3	G1 – C1
4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	4	C2 – D1
5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	5	D2 – B2
6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	6	E2 – A2
7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	7	F2 – G2
8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	8	A3 – D3
9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	9	F3 – E3
10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 - F3	G3 – E3	10	G3 – B3
11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	11	B4 – C3
12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	12	C4 – A4
13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	13	D4 – F4
14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	14	E4 – G4
15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	15	E5 – D5
16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	16	F5 – C5
17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	17	G5 – A5
18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	18	A6 – B5
19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	19	B6 – F6
20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	20	C6 – E6
21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	21	D6 – G6
22	A7 – E7	C7 – B7	C7 – A7	A7 – G7	B7 – F7	E7 – B7	22	E7 – C7
23	B7 – D7	D7 – A7	D7 – F7	E7 – D7	C7 – E7	F7 – A7	23	F7 – B7
24	G7 – F7	E7 – G7	G7 – B7	F7 – C7	D7 – G7	G7 – C7	24	G7 – D7
25	D8 – C7	F7 – E8	F8 – E7	B7 – A8	A7 – B8	C8 – D7	25	B8 – A7
26	A8 – F8	B8 – G8	A8 – D8	B8 – F8	A8 – G8	B8 – D8	26	A8 – G8
27	E8 – B8	C8 – A8	C8 – B8	D8 – G8	D8 – E8	E8 – A8	27	C8 – F8
28	G8 – C8	F8 – D8	G8 – E8	E8 – C8	F8 – C8	G8 – F8	28	D8 – E8
29	B9 – F9	A9 – B9	A9 – E9	D9 – C9	C9 – A9	A9 – D9	29	A9 – C9
30	C9 – E9	D9 – G9	B9 – D9	E9 – B9	D9 – F9	F9 – E9	30	F9 – D9
31	G9 – A9	F9 – C9	C9 – G9	F9 – A9	E9 – G9	G9 – B9	31	G9 – E9
32	E10 – D9	E9 – D10	G10 – F9	G9 – F10	B9 – C10	B10 – C9	32	C10 – B9
33	A10 – B10	B10 - F10	D10 – C10	A10 – E10	A10 – D10	C10 – A10	33	B10 – G10
34	D10 – G10	C10 – E10	E10 – B10	B10 – D10	F10 – E10	D10 – F10	34	D10 – A10
35	F10 – C10	G10 – A10	F10 – A10	C10 – G10	G10 – B10	E10 – G10	35	E10 – F10
36	B11 – G11	A11 – F11	B11 – F11	A11 – D11	B11 – D11	A11 – G11	36	A11 – E11
37	C11 – A11	E11 – B11	D11 – G11	C11 – B11	E11 – A11	D11 – E11	37	B11 – D11
38	F11 – D11	G11 – C11	E11 – C11	G11 – E11	G11 – F11	F11 – C11	38	G11 – F11
39	F12 – E11	D11 – C12	B12 – A11	F11 – E12	C11 – D12	A12 – B11	39	D12 – C11
40	C12 – B12	A12 – E12	A12 – G12	C12 – A12	E12 - B12	B12 – F12	40	C12 – G12
41	D12 – A12	B12 – D12	E12 – D12	D12 – F12	F12 – A12	C12 – E12	41	E12 – B12
42	E12 – G12	G12 - F12	F12 – C12	G12 – B12	G12 – C12	D12 – G12	42	F12 – A12

Il s'agit d'un tableau complet, de démonstration et d'étude. Il peut se jouer indifféremment en 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes. Si l'on choisit un nombre impair de rondes, il y a lieu d'utiliser la ronde autonome 17a comme ronde terminale.

On vérifiera que :

- Au cours de chaque période (2 rondes consécutives soit 1&2, 3&4 ou 5&6), chaque joueur a une fois les blancs et une fois les noirs, chaque équipe disposant ainsi des blancs et des noirs sur un nombre égal d'échiquiers.
- Au cours de chaque période, chaque équipe rencontre chacune des autres sur 2 échiquiers, soit avec le 1/3 de ses effectifs, et ce de telle façon que la SNO (Somme des numéros d'ordre) des joueurs de ces échiquiers est égale à 7 (A1 et A6 en face de D1 et D6 donnent 1+6, de même que dans les autres cas 2+5 ou 3+4).
- À chaque ronde, chaque joueur a un adversaire d'une équipe différente.
- Les analyses montrent que, mathématiquement, les résultats des 2ème et 3ème périodes sont égaux à ceux de la première et les confirment. On peut donc considérer que n'importe laquelle des trois périodes constitue un véritable sondage à l'image du tournoi complet. Le tournoi se joue donc indifféremment en 2, 4 ou 6 rondes avec, théoriquement, des résultats équivalents.
- Le système Berger, dit " toutes rondes ", exige 7 rondes pour ce même tournoi. Notre système, tout en maintenant le principe " tous contre tous " se joue au complet en 6 rondes seulement, toutes les équipes étant pleinement mobilisées à chaque ronde, sans exemption.

L'analyse mathématique montre que, tout en empruntant des voies différentes, les deux systèmes obtiennent des résultats théoriquement équivalents.

Tableau 18 : 7 équipes à 8 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7èmes et 8èmes joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ▌-) par ceux des 11èmes et 12èmes joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus – notés II-), les suivants étant supprimés. Donc 36 B11 – G11 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 18a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y remplaçant les appariements des 7èmes et 8èmes joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ▌-) par ceux des 11èmes et 12èmes joueurs (Échiquiers N° 36 à 42 inclus – notés II-) et en supprimant le reste du tableau. Ainsi, 36 A11 – E11 devient 22 A7 – E7, etc.

Tableau 19 : 7 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 17 (à 12 joueurs) en y remplaçant les appariements des 7èmes et 8èmes joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ▌-) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 B9 – F9 devient 22 B7 – G7, etc.

La ronde autonome 19a s'obtient de la même façon en utilisant la ronde 17a et en y supprimant simplement les appariements des 7èmes et 8èmes joueurs (Échiquiers N° 22 à 28 inclus - notés ▌-) et en remontant d'autant la partie inférieure du tableau. Ainsi, 29 A9 – C9 devient 22 A7 – C7, etc.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 20
8 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 20a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – D1	1	A1 – H1
2	D1 – F1	C1 – H1	2	B1 – G1
3	G1 – C1	E1 – A1	3	C1 – F1
4	H1 – E1	F1 – G1	4	D1 – E1
5	B2 – H2	A2 – F2	5	E2 – C2
6	C2 – A2	D2 – C2	6	F2 – B2
7	F2 – E2	E2 – B2	7	G2 – A2
8	G2 – D2	H2 – G2	8	H2 – D2
9	A3 – D3	C3 – E3	9	B3 – H3
10	B3 – C3	D3 – H3	10	C3 – A3
11	E3 – G3	F3 – B3	11	D3 – G3
12	H3 – F3	G3 – A3	12	E3 – F3
13	B4 – D4	A4 – H4	13	A4 – B4
14	E4 – A4	C4 – F4	14	F4 – D4
15	F4 – G4	D4 – E4	15	G4 – C4
16	H4 – C4	G4 – B4	16	H4 – E4

Tableau 21
8 équipes de 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 21a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – G1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	C1 – E1
3	F1 – D1	D1 – E1	3	F1 – B1
4	G1 – C1	H1 – A1	4	H1 – D1
5	C2 – A2	A2 – G2	5	B2 – A2
6	F2 – E2	B2 – F2	6	D2 – F2
7	G2 – D2	D2 – H2	7	E2 – H2
8	H2 – B2	E2 – C2	8	G2 – C2
9	A3 – D3	B3 – E3	9	B3 – D3
10	C3 – B3	D3 – C3	10	E3 – A3
11	E3 – G3	F3 – A3	11	F3 – G3
12	H3 – F3	G3 – H3	12	H3 – C3
13	A4 – E4	C4 – B4	13	A4 – H4
14	B4 – D4	D4 – A4	14	C4 – F4
15	G4 – F4	E4 – G4	15	D4 – E4
16	H4 – C4	F4 – H4	16	G4 – B4
17	A5 – G5	C5 – A5	17	B5 – E5
18	B5 – F5	F5 – E5	18	D5 – C5
19	D5 – H5	G5 – D5	19	F5 – A5
20	E5 – C5	H5 – B5	20	G5 – H5
21	B6 – G6	A6 – B6	21	A6 – D6
22	C6 – F6	E6 – H6	22	C6 – B6
23	D6 – E6	F6 – D6	23	E6 – G6
24	H6 – A6	G6 – D6	24	H6 – F6

Tableau 22
8 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 22a Ronde autonome
1	A1 – B1	B1 – G1	1	A1 – E1
2	E1 – H1	C1 – F1	2	B1 – D1
3	F1 – D1	D1 – E1	3	C1 – H1
4	G1 – C1	H1 – A1	4	G1 – F1
5	C2 – A2	A2 – G2	5	D2 – C2
6	F2 – E2	B2 – F2	6	E2 – B2
7	G2 – D2	D2 – H2	7	F2 – A2
8	H2 – B2	E2 – C2	8	H2 – G2
9	B3 – C3	A3 – F3	9	A3 – G3
10	D3 – A3	C3 – D3	10	B3 – F3
11	F3 – H3	E3 – B3	11	C3 – E3
12	G3 – E3	H3 – G3	12	D3 – H3
13	A4 – E4	B4 – A4	13	E4 – D4
14	D4 – B4	C4 – G4	14	F4 – C4
15	G4 – F4	E4 – H4	15	G4 – B4
16	H4 – C4	F4 – D4	16	H4 – A4
17	B5 – G5	A5 – E5	17	B5 – A5
18	E5 – D5	C5 – H5	18	C5 – G5
19	F5 – C5	D5 – B5	19	D5 – F5
20	H5 – A5	G5 – F5	20	E5 – H5
21	A6 – F6	B6 – C6	21	A6 – C6
22	C6 – D6	D6 – A6	22	F6 – E6
23	E6 – B6	F6 – H6	23	G6 – D6
24	H6 – G6	G6 – E6	24	H6 – B6
25	A7 – G7	C7 – A7	25	C7 – B7
26	B7 – F7	F7 – E7	26	D7 – A7
27	D7 – H7	G7 – D7	27	E7 – G7
28	E7 – C7	H7 – B7	28	F7 – H7
29	B8 – G8	A8 – B8	29	A8 – E8
30	C8 – F8	E8 – H8	30	B8 – D8
31	D8 – E8	F8 – D8	31	G8 – F8
32	H8 – A8	G8 – C8	32	H8 – C8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 23
8 équipes à 10 joueurs

Les 1ère et 2ème rondes du tableau 23 sont identiques à celles du tableau 24 (8 équipes à 12 joueurs), à condition d'en supprimer les 8ème et 9ème joueurs se trouvant aux échiquiers N° 29 à 36, noté ▌ et de remonter les suivants, en sorte que 37 A10 – D10 devienne 29 A8 – D8, etc…

La ronde autonome 23a est ici reproduite intégralement.

	N° 23a Ronde autonome	
1	A1 – E1	1
2	B1 – D1	2
3	C1 – H1	3
4	G1 – F1	4
5	D2 – C2	5
6	E2 – B2	6
7	F2 – A2	7
8	H2 – G2	8
9	A3 – G3	9
10	C3 – E3	10
11	F3 – B3	11
12	H3 – D3	12
13	B4 – A4	13
14	D4 – F4	14
15	E4 – H4	15
16	G4 – C4	16
17	A5 – C5	17
18	B5 – H5	18
19	D5 – G5	19
20	F5 – E5	20
21	C6 – F6	21
22	E6 – D6	22
23	G6 – B6	23
24	H6 – A6	24
25	A7 – D7	25
26	B7 – C7	26
27	E7 – G7	27
28	H7 – F7	28
29	C8 – E8	29
30	D8 – H8	30
31	F8 – B8	31
32	G8 – A8	32
33	A9 – F9	33
34	B9 – E9	34
35	C9 – D9	35
36	G9 – H9	36
37	D10 – A10	37
38	E10 – A10	38
39	F10 – G10	39
40	H10 – C10	40
		41
		42
		43
		44
		45
		46
		47
		48

Tableau 24
8 équipes à 12 joueurs

Ronde 1	Ronde 2		N° 24a Ronde autonome
A1 – B1	B1 – G1	1	A1 - G1
E1 – H1	C1 – F1	2	B1 - F1
F1 – D1	D1 – E1	3	C1 - E1
G1 – C1	H1 – A1	4	H1 - D1
C2 – A2	A2 – G2	5	D2 - C2
F2 – E2	B2 – F2	6	E2 - B2
G2 – D2	D2 – H2	7	F2 - A2
H2 – B2	E2 – C2	8	G2 - H2
B3 – C3	A3 – F3	9	B3 - G3
D3 – A3	C3 – D3	10	C3 - F3
F3 – H3	E3 – B3	11	D3 - E3
G3 – E3	H3 – G3	12	H3 - A3
A4 – E4	C4 – B4	13	A4 - B4
B4 – D4	D4 – A4	14	E4 - H4
G4 – F4	E4 – G4	15	F4 - D4
H4 – C4	F4 – H4	16	G4 - C4
D5 – C5	A5 – E5	17	C5 - A5
E5 – B5	B5 – D5	18	D5 - G5
F5 – A5	C5 – H5	19	E5 - F5
H5 – G5	G5 – F5	20	H5 - B5
A6 – G6	C6 – A6	21	A6 - D6
B6 – F6	F6 – E6	22	B6 - C6
E6 – C6	G6 – D6	23	F6 - H6
D6 – H6	H6 – B6	24	G6 - E6
B7 – G7	A7 – B7	25	A7 - E7
C7 – F7	E7 – H7	26	D7 - B7
D7 – E7	F7 – D7	27	F7 - G7
H7 – A7	G7 – C7	28	H7 - C7
A8 – F8	D8 – B8	29	B8 - H8
B8 – E8	E8 – A8	30	C8 - A8
C8 – D8	F8 – G8	31	E8 - F8
G8 – H8	H8 – C8	32	G8 - D8
C9 – H9	A9 – D9	33	A9 - B9
D9 – B9	B9 – C9	34	E9 - H9
E9 – A9	G9 – E9	35	F9 - D9
F9 – G9	H9 – F9	36	G9 - C9
A10 – D10	B10 – E10	37	B10 - G10
C10 – B10	D10 – C10	38	C10 - F10
E10 – G10	F10 – A10	39	D10 - E10
H10 – F10	G10 – H10	40	H10 - A10
A11 – C11	C11 – E11	41	D11 - C11
B11 – H11	F11 – B11	42	E11 - B11
D11 – G11	G11 – A11	43	F11 - A11
E11 – F11	H11 – D11	44	G11 - H11
B12 – A12	A12 – H12	45	A12 - G12
C12 – G12	E12 – D12	46	B12 - F12
D12 – F12	F12 – C12	47	C12 - E12
H12 – E12	G12 – B12	48	H12 - D12

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS

Système Molter

Tableau 25 — 9 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 25a Ronde autonome
1	A1 - F1	B1 - H1	1	A1 - C1
2	D1 - C1	C1 - G1	2	G1 - D1
3	E1 - B1	F1 - D1	3	H1 - E1
4	G1 - J1	J1 - E1	4	J1 - F1
5	H1 - G2	B2 - A1	5	C2 - B1
6	D2 - B2	A2 - J2	6	B2 - J2
7	E2 - A2	C2 - H2	7	D2 - A2
8	H2 - F2	F2 - E2	8	E2 - H2
9	J2 - C2	G2 - D2	9	F2 - G2
10	A3 - D3	B3 - F3	10	A3 - E3
11	C3 - B3	E3 - C3	11	B3 - D3
12	F3 - J3	G3 - A3	12	H3 - F3
13	H3 - E3	J3 - H3	13	J3 - G3
14	F4 - G3	D3 - E4	14	D4 - C3
15	A4 - C4	C4 - F4	15	C4 - J4
16	B4 - J4	G4 - B4	16	E4 - B4
17	D4 - H4	H4 - A4	17	F4 - A4
18	E4 - G4	J4 - D4	18	G4 - H4
19	E5 - F5	A5 - E5	19	A5 - G5
20	G5 - D5	C5 - J5	20	B5 - F5
21	H5 - C5	D5 - B5	21	C5 - E5
22	J5 - A5	F5 - H5	22	J5 - H5
23	B5 - A6	H6 - G5	23	E6 - D5
24	B6 - H6	A6 - F6	24	D6 - J6
25	C6 - G6	D6 - C6	25	F6 - C6
26	F6 - D6	E6 - B6	26	G6 - B6
27	J6 - E6	G6 - J6	27	H6 - A6

	Suite Ronde 1	Suite Ronde 2		Suite Ronde autonome
	……	……		……
15	D4 - B4	A4 - D4	15	E4 - D4
16	E4 - A4	B4 - C4	16	F4 - C4
17	F4 - H4	H4 - E4	17	G4 - B4
18	G4 - J4	J4 - F4	18	H4 - A4
19	A5 - D5	D5 - B5	19	F5 - D5
20	B5 - C5	E5 - A5	20	G5 - C5
21	H5 - E5	F5 - H5	21	H5 - B5
22	J5 - F5	G5 - J5	22	J5 - E5
23	F6 - G5	C5 - D6	23	B6 - A5
24	B6 - J6	A6 - F6	24	A6 - J6
25	C6 - A6	E6 - B6	25	C6 - H6
26	D6 - H6	H6 - G6	26	D6 - G6
27	G6 - E6	J6 - C6	27	E6 - F6
28	A7 - J7	C7 - E7	28	C7 - A7
29	D7 - G7	F7 - B7	29	D7 - H7
30	E7 - F7	G7 - A7	30	E7 - G7
31	H7 - C7	J7 - D7	31	J7 - B7
32	B7 - A8	J8 - H7	32	G8 - F7
33	E8 - J8	A8 - H8	33	A8 - D8
34	F8 - D8	B8 - G8	34	B8 - C8
35	G8 - C8	C8 - F8	35	F8 - J8
36	H8 - B8	D8 - E8	36	H8 - E8
37	A9 - E9	C9 - B9	37	A9 - H9
38	B9- D9	D9 - A9	38	B9 - G9
39	H9 - F9	E9 - H9	39	C9 - F9
40	J9 - G9	F9 - J9	40	D9 - E9
41	D10 - C9	G9 - F10	41	H10 - J9
42	B10 - E10	E10 - C10	42	E10 - C10
43	C10 - J10	A10 - G10	43	F10 - B10
44	F10 - A10	H10 - D10	44	G10 - A10
45	G10 - H10	J10 - B10	45	J10 - D10
46	A11 - G11	C11 - H11	46	A11 - F11
47	B11 - F11	F11 - E11	47	B11 - E11
48	D11 - J11	G11 - D11	48	H11 - G11
49	E11 - C11	J11 - A11	49	J11 - C11
50	H11 - J12	A12 - B11	50	C12 - D11
51	E12 - D12	B12 - H12	51	D12 - B12
52	F12 - C12	C12 - G12	52	E12 - A12
53	G12 - B12	D12 - F12	53	F12 - H12
54	H12 - A12	J12 - E12	54	G12 - J12

Tableau 26 — 9 équipes de 4 / 8 / 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 26a Ronde autonome
1	A1 - H1	E1 - J1	1	A1 - E1
2	B1 - G1	F1 - D1	2	B1 - D1
3	C1 - F1	G1 - C1	3	H1 - F1
4	D1 - E1	H1 - B1	4	J1 - G1
5	J1 - H2	B2 - A1	5	D2 - C1
6	C2 - E2	A2 - J2	6	C2 - J2
7	F2 - B2	D2 - G2	7	E2 - B2
8	G2 - A2	E2 - F2	8	F2 - A2
9	J2 - D2	H2 - C2	9	G2 - H2
10	A3 - F3	B3 - J3	10	A3 - G3
11	E3 - B3	C3 - A3	11	B3 - F3
12	H3 - G3	D3 - H3	12	C3 - E3
13	J3 - C3	G3 - E3	13	D3 - J3
14	C4 - D3	F3 - G4	14	J4 - H3
	……	……		……

Tableau 27 : 9 équipes de 10 joueurs

Ce tableau s'obtient en supprimant dans le tableau 26 (9 équipes à 12 joueurs) les 9èmes et 10èmes joueurs (échiquiers 37 à 45, noté ▌) et en remontant la partie inférieure du tableau, en sorte que 46. A11 - G11 devienne 37. A9 - G9, etc…La ronde autonome 27a correspondante s'obtient de la même façon en utilisant la ronde autonome 26a. Ainsi 46. A11 - F11 devient 37. A9 - F9 etc…

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 28
10 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 28a Ronde autonome
1	A1 - B1	B1 - F1	1	A1 - F1
2	D1 - H1	C1 - E1	2	B1 - E1
3	E1 - G1	G1 - A1	3	C1 - D1
4	F1 - K1	H1 - J1	4	H1 - K1
5	J1 - C1	K1 - D1	5	J1 - G1
6	C2 - A2	A2 - H2	6	D2 - B2
7	D2 - J2	B2 - G2	7	E2 - A2
8	G2 - F2	E2 - D2	8	F2 - J2
9	H2 - E2	F2 - C2	9	G2 - H2
10	K2 - B2	J2 - K2	10	K2 - C2
11	A3 - D3	C3 - G3	11	A3 - K3
12	B3 - C3	D3 - F3	12	B3 - J3
13	E3 - J3	H3 - B3	13	C3 - H3
14	F3 - H3	J3 - A3	14	D3 - G3
15	G3 - K3	K3 - E3	15	E3 - F3
16	D4 - B4	A4 - K4	16	F4 - D4
17	E4 - A4	B4 - J4	17	G4 - C4
18	H4 - G4	C4 - H4	18	H4 - B4
19	J4 - F4	F4 - E4	19	J4 - A4
20	K4 - C4	G4 - D4	20	K4 - E4
21	B5 - E5	A5 - C5	21	A5 - H5
22	C5 - D5	D5 - J5	22	B5 - G5
23	F5 - A5	E5 - H5	23	E5 - D5
24	H5 - K5	G5 - F5	24	F5 - C5
25	J5 - G5	K5 - B5	25	K5 - J5
26	B6 - F6	A6 - B6	26	C6 - B6
27	C6 - E6	D6 - H6	27	D6 - A6
28	G6 - A6	E6 - G6	28	G6 - K6
29	H6 - J6	F6 - K6	29	H6 - F6
30	K6 - D6	J6 - C6	30	J6 - E6

Tableau 29
10 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N°29a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - C1	1	A1 - B1
2	B1 - D1	E1 - B1	2	G1 - E1
3	C1 - K1	F1 - A1	3	H1 - D1
4	H1 - G1	G1 - J1	4	J1 - C1
5	J1 - F1	K1 - H1	5	K1 - F1
6	C2 - B2	A2 - G2	6	B2 - K2
7	D2 - A2	B2 - F2	7	E2 - A2
8	F2 - H2	E2 - C2	8	D2 - J2
9	G2 - K2	H2 - J2	9	C2 - H2
10	J2 - E2	K2 - D2	10	F2 - G2
11	A3 - C3	C3 - F3	11	A3 - D3
12	B3 - K3	D3 - E3	12	B3 - C3
13	E3 - H3	G3 - B3	13	H3 - F3
14	F3 - G3	H3 - A3	14	J3 - E3
15	J3 - D3	K3 - J3	15	K3 - G3
16	B4 - A4	A4 - K4	16	C4 - K4
17	C4 - J4	F4 - E4	17	D4 - B4
18	D4 - H4	G4 - D4	18	E4 - A4
19	E4 - G4	H4 - C4	19	F4 - J4
20	K4 - F4	J4 - B4	20	G4 - H4
21	A5 - J5	B5 - A5	21	A5 - F5
22	C5 - G5	D5 - H5	22	B5 - E5
23	E5 - K5	G5 - E5	23	C5 - D5
24	F5 - D5	J5 - C5	24	J5 - G5
25	H5 - B5	K5 - F5	25	K5 - H5
26	C6 - F6	A6 - C6	26	D6 - K6
27	D6 - E6	B6 - K6	27	E6 - C6
28	G6 - B6	E6 - H6	28	F6 - B6
29	H6 - A6	F6 - G6	29	G6 - A6
30	K6 - J6	J6 - D6	30	H6 - J6
31	A7 - G7	C7 - B7	31	A7 - K7
32	B7 - F7	D7 - A7	32	B7 - J7
33	E7 - C7	F7 - H7	33	C7 - H7
34	H7 - J7	G7 - K7	34	D7 - G7
35	K7 - D7	J7 - E7	35	E7 - F7
36	D8 - C8	A8 - E8	36	F8 - D8
37	E8 - B8	B8 - D8	37	G8 - C8
38	F8 - A8	C8 - K8	38	H8 - B8
39	G8 - J8	H8 - G8	39	J8 - A8
40	K8 - H8	J8 - F8	40	K8 - E8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 30
10 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 29 (10 équipes à 8 joueurs) en y supprimant l es appariements des 4èmes joueurs, notés ▌ en les remplaçant par ceux ci-contre.
Ensuite, ajouter les 4 derniers joueurs du même tableau 29 en les décalant de 4 places vers le bas, en sorte que :
21. A5 - J5 B5 - A5
deviennent
41. A9 - J9 B9 - A9
etc…

	Ronde 1	Ronde 2
16	B4 - A4	A4 - J4
17	D4 - H4	C4 - G4
18	G4 - E4	E4 - K4
19	J4 - C4	F4 - D4
20	K4 - F4	H4 - B4
21	A5 - G5	C5 - H5
22	B5 - F5	F5 - E5
23	D5 - K5	G5 - D5
24	E5 - C5	J5 - B5
25	H5 - J5	K5 - A5
26	A6 - K6	B6 - G6
27	C6 - H6	D6 - E6
28	E6 - F6	F6 - C6
29	G6 - D6	H6 - A6
30	J6 - B6	K6 - J6
31	A7 - E7	C7 - G7
32	B7 - D7	D7 - F7
33	F7 - J7	E7 - K7
34	G7 - H7	H7 - B7
35	K7 - C7	J7 - A7
36	B8 - J8	A8 - F8
37	C8 - H8	D8 - C8
38	F8 - E8	E8 - B8
39	G8 - D8	H8 - K8
40	K8 - A8	J8 - G8

	N° 30a Ronde autonome
31	A7 - H7
32	B7 - G7
33	C7 - F7
34	D7 - E7
35	K7 - J7
36	E8 - K8
37	F8 - D8
38	G8 - C8
39	H8 - B8
40	J8 - A8
41	B9 - J9
42	C9 - H9
43	D9 - G9
44	E9 - F9
45	K9 - A9
46	A10 - D10
47	B10 - C10
48	G10 - K10
49	H10 - F10
50	J10 - E10
51	C11 - A11
52	D11 - J11
53	E11 - H11
54	F11 - G11
55	K11 - B11
56	A12 - B12
57	F12 - K12
58	G12 - E12
59	H12 - D12
60	J12 - C12

Pour obtenir la ronde autonome 30a, utiliser la ronde 29a (10 équipes à 8 joueurs) jusqu'aux 6èmes joueurs (30. H6 - J6) inclus, et continuer par le tableau ci-contre.

Tableau 31 : 10 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 30 (10équipes à 12 joueurs) ci-dessus en y supprimant les 6èmes et 7èmes joueurs (échiquiers 26 à 35 inclus, noté ▌), le bas du tableau remontant en conséquence : 36. B8 - J8 devient 26. B6 - J6, etc.

Pour obtenir la ronde autonome 31a, utiliser le tableau 30a ci-dessus, en y supprimant les appariements des 10èmes et 11èmes joueurs (échiquiers 46 à 55 inclus, noté ▌), les 12èmes joueurs remontant à la place des 10èmes. Ainsi 56. A12 - B12 devient 46. A10 - B10, etc.

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 32
11 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 32a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - A1	1	A1 - K1
2	B1 - D1	E1 - K1	2	B1 - J1
3	C1 - L1	F1 - J1	3	C1 - H1
4	J1 - G1	G1 - H1	4	D1 - G1
5	K1 - F1	L1 - B1	5	L1 - E1
6	H1 - J2	B2 - C1	6	E2 - F1
7	A2 - F2	C2 - A2	7	F2 - D2
8	D2 - C2	F2 - H2	8	G2 - C2
9	E2 - B2	J2 - E2	9	H2 - B2
10	G2 - K2	K2 - D2	10	J2 - A2
11	H2 - L2	L2 - G2	11	K2 - L2
12	C3 - J3	A3 - G3	12	A3 - H3
13	D3 - H3	B3 - F3	13	B3 - G3
14	G3 - E3	E3 - C3	14	C3 - F3
15	K3 - B3	H3 - K3	15	K3 - J3
16	L3 - A3	J3 - L3	16	L3 - D3
17	F3 - G4	E4 - D3	17	D4 - E3
18	B4 - A4	A4 - H4	18	E4 - C4
19	C4 - K4	D4 - L4	19	F4 - B4
20	H4 - E4	F4 - C4	20	G4 - A4
21	J4 - D4	G4 - B4	21	H4 - K4
22	L4 - F4	K4 - J4	22	J4 - L4
23	A5 - C5	C5 - G5	23	A5 - F5
24	B5 - L5	D5 - F5	24	B5 - E5
25	E5 - J5	H5 - B5	25	J5 - H5
26	F5 - H5	J5 - A5	26	K5 - G5
27	K5 - D5	L5 - K5	27	L5 - C5
28	G5 - H6	F6 - E5	28	C6 - D5
29	C6 - B6	A6 - K6	29	D6 - B6
30	D6 - A6	B6 - J6	30	E6 - A6
31	J6 - F6	E6 - L6	31	F6 - K6
32	K6 - E6	G6 - D6	32	G6 - J6
33	L6 - G6	H6 - C6	33	H6 - L6

Tableau 33
11 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N°33a Ronde autonome
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - K1
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - J1
3	C1 - L1	G1 - A1	3	C1 - H1
4	J1 - H1	H1 - K1	4	D1 - G1
5	K1 - G1	L1 - D1	5	L1 - E1
6	D1 - C2	K2 - J1	6	E2 - F1
7	B2 - D2	A2 - H2	7	F2 - D2
8	E2 - A2	C2 - F2	8	G2 - C2
9	F2 - K2	D2 - E2	9	H2 - B2
10	H2 - L2	G2 - B2	10	J2 - A2
11	J2 - G2	L2 - J2	11	K2 - L2
12	A3 - D3	B3 - H3	12	A3 - H3
13	F3 - J3	D3 - F3	13	B3 - G3
14	H3 - G3	E3 - L3	14	C3 - F3
15	K3 - E3	G3 - C3	15	K3 - J3
16	L3 - B3	J3 - A3	16	L3 - D3
17	C3 - B4	L4 - K3	17	D4 - E3
18	C4 - A4	A4 - K4	18	E4 - C4
19	F4 - H4	B4 - J4	19	F4 - B4
20	G4 - L4	D4 - G4	20	G4 - A4
21	J4 - E4	E4 - F4	21	H4 - K4
22	K4 - D4	H4 - C4	22	J4 - L4
23	B5 - A5	A5 - L5	23	A5 - D5
24	C5 - K5	G5 - E5	24	H5 - G5
25	D5 - J5	H5 - D5	25	J5 - F5
26	E5 - H5	J5 - C5	26	K5 - E5
27	F5 - G5	K5 - F5	27	L5 - B5
28	L5 - K6	C6 - B5	28	B6 - C5
29	B6 - H6	A6 - D6	29	C6 - A6
30	D6 - L6	F6 - J6	30	D6 - K6
31	E6 - F6	H6 - G6	31	E6 - J6
32	G6 - C6	K6 - E6	32	F6 - H6
33	J6 - A6	L6 - B6	33	G6 - L6
34	A7 - H7	B7 - D7	34	G7 - F7
35	C7 - F7	E7 - A7	35	H7 - E7
36	D7 - E7	F7 - K7	36	J7 - D7
37	G7 - B7	H7 - L7	37	K7 - C7
38	L7 - J7	J7 - G7	38	L7 - A7
39	K7 - J8	D8 - C7	39	A8 - B7
40	E8 - C8	A8 - F8	40	B8 - K8
41	F8 - B8	B8 - E8	41	C8 - J8
42	G8 - A8	C8 - L8	42	D8 - H8
43	H8 - K8	J8 - H8	43	E8 - G8
44	L8 - D8	K8 - G8	44	F8 - L8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 34
11 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 34a Ronde autonome		suite Ronde 1	suite Ronde 2		suite Ronde autonome
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - K1		…….	…….		…….
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - J1	28	B5 - A6	B6 - A5	28	C6 - D5
3	C1 - L1	G1 - A1	3	C1 - H1	29	G6 - E6	A6 - L6	29	D6 - B6
4	J1 - H1	H1 - K1	4	D1 - G1	30	H6 - D6	C6 - K6	30	E6 - A6
5	K1 - G1	L1 - D1	5	L1 - E1	31	J6 - C6	D6 - J6	31	F6 - K6
6	D1 - C2	K2 - J1	6	E2 - F1	32	K6 - B6	E6 - H6	32	G6 - J6
7	B2 - D2	A2 - H2	7	F2 - D2	33	L6 - F6	F6 - G6	33	H6 - L6
8	E2 - A2	C2 - F2	8	G2 - C2	34	A7 - K7	C7 - A7	34	A7 - D7
9	F2 - K2	D2 - E2	9	H2 - B2	35	B7 - J7	F7 - H7	35	H7 - G7
10	H2 - L2	G2 - B2	10	J2 - A2	36	D7 - G7	G7 - L7	36	J7 - F7
11	J2 - G2	L2 - J2	11	K2 - L2	37	E7 - F7	J7 - E7	37	K7 - E7
12	A3 - D3	B3 - H3	12	A3 - H3	38	H7 - C7	K7 - D7	38	L7 - B7
13	F3 - J3	D3 - F3	13	B3 - G3	39	L7 - K8	C8 - B7	39	B8 - C7
14	H3 - G3	E3 - L3	14	C3 - F3	40	B8 - H8	A8 - D8	40	C8 - A8
15	K3 - E3	G3 - C3	15	K3 - J3	41	D8 - F8	F8 - J8	41	D8 - K8
16	L3 - B3	J3 - A3	16	L3 - D3	42	E8 - L8	H8 - G8	42	E8 - J8
17	C3 - B4	L4 - K3	17	D4 - E3	43	G8 - C8	K8 - E8	43	F8 - H8
18	C4 - A4	A4 - K4	18	E4 - C4	44	J8 - A8	L8 - B8	44	G8 - L8
19	F4 - H4	B4 - J4	19	F4 - B4	45	A9 - H9	B9 - D9	45	G9 - F9
20	G4 - L4	D4 - G4	20	G4 - A4	46	C9 - F9	E9 - A9	46	H9 - E9
21	J4 - E4	E4 - F4	21	H4 - K4	47	D9 - E9	F9 - K9	47	J9 - D9
22	K4 - D4	H4 - C4	22	J4 - L4	48	G9 - B9	H9 - L9	48	K9 - C9
23	A5 - L5	G5 - E5	23	A5 - F5	49	L9 - J9	J9 - G9	49	L9 - A9
24	C5 - K5	H5 - D5	24	B5 - E5	50	K9 - J10	D10 -C 9	50	A10 - B9
25	D5 - J5	J5 - C5	25	J5 - H5	51	E10 - C10	A10 - F10	51	B10 - K10
26	E5 - H5	K5 - B5	26	K5 - G5	52	F10 - B10	B10 - E10	52	C10 - J10
27	F5 - G5	L5 - F5	27	L5 - C5	53	G10 - A10	C10 - L10	53	D10 - H10
	…….	…….		…….	54	H10 - K10	J10 - H10	54	E10 - G10
					55	L10 - D10	K10 - G10	55	F10 - L10

Tableau 35 : 11 équipes à 12 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 34 (11 équipes à 10 joueurs) en y remplaçant les appariements

ments des 5èmes et 6èmes joueurs (échiquiers 23 à 33, noté ▌) par ceux qui suivent, les joueurs suivants étant décalés de 2 places vers le bas. 34 A7 - K7 C7 - A7 devient 45 A9 - K9 C9 - A9, etc.

	Ronde 1	Ronde 2		suite Ronde 1	suite Ronde 2			N° 35a Ronde autonome
23	A5 - L5	C5 - F5		……	……	La ronde autonome s'obtient plus simple - ment en intercalant entre les 6èmes et 7èmes joueurs de la ronde 34a, les appariements ci-contre, et en descen- dant la partie inférieu- re du tableau. En con- séquence, 34 A7 - D7 devenant 45 A9 - D9, etc.	34	D7 - C7
24	D5 - J5	G5 - B5	34	F7 - E7	B7 - K7		35	E7 - B7
25	E5 - H5	H5 - A5	35	G7 - D7	C7 - J7		36	F7 - A7
26	F5 - G5	J5 - K5	36	H7 - C7	D7 - H7		37	G7 - K7
27	K5 - C5	L5 - D5	37	J7 - B7	E7 - G7		38	L7 - H7
28	B5 - A6	D6 - E5	38	K7 - A7	L7 - F7		39	H8 - J7
29	B6 - K6	A6 - G6	39	K8 - L7	A7 - B8		40	A8 - E8
30	C6 - J6	E6 - C6	40	A8 - J8	C8 - K8		41	B8 - D8
31	G6 - E6	F6 - B6	41	B8 - H8	F8 - G8		42	C8 - L8
32	H6 - D6	J6 - L6	42	D8 - F8	H8 - E8		43	J8 - G8
33	L6 - F6	K6 - H6	43	E8 - L8	J8 - D8		44	K8 - F8
	……	……	44	G8 - C8	L8 - A8			

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 36
12 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 36a Ronde autonome
1	A1 - B1	B1 - F1	1	A1 - M1
2	E1 - J1	C1 - E1	2	B1 - L1
3	F1 - H1	D1 - M1	3	C1 - K1
4	K1 - D1	G1 - A1	4	D1 - J1
5	L1 - C1	H1 - L1	5	E1 - H1
6	M1 - G1	J1 - K1	6	F1 - G1
7	B2 - M2	A2 - H2	7	G2 - E2
8	C2 - A2	E2 - D2	8	H2 - D2
9	D2 - L2	F2 - C2	9	J2 - C2
10	H2 - G2	G2 - B2	10	K2 - B2
11	J2 - F2	L2 - J2	11	L2 - A2
12	K2 - E2	M2 - K2	12	M2 - F2
13	A3 - D3	C3 - G3	13	A3 - K3
14	B3 - C3	D3 - F3	14	B3 - J3
15	F3 - K3	E3 - M3	15	C3 - H3
16	G3 - J3	H3 - B3	16	D3 - G3
17	L3 - E3	J3 - A3	17	E3 - F3
18	M3 - H3	K3 - L3	18	L3 - M3
19	C4 - M4	A4 - K4	19	F4 - D4
20	D4 - B4	B4 - J4	20	G4 - C4
21	E4 - A4	F4 - E4	21	H4 - B4
22	J4 - H4	G4 - D4	22	J4 - A4
23	K4 - G4	H4 - C4	23	K4 - L4
24	L4 - F4	M4 - L4	24	M4 - E4
25	A5 - F5	D5 - H5	25	A5 - H5
26	B5 - E5	E5 - G5	26	E5 - D5
27	C5 - D5	F5 - M5	27	F5 - C5
28	G5 - L5	J5 - C5	28	G5 - B5
29	H5 - K5	K5 - B5	29	K5 - M5
30	M5 - J5	L5 - A5	30	L5 - J5
31	A6 - G6	B6 - L6	31	B6 - A6
32	D6 - M6	C6 - K6	32	C6 - L6
33	E6 - C6	G6 - F6	33	D6 - K6
34	F6 - B6	H6 - E6	34	H6 - F6
35	K6 - J6	J6 - D6	35	J6 - E6
36	L6 - H6	M6 - A6	36	M6 - G6

Tableau 37
12 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N°37a Ronde autonome
1	A1 - E1	D1 - C1	1	A1 - B1
2	B1 - D1	E1 - B1	2	G1 - M1
3	C1 - M1	F1 - A1	3	H1 - F1
4	J1 - H1	G1 - L1	4	J1 - E1
5	K1 - G1	H1 - K1	5	K1 - D1
6	L1 - F1	M1 - J1	6	L1 - C1
7	B2 - C2	A2 - G2	7	B2 - L2
8	D2 - A2	C2 - E2	8	C2 - K2
9	E2 - L2	F2 - B2	9	D2 - J2
10	G2 - J2	J2 - K2	10	E2 - H2
11	H2 - M2	L2 - H2	11	F2 - G2
12	K2 - F2	M2 - D2	12	M2 - A2
13	A3 - C3	B3 - G3	13	F3 - M3
14	E3 - K3	C3 - F3	14	G3 - E3
15	F3 - J3	D3 - E3	15	H3 - D3
16	G3 - H3	H3 - A3	16	J3 - C3
17	L3 - D3	J3 - L3	17	K3 - B3
18	M3 - B3	K3 - M3	18	L3 - A3
19	B4 - A4	A4 - J4	19	A4 - K4
20	C4 - L4	D4 - F4	20	B4 - J4
21	F4 - H4	E4 - M4	21	C4 - H4
22	J4 - E4	G4 - C4	22	D4 - G4
23	K4 - D4	H4 - B4	23	E4 - F4
24	M4 - G4	L4 - K4	24	M4 - L4
25	B5 - J5	A5 - B5	25	E5 - M5
26	E5 - F5	C5 - L5	26	F5 - D5
27	G5 - D5	D5 - K5	27	G5 - C5
28	H5 - C5	F5 - H5	28	H5 - B5
29	K5 - A5	J5 - E5	29	J5 - A5
30	L5 - M5	M5 - G5	30	K5 - L5
31	A6 - L6	B6 - M6	31	A6 - H6
32	D6 - H6	C6 - A6	32	B6 - G6
33	G6 - E6	E6 - K6	33	C6 - F6
34	J6 - C6	F6 - J6	34	D6 - E6
35	K6 - B6	H6 - G6	35	L6 - J6
36	M6 - F6	L6 - D6	36	M6 - K6
37	A7 - M7	B7 - C7	37	C7 - E7
38	C7 - K7	D7 - A7	38	F7 - B7
39	F7 - G7	E7 - L7	39	G7 - A7
40	H7 - E7	G7 - J7	40	K7 - J7
41	J7 - D7	K7 - F7	41	L7 - H7
42	L7 - B7	M7 - H7	42	M7 - D7
43	D8 - C8	A8 - E8	43	A8 - C8
44	E8 - B8	B8 - D8	44	B8 - M8
45	F8 - A8	C8 - M8	45	D8 - L8
46	G8 - L8	J8 - H8	46	E8 - K8
47	H8 - K8	K8 - G8	47	H8 - G8
48	M8 - J8	L8 - F8	48	J8 - F8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 38
12 équipes à 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2
1	A1 - F1	D1 - M1
2	B1 - E1	E1 - C1
3	C1 - D1	F1 - B1
4	K1 - H1	G1 - A1
5	L1 - G1	H1 - L1
6	M1 - J1	J1 - K1
7	A2 - E2	B2 - G2
8	D2 - B2	C2 - F2
9	F2 - L2	E2 - D2
10	G2 - K2	H2 - A2
11	J2 - H2	K2 - M2
12	M2 - C2	L2 - J2
13	C3 - B3	A3 - J3
14	D3 - A3	B3 - H3
15	E3 - L3	F3 - D3
16	H3 - M3	G3 - C3
17	J3 - G3	L3 - K3
18	K3 - F3	M3 - E3
19	B4 - M4	A4 - K4
20	C4 - A4	D4 - G4
21	F4 - J4	E4 - F4
22	G4 - H4	H4 - C4
23	K4 - E4	J4 - B4
24	L4 - D4	M4 - L4
25	A5 - B5	B5 - K5
26	C5 - L5	D5 - H5
27	E5 - J5	F5 - M5
28	H5 - F5	G5 - E5
29	K5 - D5	J5 - C5
30	M5 - G5	L5 - A5
31	A6 - F6	D6 - J6
32	B6 - E6	E6 - H6
33	C6 - D6	F6 - G6
34	G6 - L6	K6 - C6
35	H6 - K6	L6 - B6
36	J6 - M6	M6 - A6
	……	……

	N° 38a Ronde autonome		suite Ronde 1	suite Ronde 2		suite Ronde autonome
1	A1 - M1		……	……		……
2	B1 - L1	37	A7 - M7	B7 - F7	37	A7 - F7
3	C1 - K1	38	D7 - J7	C7 - E7	38	B7 - E7
4	D1 - J1	39	E7 - H7	G7 - A7	39	C7 - D7
5	E1 - H1	40	F7 - G7	H7 - L7	40	J7 - M7
6	F1 - G1	41	K7 - C7	J7 - K7	41	K7 - H7
7	G2 - E2	42	L7 - B7	M7 - D7	42	L7 - G7
8	H2 - D2	43	B8 - K8	A8 - B8	43	D8 - B8
9	J2 - C2	44	D8 - H8	C8 - L8	44	E8 - A8
10	K2 - B2	45	F8 - M8	E8 - J8	45	F8 - L8
11	L2 - A2	46	G8 - E8	H8 - F8	46	G8 - K8
12	M2 - F2	47	J8 - C8	K8 - D8	47	H8 - J8
13	A3 - K3	48	L8 - A8	M8 - G8	48	M8 - C8
14	B3 - J3	49	A9 - K9	B9 - M9	49	A9 - D9
15	C3 - H3	50	D9 - G9	C9 - A9	50	B9 - C9
16	D3 - G3	51	E9 - F9	F9 - J9	51	H9 - M9
17	E3 - F3	52	H9 - C9	G9 - H9	52	J9 - G9
18	L3 - M3	53	J9 - B9	K9 - E9	53	K9 - F9
19	F4 - D4	54	L9 - L9	L9 - D9	54	L9 - E9
20	G4 - C4	55	A10 -J 10	C10 - B10	55	C10 - A10
21	H4 - B4	56	B10 - H10	D10 - A10	56	D10 - L10
22	J4 - A4	57	F10 - D10	E10 - L10	57	E10 - K10
23	K4 - L4	58	G10 - C10	H10 - M10	58	F10 - J10
24	M4 - E4	59	L10 - K10	J10 - G10	59	G10 - H10
25	A5 - H5	60	M10 - E10	K10 - F10	60	M10 - B10
26	B5 - G5	61	B11 - G11	A11 - E11	61	A11 - B11
27	C5 - F5	62	C11 - F11	D11 - B11	62	G11 - M11
28	D5 - E5	63	E11 - D11	F11 - L11	63	H11 - F11
29	K5 - M5	64	H11 - A11	G11 - K11	64	J11 - E11
30	L5 - J5	65	K11 - M11	J11 - H11	65	K11 - D11
31	E6 - C6	66	L11 - J11	M11 - C11	66	L11 - C11
32	F6 - B6	67	D12 - M12	A12 - F12	67	B12 - L12
33	G6 - A6	68	E12 - C12	B12 - E12	68	C12 - K12
34	H6 - L6	69	F12 - B12	C12 - D12	69	D12 - J12
35	J6 - K6	70	G12 - A12	K12 - H12	70	E12 - H12
36	M6 - D6	71	H12 - L12	L12 - G12	71	F12 - G12
	……	72	J12 - K12	M12 - J12	72	M12 - A12

Tableau 39 : 12 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, utiliser le tableau 38 (12 équipes à 12 joueurs) en y supprimant les appariements des 6èmes, 7èmes et 8èmes joueurs (échiquiers N° 31 à 48, noté ▫) et en remplaçant par ci-contre, puis en remontant le bas du tableau en sorte que 49 A9 - K9 B9 - M9 deviennent 37 A7 - K7 B7 - M7, etc.

31	B6 - L6	A6 - B6
32	C6 - K6	G6 - M6
33	D6 - J6	H6 - F6
34	E6 - H6	J6 - E6
35	F6 - G6	K6 - D6
36	M6 - A6	L6 - C6

La ronde autonome 39a est obtenue en supprimant dans le tableau 38a les appariements des 2 derniers joueurs de chaque équipe (échiquiers N° 61 à 72 notés ▫▫).

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 40
13 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 40a autonome
1	A1 - N1	B1 - F1	1	A1 - F1
2	C1 - L1	E1 - C1	2	B1 - E1
3	D1 - K1	G1 - A1	3	K1 - J1
4	F1 - H1	H1 - M1	4	L1 - H1
5	J1 - E1	L1 - J1	5	M1 - G1
6	M1 - B1	N1 - D1	6	N1 - C1
7	H2 - G1	K1 -L2	7	C2 - D1
8	B2 - A2	A2 - H2	8	D2 - B2
9	E2 - K2	C2 - F2	9	E2 - A2
10	F2 - J2	D2 - E2	10	F2 - M2
11	L2 - D2	G2 - B2	11	G2 - L2
12	M2 - C2	J2 - M2	12	H2 - K2
13	N2 - G2	K2 - N2	13	J2 - N2
14	A3 - C3	C3 - G3	14	A3 - D3
15	B3 - N3	F3 - D3	15	N3 - H3
16	D3 - M3	H3 - B3	16	L3 - F3
17	E3 - L3	J3 - A3	17	K3 - G3
18	G3 - J3	M3 - K3	18	M3 - E3
19	K3 - F3	N3 - E3	19	J3 - B3
20	J4 - H3	L3 - M4	20	B4 - C3
21	C4 - B4	A4 - K4	21	C4 - A4
22	D4 - A4	B4 - J4	22	D4 - N4
23	F4 - L4	E4 - F4	23	E4 - L4
24	K4 - G4	G4 - D4	24	F4 - K4
25	M4 - E4	H4 - C4	25	G4 - J4
26	N4 - H4	L4 - N4	26	H4 - M4
27	B5 - D5	A5 - L5	27	H5 - G5
28	C5 - N5	D5 - H5	28	J5 - F5
29	E5 - A5	G5 - E5	29	K5 - E5
30	F5 - M5	J5 - C5	30	L5 - D5
31	H5 - K5	K5 - B5	31	M5 - C5
32	L5 - G5	N5 - F5	32	N5 - A5
33	K6 - J5	M5 - N6	33	A6 - B5
34	A6 - F6	B6 - L6	34	B6 - M6
35	D6 - C6	C6 - K6	35	C6 - L6
36	E6 - B6	F6 - G6	36	D6 - K6
37	G6 - M6	H6 - E6	37	E6 - J6
38	L6 - H6	J6 - D6	38	F6 - H6
39	N6 - J6	M6 - A6	39	G6 - N6

Tableau 41
13 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2		N° 41a autonome
1	A1 - D1	C1 - K1	1	A1 - E1
2	B1 - C1	D1 - J1	2	B1 - D1
3	E1 - M1	G1 - F1	3	K1 - H1
4	F1 - L1	H1 - E1	4	L1 - G1
5	K1 - G1	L1 - B1	5	M1 - F1
6	N1 - H1	M1 - A1	6	N1 - J1
7	J1 - H2	M2 - N1	7	D2 - C1
8	C2 - A2	A2 - L2	8	C2 - N2
9	D2 - M2	B2 - K2	9	E2 - B2
10	G2 - J2	E2 - G2	10	F2 - A2
11	K2 - F2	F2 - N2	11	G2 - M2
12	L2 - E2	H2 - D2	12	H2 - L2
13	N2 - B2	J2 - C2	13	J2 - K2
14	B3 - A3	A3 - K3	14	A3 - G3
15	F3 - J3	C3 - H3	15	B3 - F3
16	G3 - N3	D3 - G3	16	C3 - E3
17	K3 - E3	E3 - F3	17	L3 - J3
18	L3 - D3	J3 - B3	18	M3 - H3
19	M3 - C3	N3 - L3	19	N3 - K3
20	H3 - G4	L4 - M3	20	E4 - D3
21	A4 - N4	B4 - H4	21	D4 - N4
22	C4 - L4	F4 - D4	22	F4 - C4
23	D4 - K4	G4 - C4	23	G4 - B4
24	E4 - J4	J4 - A4	24	H4 - A4
25	H4 - F4	K4 - M4	25	J4 - M4
26	M4 - B4	N4 - E4	26	K4 - L4
27	A5 - H5	C5 - L5	27	A5 - J5
28	B5 - G5	E5 - J5	28	B5 - H5
29	D5 - E5	G5 - N5	29	C5 - G5
30	F5 - C5	H5 - F5	30	D5 - F5
31	J5 - M5	K5 - D5	31	M5 - K5
32	N5 - K5	M5 - B5	32	N5 - L5
33	L5 - K6	B6 - A5	33	F6 - E5
34	E6 - C6	A6 - N6	34	E6 - N6
35	F6 - B6	C6 - L6	35	G6 - D6
36	G6 - A6	D6 - M6	36	H6 - C6
37	L6 - J6	H6 - G6	37	J6 - B6
38	M6 - H6	J6 - F6	38	K6 - A6
39	N6 - D6	K6 - E6	39	L6 - M6
40	C7 - D7	A7 - C7	40	A7 - L7
41	E7 - B7	D7 - M7	41	B7 - K7
42	F7 - A7	G7 - J7	42	C7 - J7
43	H7 - L7	K7 - F7	43	D7 - H7
44	J7 - N7	L7 - E7	44	E7 - G7
45	M7 - G7	N7 - H7	45	N7 - M7
46	J8 - K7	B7 - C8	46	G8 - F7
47	A8 - E8	D8 - A8	47	F8 - N8
48	B8 - D8	E8 - M8	48	H8 - E8
49	C8 - N8	F8 - M8	49	J8 - D8
50	K8 - H8	G8 - K8	50	K8 - C8
51	L8 - G8	H8 - J8	51	L8 - B8
52	M8 - F8	N8 - B8	52	M8 - A8

TABLEAUX OFFICIELS D'APPARIEMENTS
Système Molter

Tableau 42
13 équipes à 12 joueurs
N° 42a

	Ronde 1	Ronde 2		Ronde autonome	
1	A1 - F1	E1 - C1	1	A1 - M1	
2	B1 - E1	F1 - B1	2	B1 - L1	40
3	C1 - D1	G1 - A1	3	C1 - K1	41
4	L1 - H1	H1 - M1	4	D1 - J1	42
5	M1 - G1	J1 - L1	5	E1 - H1	43
6	N1 - J1	K1 - N1	6	N1 - F1	44
7	J2 - K1	D1 - E2	7	F2 - G1	45
8	B2 - D2	A2 - H2	8	G2 - E2	46
9	E2 - A2	C2 - F2	9	H2 - D2	47
10	F2 - M2	D2 - N2	10	J2 - C2	48
11	H2 - K2	G2 - B2	11	K2 - B2	49
12	L2 - G2	K2 - L2	12	L2 - A2	50
13	N2 - C2	M2 - J2	13	M2 - N2	51
14	B3 - C3	A3 - J3	14	A3 - K3	52
15	D3 - A3	C3 - G3	15	B3 - J3	53
16	G3 - K3	E3 - N3	16	C3 - H3	54
17	L3 - F3	F3 - D3	17	D3 - G3	55
18	M3 - E3	H3 - B3	18	M3 - L3	56
19	N3 - H3	K3 - M3	19	N3 - E3	57
20	J3 - H4	M4 - L3	20	E4 - F3	58
21	C4 - A4	A4 - K4	21	F4 - D4	59
22	D4 - M4	B4 - J4	22	G4 - C4	60
23	E4 - L4	F4 - E4	23	H4 - B4	61
24	J4 - G4	G4 - D4	24	J4 - A4	62
25	K4 - F4	H4 - C4	25	K4 - M4	63
26	N4 - B4	L4 - N4	26	L4 - N4	64
27	A5 - B5	B5 - K5	27	A5 - H5	65
28	C5 - M5	E5 - G5	28	B5 - G5	66
29	D5 - L5	H5 - D5	29	C5 - F5	67
30	F5 - J5	J5 - C5	30	M5 - K5	68
31	G5 - N5	L5 - A5	31	L5 - J5	69
32	K5 - E5	N5 - F5	32	N5 - D5	70
33	G6 - H5	M5 - N6	33	D6 - E5	71
34	H6 - F6	A6 - M6	34	E6 - C6	72
35	J6 - E6	B6 - L6	35	F6 - B6	73
36	K6 - D6	C6 - K6	36	G6 - A 6	74
37	L6 - C6	D6 - J6	37	H6 - L6	75
38	M6 - B6	E6 - H6	38	J6 - M6	76
39	N6 - A6	F6 - G6	39	K6 - N6	77
	……	……		……	78

suite

	suite Ronde 1	suite Ronde 2		Ronde autonome
	……	……		……
40	A7 - M7	H7 - F7	40	A7 - F7
41	B7 - L7	J7 - E7	41	B7 - E7
42	C7 - K7	K7 - D7	42	K7 - J7
43	D7 - J7	L7 - C7	43	L7 - H7
44	E7 - H7	M7 - B7	44	M7 - G7
45	F7 - G7	N7 - A7	45	N7 - C7
46	M8 - N7	G7 - H8	46	C8 - D7
47	B8 - K8	A8 - B8	47	D8 - B8
48	E8 - G8	C8 - M8	48	E8 - A8
49	H8 - D8	D8 - L8	49	F8 - M8
50	J8 - C8	F8 - J8	50	G8 - L8
51	L8 - A8	G8 - N8	51	H8 - K8
52	N8 - F8	K8 - E8	52	J8 - N8
53	A9 - K9	C9 - A9	53	A9 - D9
54	B9 - J9	D9 - M9	54	J9 - H9
55	F9 - E9	E9 - L9	55	K9 - G9
56	G9 - D9	J9 - G9	56	L9 - F9
57	H9 - C9	K9 - F9	57	M9 - E9
58	L9 - N9	N9 - B9	58	N9 - B9
59	M9 - L10	J10 - H9	59	B10 - C9
60	A10 - J10	B10 - C10	60	C10 - A10
61	C10 - G10	D10 - A10	61	D10 - M10
62	E10 - N10	G10 - K10	62	E10 - L10
63	F10 - D10	L10 - F10	63	F10 - K10
64	H10 - B10	M10 - E10	64	G10 - J10
65	K10 - M10	N10 - H10	65	H10 - N10
66	A11 - H11	B11 - D11	66	H11 - G11
67	C11 - F11	E11 - A11	67	J11 - F11
68	D11 - N11	F11 - M11	68	K11 - E11
69	G11 - B11	H11 - K11	69	L11 - D11
70	K11 - L11	L11 - G11	70	M11 - C11
71	M11 - J11	N11 - C11	71	N11 - A11
72	D12 - E11	J11 - K12	72	A12 - B11
73	E12 - C12	A12 - F12	73	B12 - M12
74	F12 - B12	B12 - E12	74	C12 - L12
75	G12 - A12	C12 - D12	75	D12 - K12
76	H12 - M12	L12 - H12	76	E12 - J12
77	J12 - L12	M12 - G12	77	F12 - H12
78	K12 - N12	N12 - J12	78	G12 - N12

Tableau 43 : 13 équipes à 10 joueurs

Pour obtenir ce tableau, supprimer dans le tableau 42 (13 équipes à 12 joueurs), les appariements des 7èmes et 8èmes joueurs (échiquiers N° 40 à 52, notés ⏲) et remonter la partie inférieure du tableau en conséquence (53 A9 - K9 C9 - A9 deviennent 40 A7 - K7 C7 - A7, etc.)

La ronde autonome N°43a s'obtient en supprimant dans la ronde 42a (13 équipes à 12 joueurs) les appariements des 9èmes et 10èmes joueurs (échiquiers N° 53 à 65 notés ⏲⏲) et en remontant le bas du tableau de la même façon (66 H11 - G11 devenant 53 H9 - G9, etc. Si la ronde autonome doit organiser un tournoi en une seule ronde, il suffit de supprimer simplement les appariements des deux derniers joueurs de chaque équipe (échiquier N°66 et après).

TABLEAUX pour 3 équipes en 3 rondes

Ce tableau est proposé pour la Coupe Jean-Claude Loubatière et la Coupe 2000 :
3 équipes de 4 joueurs ; Équipes : A , B , C. ; Joueurs : 1, 2, 3, 4. Échiquiers : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Échiquier	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
1	A_1 - B_1	B_1 - C_1	C_1 - A_1
2	A_2 - C_1	B_2 - A_1	C_2 - B_1
3	B_2 - C_2	C_2 - A_2	A_2 - B_2
4	C_3 - B_3	A_3 - C_3	B_3 - A_3
5	C_4 – A_3	A_4 - B_3	B_4 - C_3
6	B_4 - A_4	C_4 - B_4	A_4 - C_4

Exemple de grilles de prise de résultats pour 4 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____ 4 Équipes de 4

Date: _____ Arbitres: 1 _____
Lieu: _____ 2 _____

A

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	B1		n	D1		b	C1					
2	n	C2		b	B2		n	D2					
3	b	D3		n	C3		b	B3					
4	n	B4		b	D4		n	C4					
			Départage				Place				Total		

B

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	C1		b	D1					
2	b	D2		n	A2		n	C2					
3	b	C3		n	D3		n	A3					
4	b	A4		n	C4		b	D4					
			Départage				Place				Total		

C

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D1		n	B1		n	A1					
2	b	A2		n	D2		b	B2					
3	n	B3		b	A3		n	D3					
4	n	D4		b	B4		b	A4					
			Départage				Place				Total		

D

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	C1		b	A1		n	B1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	n	A3		b	B3		b	C3					
4	b	C4		n	A4		n	B4					
			Départage				Place				Total		

Exemple de grilles de prise de résultats pour 5 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____ 5 Équipes de 4

Date: _____ Arbitres: 1 _____
Lieu: _____ 2 _____

A

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D1		n	B2		b	C1		n	E1		
2	n	C2		b	E2		n	D2		b	B1		
3	b	E3		n	C3		b	B4		n	D3		
4	n	B3		b	D4		n	E4		b	C4		
			Départage				Place				Total		

B

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	C1		n	D1		b	E1		n	A2		
2	n	E2		b	A1		n	C2		b	D2		
3	b	A4		n	E3		b	D3		n	C3		
4	n	D4		b	C4		n	A3		b	E4		
			Départage				Place				Total		

C

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	B1		b	E1		n	A1		b	D1		
2	b	A2		n	D2		b	B2		n	E2		
3	n	D3		b	A3		n	E3		b	B3		
4	b	E4		n	B4		b	D4		n	A4		
			Départage				Place				Total		

D

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	B1		b	E2		n	C1		
2	n	E1		b	C2		b	A2		n	B2		
3	b	C3		n	E4		n	B3		b	A3		
4	b	B4		n	A4		n	C4		b	E3		
			Départage				Place				Total		

E

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	D2		n	C1		n	B1		b	A1		
2	b	B2		n	A2		n	D1		b	C2		
3	n	A3		b	B3		b	C3		n	D4		
4	n	C4		b	D3		b	A4		n	B4		
			Départage				Place				Total		

Exemple de grilles de prise de résultats pour 6 équipes de 4 joueurs.

TOURNOI: _____ 6 Équipes de 4

Date: _____ Arbitres: 1 _____
Lieu: _____ 2 _____

A

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	B1		n	F1		b	D1					
2	n	C2		b	E2		n	F2					
3	n	D3		b	C3		b	B3					
4	b	F4		n	B4		n	E4					
			Départage				Place				Total		

B

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	A1		b	E1		n	C1					
2	b	F2		n	D2		b	E2					
3	n	C3		b	F3		n	A3					
4	n	E4		b	A4		b	D4					
			Départage				Place				Total		

C

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	E1		b	D1		b	B1					
2	b	A2		n	F2		b	D2					
3	b	B3		n	A3		b	E3					
4	n	D4		b	E4		n	F4					
			Départage				Place				Total		

D

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	F1		n	C1		n	A1					
2	n	E2		b	B2		n	C2					
3	b	A3		n	E3		b	F3					
4	b	C4		n	F4		n	B4					
			Départage				Place				Total		

E

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	b	C1		n	B1		b	F1					
2	b	D2		n	A2		n	B2					
3	n	F3		b	D3		n	C3					
4	b	B4		n	C4		b	A4					
			Départage				Place				Total		

F

	1° RONDE			2° RONDE			3° RONDE			4° RONDE			TOTAL
	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	Cou	Adv	Rés	
1	n	D1		b	A1		n	E1					
2	n	B2		b	C2		b	A2					
3	b	E3		n	B3		n	D3					
4	n	A4		b	D4		b	C4					
			Départage				Place				Total		

3 : Tournois (autres qu'au système suisse)

Chapitre **3.3**

Les tournois à élimination directe

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

3.3 Tournois à élimination directe

ou tournois à formule "Coupe"

La gestion de ce type de tournois paraît de prime abord simple, mais en fait, après bien des essais, elle s'avère malaisée. Bien trop souvent, deux secteurs font défaut dans la gestion de ce type de tournois : la prise en compte de participants fictifs ainsi que la détermination du nombre de tours et du nombre d'exempts.

1. Exemple sur deux cas simples

a) Imaginons une "coupe" où nous avons 16 participants : le premier tour sera dénommé huitièmes de finale (nom généré par le nombre de participants rescapés) et le tour suivant quarts de finale, puis demi-finales (ou encore demi-finales) et enfin finale. Il n'y a pas de problèmes lorsque le nombre de participants est une puissance de 2.

Une puissance de 2 est un nombre qui se décompose en facteurs tous égaux à 2.

Exemple : 32 est une puissance de 2 car 32 = 2 x 2 x 2 x 2 x 2, ce qui s'écrit encore sous la forme 2^5 et se lit "2 puissance 5".

12 n'est pas une puissance de 2 car 12 = 2 x 2 x 3 et l'élément 3 n'est pas égal à 2.

b) Imaginons maintenant que le nombre de participants ne soit pas une puissance de 2 (23 par exemple).

On recherchera alors quel nombre de joueurs il convient d'exempter pour que le nombre de participants du tour suivant soit une puissance de 2. *Ici, on détermine en fait le nombre d'exempts du premier tour.*

Une petite gymnastique de l'esprit nous dit que le prochain tour ne devrait voir que la participation de 16 joueurs. Pour nous, ceci veut aussi dire qu'il aurait mieux valu avoir 32 participants plutôt que 23.

Il nous a donc manqué 9 joueurs (9 = 32 - 23) au premier tour. Imaginons donc que nous introduisions la même quantité de participants fictifs et le tour sera joué, par 32 joueurs !

Nous en déduisons une première "règle" : les adversaires des joueurs fictifs sont les participants d'un tournoi qui sont exemptés au premier tour.

Malheureusement, cette "règle" n'est pas toujours vraie et peut fausser le déroulement d'une compétition. Pourtant dans le cas présent, "ça marche".

Nous avons donc 9 exempts. On calcule alors le nombre de joueurs disponibles qui est égal au nombre de joueurs inscrits diminué du nombre des exempts : soit ici, 23 - 9 = 14.

Le nombre de matchs sera donc égal à 7. En ajoutant le nombre de qualifiés à celui des exempts du premier tour, nous obtenons alors le nombre de participants au deuxième tour, soit 7 + 9 = 16. 16 est bien une puissance de 2, il n'y a plus de problèmes.

2. Étude du cas général :

Bien souvent, il arrive qu'au début d'une compétition, on doive inclure des participants qui n'entreront pas tous en jeu au même stade de la compétition : en coupe de France de Football, les clubs de Nationale 1 rentrent en jeu au niveau des 128e de finale et ceux de Nationale 2 deux tours avant, et il en est de même pour tous les autres participants (hiérarchie oblige !). Pour gérer cette coupe, il convient de connaître les éléments suivants : le nombre de qualifiés d'office (**QO**) - et à quel niveau - ainsi que le nombre total de participants qui se sont inscrits (**I**)

a) Notion de joueurs disponibles (D).

Les joueurs disponibles sont tous les joueurs d'un tournoi qui ne sont pas qualifiés pour un tour ultérieur.

Exemple : imaginons dans un tournoi avec 234 participants, que 6 participants soient directement qualifiés pour le 3e tour et qu'un autre soit directement qualifié pour le 5e tour. Le nombre de joueurs disponibles sera égal à D.
D= I - QO
D=227 car 234 -(6+1) = 234 – 7= 227.

b) Notion de joueurs fictifs (F).

Les joueurs fictifs sont des joueurs qui sont ajoutés au nombre des participants. Leur nombre est fonction du nombre de qualifiés d'office et du nombre de tours où ces qualifiés ne jouent pas.

Si un joueur est exempt pendant n tours, le nombre de joueurs fictifs devant être ajoutés au nombre de participants est de 2^{n}.

Si X joueurs sont exempts x rondes, Y joueurs exempts y rondes, ... , Z joueurs exempts z rondes, le nombre F de joueurs fictifs sera: $\mathbf{F = Xx2^{x} + Yx2^{y} + ... + Zx2^{z}}$

Dans l'exemple précédent, les 6 joueurs ne jouaient pas pendant 2 tours alors que le 7e exempt ne jouait pas pendant 4 tours.

F était donc égal à $6x2^{2} + 1x2^{4}$ soit F = 6x4 + 1x16 = 40 joueurs fictifs.

c) Nombre des participants net. PN

Le nombre de participants net d'un tournoi est égal au nombre de joueurs disponibles augmenté du nombre de joueurs fictifs. **PN = F+D**
Dans l'exemple ci-dessus, le nombre de participants net est de : 227 + 40 = 267.

d) Nombre de joueurs exempts au premier tour d'un tournoi à élimination directe. (E)

Après avoir déterminé le nombre net, on recherche la puissance de 2 immédiatement supérieure ou égale au nombre net; une fois cette puissance déterminée, le nombre d'exempts du premier tour sera égal à la différence entre ces deux nombres. $E = 2^{n} - PN$

- Si le nombre d'exempts est inférieur au nombre de joueurs disponibles, on les tire au sort et le tournoi peut débuter.

- Si le nombre d'exempts est supérieur ou égal au nombre de joueurs disponibles, on devra alors jouer un tour préliminaire auquel les qualifiés d'office ne prendront pas part, évidemment. Les calculs seront alors refaits.

Exemple:

63 équipes jouent une coupe où 25 équipes sont qualifiées d'office pour le 2e tour.

Nombre d'équipes disponibles :	63 - 25 = 38
Nombre d'équipes fictives :	25 x 2 = 50
Nombre de participants net :	38 + 50 = 88
Puissance de 2 supérieure :	128 = 2^7 => 7 rondes prévues
Nombre d'exempts au 1er tour :	128 - 88 = 40 (!?)

Il y aura donc un tour préliminaire et les qualifiés d'office n'y participent pas :

Nombre d'équipes fictives :	25 x 2^2 = 25 x 4 = 100
Nombre de participants net :	38 + 100 = 138
Puissance de 2 supérieure :	256 = 2^8 => 8 rondes prévues, soit le Tour préliminaire et 7 rondes

Vérification : on établit le plan de jeu :

Nombre d'exempts au 1er tour :	256 - 138 = 118 (?!?) C'est plus que 88

On recommence avec un 2e tour préliminaire :

Nombre d'équipes fictives :	25 x 2^3 = 25 x 8 = 200
Nombre de participants net :	38 + 200 = 238
Puissance de 2 supérieure :	256 = 2^8=> 8 rondes prévues, soit 2 Tours préliminaires et 6 rondes
Nombre d'exempts au 1er tour :	256 - 238 = 18
Nombre de participants au 1er tour préliminaire :	38 - 18 = 20
Nombre de participants au 2e tour préliminaire :	10 + 18 = 28
Nombre de participants au 1er tour :	14
Nombre de participants au 2e tour :	7 + 25 = 32

Un cas concret :

7971 équipes ont participé à la Coupe de France de football.
Parmi elles, 250 équipes ont été exemptes de 2 tours, 80 de 4 tours, 36 de 6 tours et 20 de 7 tours.

Nombre d'équipes disponibles pour le 1er tour :
D= 7971 - (250+80+36+20) = 7585

Nombre d'équipes fictives à ajouter:
F= $250x2^2 + 80x2^4 + 36x2^6 + 20x2^7$ = 1000 + 1280 + 2304 + 2560 = 7144

Nombre net de participants :
PN = F+D = 7144 + 7585 = 14.729

Puissance de 2 supérieure :
2^{14} = 16384 => 14 tours prévus

Nombre d'exempts au premier tour :
E= 2^n-PN= 16.384 - 14729 = 1655

Quand on a fini ce travail, il convient de le vérifier en faisant un plan de jeu :

	PARTICIPANTS	QUALIFIES
1er tour	7971 - 386 - 1655 = 5930	2965
2e tour	2965 + 1655 = 4620	2310
3e tour	2310 + 250 = 2560	1280
4e tour	1280	640
5e tour	640 + 80 = 720	360
6e tour	360	180
7e tour	180 + 36 = 216	108
8e tour	108 + 20 = 128	64
1/32e	64	32
1/16e	32	16
1/8e	16	8
1/4 de finale	8	4
1/2 finale	4	2

qui s'affrontent en finale.

CONCLUSION :

1 - Déterminer les équipes exemptes d'un ou plusieurs tours. QO
2 - Déterminer le nombre d'équipes disponibles. D
3 - Déterminer le nombre d'équipes fictives à ajouter . F
4 - Déterminer le nombre net de participants. PN
5 - Déterminer le nombre de tours à organiser.
6 - Déterminer le nombre d'exempts et de tours préliminaires.
7 - Vérifier en établissant un plan de jeu.

REMARQUE :

Il arrive souvent qu'on ne sache pas le nombre de tours où une équipe ne joue pas. C'est le cas notamment quand une équipe entre en 1/16 de finale. Il est alors impossible de calculer directement le nombre d'équipes fictives.

Il existe plusieurs méthodes exposées dans les différents corrigés de tests.

En voici une, traitée à l'aide d'un exemple : 52 équipes
2 équipes entrent au 2e tour
1 équipe entre au 3e tour
1 équipe entre en 1/4 de finale

Ayant 52 participants au départ, on peut supposer qu'il y aura 6 tours car 32 < 52 < 64.

Nous avons alors 2 équipes exemptes 1 tour, 1 équipe exempte 2 tours et 1 équipe exempte 3 tours (les 1/4 de finale étant alors le 4e tour).

On peut maintenant faire les calculs normalement, sans oublier de vérifier à la fin qu'il y a bien 6 tours. Sinon, il faut tout recommencer avec 7 tours, l'équipe entrant en 1/4 de finale étant maintenant exempte 4 tours alors que les autres ne changent pas (exemptes respectivement 1 et 2 tours).

Autres Exemples

Le principe de base est le suivant :

Le plus fort joue contre le plus faible. Le deuxième plus fort joue contre l'avant dernier, le troisième contre l'antépénultième, etc.

Dans une coupe idéale, les plus forts joueurs (ou équipes) se rencontrent le plus tard possible.

1. Exemples simples (2 à 16 joueurs) :

Avec deux joueurs, la Coupe n'aura qu'un tour, c'est directement la Finale
Finale

1
vs vainqueur
2

Avec trois ou quatre joueurs, il faudra deux tours : Demi-finale et Finale
Demi-Finale Finale

Demi-finales	Finale	
1-(4)	1	
	vs	Vainqueur
2-3	2	

On fera jouer le N°1 contre le N°4. En effet, faire jouer le N°1 contre le N°2 reviendrait à faire jouer la finale avant l'heure. S'il n'y a que trois joueurs, le N°1, tête de série rentre directement en finale.

Avec cinq à huit joueurs, il faudra trois tours : Quart de finale, Demi-finale et Finale.

Le plus fort (N°1) joue contre le plus faible (N°8), le deuxième plus fort (N°2) contre le deuxième plus faible (N°7) et ainsi de suite. S'il y a moins de huit joueurs, on exempte le N°1, puis le N°2, puis le N°3.

¼ de finale	½ finales	Finale
1-8	1-4	
4-5		1-2
3-6		
2-7	2-3	

Avec neuf à seize joueurs, il faudra quatre tours ($16=2^4$, l'exposant donne le nombre de tours)

1/8 de finale	¼ de finale	½ finales	finale
1-16	1-8		
8-9		1-4	
5-12	4-5		
4-13			1-2
3-14	3-6		
6-11		2-3	
7-10	2-7		
2-15			

4 : LE SYSTEME SUISSE

Chapitre 4.1 : Règles du système suisse
Chapitre 4.2 : Appariements accélérés
Chapitre 4.3 : Exemple de tournoi au système suisse

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

4 : Le système suisse

Chapitre **4.1**

Règles du Système Suisse

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

NOTE PRÉLIMINAIRE :

Le système suisse est un système d'appariements basé sur des règles générales précisées dans les chapitres C.04.1. Règles de base des systèmes suisses et C.04.2. Règles de gestion des tournois au système suisse présentés ci-après.

Le système utilisé majoritairement en France est le système hollandais (C.04.3). D'autres systèmes existent (non présentés dans le livre de l'arbitre) et sont disponibles, en version originale (langue anglaise) sur le site de la FIDE :

- Le système Dubov (C.04.4.1)
  http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=169&view=article
- Le système Burstein (C.04.4.2)
  http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=85&view=article
- le système Lim (C.04.4.3)
  http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=168&view=article

(C.04.4) *« L'utilisation de ces systèmes est obsolète, à moins que, pour un système, il n'y ait un programme approuvé par la FIDE (voir, à l'annexe C.04.A, l'annexe 3 «Liste des programmes approuvés par la FIDE») avec un programme vérifiant les appariements en libre accès (voir A.5 dans la même annexe) capable de vérifier les tournois exécutés avec ce système. »*

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

Les règles qui suivent sont applicables à chaque système suisse, sauf spécification explicite contraire.

a. Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.

b. Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois.

c. S'il advenait que le nombre de joueurs soit impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera exempt ; aucun adversaire ni aucune couleur ne lui sont assignée et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement.

d. un joueur qui a déjà reçu, un point alloué par exemption *[d'appariement – ne concerne pas les « bye » pratiqués parfois pour un joueur qui ne joue pas une ronde donnée à sa demande qui peut apporter ½ point- NDT]* ou a déjà gagné par forfait en raison de la non présentation de son adversaire à temps, ne peut plus être exempt.

e. En général, les joueurs sont appariés avec d'autres joueurs ayant le même score.

f. Pour tout joueur la différence entre le nombre de parties jouées avec les blancs et le nombre de parties jouées avec les noirs ne peut être supérieure à 2 ou inférieure à -2. A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire exception à cette règle.

g. Aucun joueur ne recevra trois fois de suite la même couleur. A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut faire exception à cette règle.

h.

h1. En général, un joueur reçoit la couleur avec laquelle il a joué le moins de parties

h2. Si les couleurs sont déjà équilibrées, alors, en général le joueur reçoit la couleur inverse de celle qu'il a reçue lors de la ronde précédente.

.i. Les règles d'appariement doivent être aussi transparentes que possible et la personne qui en a la charge doit être en mesure de les expliquer.

C.04.1 Basic rules for Swiss Systems

The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise.

a. The number of rounds to be played is declared beforehand

b. Two players shall not play against each other more than once.

c. Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise.

d. A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye.

e. In general, players are paired to others with the same score.

f. For each player the difference between the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than –2. Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.

g. No player shall receive the same colour three times in a row. Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.

h.

h1. In general, a player is given the colour with which he played less games.

h2. If colours are already balanced, then, in general, the player is given the colour that alternates from the last one with which he played.

i. The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.

C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse

A Systèmes d'appariement

1. Dans un tournoi homologué par la FIDE, le système d'appariement être soit l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE sinon une description explicite, écrite et détaillée des règles doit être fournie aux participants

2. Dans le rapport du tournoi soumis à la FIDE, l'Arbitre est tenu de déclarer lequel des systèmes suisses de la FIDE il a utilisé. A défaut, l'Arbitre doit soumettre les règles du système utilisé pour examen *par la Commission des systèmes d'appariements et programmes (SPPC).*

3. Les appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et qu'ils ne soient pas retouchés en faveur d'un quelconque joueur.

4. Les règles du système suisse de la FIDE apparient les joueurs d'une manière objective et impartiale. Différents arbitres ou programmes d'appariement respectant les règles d'appariement doivent aboutir à un résultat identique.

5. Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'un quelconque joueur.

Quand on peut démontrer que des modifications aux appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'un joueur en vue de lui permettre de réaliser une norme, un rapport pourra être soumis à la Commission de Qualification afin d'initier une procédure disciplinaire via la Commission de l'Ethique.

B Ordre initial

1. Avant le début du tournoi, chaque joueur sera caractérisé par la mesure de sa force. Celle-ci figure d'ordinaire sur la liste de classement individuel des joueurs. Si une telle liste est disponible pour tous les joueurs participant au tournoi, cette dernière devrait être utilisée.

Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs. Si un classement fiable n'est pas connu pour un joueur, les arbitres devraient en

C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments

A Pairing Systems

1. The pairing system used for a FIDE rated tournament shall be either one of the published FIDE Swiss Systems or a detailed written description of the rules shall be explicitly presented to the participants..

2 While reporting a tournament to FIDE, the Arbiter shall declare which of the official FIDE Swiss systems was used. If another system was used, the Arbiter shall submit the rules of this system for checking by the Systems of Pairings and Programs Commission (SPPC).

3 Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organizer and are not biased in favour of any player.

4. The FIDE Swiss Rules pair the players in an objective and impartial way, and different arbiters or software programs following the pairing rules should arrive at identical pairings.

5. It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any player.

Where it can be shown that modifications of the original pairings were made to help a player achieve a norm or a direct title, a report may be submitted to the Qualification Commission to initiate disciplinary measures through the Ethics Commission.

I

B Initial Order

1 Before the start of the tournament, a measure of the player's strength is assigned to each player. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used.

It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player, the arbiters should make an estimation of it as

faire une estimation aussi précise que possible avant le début du tournoi.

2. Avant la première ronde, les joueurs sont rangés selon l'ordre suivant :

a. leur force (classement [NDT : au sens classement Elo])

b. leur titre F.I.D.É. (G.M., M.I., G.M.F., M.F., M.I.F., C.M. (candidat maître), M.F.F., C.M.F. (candidat maître féminin) puis les non-titrés.

c. alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).

3. Ce classement est utilisé pour déterminer les numéros d'appariement : le plus fort obtient le n°1, etc.

Si, pour une quelconque raison, les données utilisées pour déterminer les classements ne sont pas correctes, elles peuvent être corrigées à n'importe quel moment. Les numéros d'appariements peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées, mais seulement pour les trois premières rondes. Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après la 4èmere ronde.

C Retardataires

1. Conformément aux règles des compétitions de la FIDE, tout joueur n'ayant pas rejoint la salle de jeu d'une compétition de la FIDE avant le tirage au sort doit être exclu du tournoi, *sauf s'il se présente* avant l'appariement d'une autre ronde.

On pourra faire une exception pour les joueurs inscrits qui ont notifié par écrit au préalable le fait qu'ils seraient inéluctablement en retard.

2. Quand l'Arbitre Principal décide d'admettre un retardataire,

- *Si l'heure indiquée par le joueur est compatible avec l'heure de début* de la première ronde, le joueur reçoit un numéro d'appariement et apparié normalement.

accurately as possible.

2 Before the first round the players are ranked in order of, respectively

a. Strength (rating)

b. FIDE-title (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-no title)

c. alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)

3 This ranking is used to determine the pairing numbers; the highest one gets #1 etc.

If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The pairing numbers may be reassigned accordingly to the corrections, but only for the first three rounds. No modification of a pairing number is allowed after the fourth round..

C Late Entries

1 According to FIDE Tournament Rules, any prospective participant who has not arrived at the venue of a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless he shows up at the venue in time before a pairing of another round.

An exception may be made in the case of a registered participant who has given written notice in advance that he will be unavoidably late.

2 Where the Chief Arbiter decides to admit a Late Entrant,

- if the player's notified time of arrival is in time for the start of the first round, the player is given a pairing number and paired in the usual way.

- *Si l'heure indiquée par le joueur est compatible avec l'heure de début de la seconde (ou troisième) ronde (retardataire),* le joueur ne sera pas apparié pour les rondes qu'il ne pourra jouer. Aussi, il ne reçoit aucun point pour les rondes non jouées (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement) et on lui attribue un numéro d'appariement uniquement après son arrivée.

- if the player's notified time of arrival is in time only for the start of the second (or third) round ("Late Entry"), then the player is not paired for the rounds which he cannot play. Instead, he receives no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and is given an appropriate pairing number and paired only when he actually arrives.

3. *S'il y a des retardataires*, les numéros d'appariement attribués au début du tournoi sont réputés provisoires. La liste définitive des numéros d'appariement n'est fournie que lorsque la liste des participants est close, et que des corrections ont été effectuées sur le tableau d'affichage des résultats.

3 If there are late entries, the Pairing Numbers that were given at the start of the tournament are considered provisional. The definitive Pairing Numbers are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.

D Règles d'appariement, de couleur et d'affichage

D. Pairing, colour and publishing rules

1. Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme des parties nulles.

1 Adjourned games are considered draws for pairing purposes only.

2. On considérera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés.

2 A player who is absent without notifying the arbiter will be considered as withdrawn, unless the absence is explained with acceptable arguments before the next pairing is published.

3. Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés.

3 Players who withdraw from the tournament will no longer be paired.

4. Les joueurs ayant annoncé au préalable leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariés pour ces rondes et ne marqueront aucun point (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).

4 Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score zero (unless the rules of the tournament say otherwise).

5. Seules les parties jouées comptent dans la séquence des couleurs à prendre en compte.

5 Only played games count in situations where the colour sequence is meaningful.

Par exemple, la séquence suivante NBN=B (partie non jouée à la 4° ronde) sera considérée comme si elle avait été la suivante : =NBNB. BN=BN compterait comme =BNBN et enfin, NBB=N=B comme ==NBBNB et ainsi de suite

So, for instance, a player with a colour history of BWB=W (i.e. no valid game in round-4) will be treated as if his colour history was =BWBW. WB=WB will count as =WBWB, BWW=B=W as ==BWWBW and so on.

6 Deux joueurs appariés ensemble qui n'ont pas joué leur partie peuvent à nouveau être apparié ensemble à l'occasion d'une future ronde.

6. Two paired players, who did not play their game, may be paired together

7. Les résultats d'une ronde doivent être affichés à l'endroit prévu à cet effet dans le cadre de la communication, et à l'heure prévue au programme du tournoi.

8. Dans le cas où

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.04.2.C.3)

et que le joueur signale le fait à l'arbitre sous un certain délai après la publication des résultats, la nouvelle information doit être prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde à venir. Le délai en-deçà duquel la réclamation pourra être produite doit être prévu par le programme du tournoi.

Si le signalement intervient après l'affichage des appariements mais avant la fin de la prochaine ronde, il en sera tenu compte pour les appariements à venir.

S'il intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement du joueur.

9. Quand un appariement est terminé, toutes les paires doivent être triées avant leur publication. Les critères de tri sont, dans l'ordre décroissant :

- Le score du joueur le plus fort de la paire concernée
- La somme des scores des deux joueurs de la paire concernée
- Le rang du joueur le plus fort de la paire concernée, conformément à l'ordre initial (C.04.2.B)

in a future round.

7 The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.

8 If either

- a result was written down incorrectly, or
- a game was played with the wrong colours, or
- a player's rating has to be corrected (and playing numbers possibly recomputed as in C.3),

and a player communicates this to the arbiter within a given deadline after publication of results, the new information shall be used for the standings and the pairings of the next round. The deadline shall be fixed in advance according to the timetable of the tournament.

If the error notification is made after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done.

If the error notification is made after the end of the next round, the correction will be made after the tournament for submission to rating evaluation only.

9 After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them.

The sorting criteria are (with descending priority)

- the score of the higher ranked player of the involved pair;
- the sum of the scores of both players of the involved pair;
- the rank according to the Initial Order (C.04.2.B) of the higher ranked player of the involved pair.

10. Une fois publiés, les appariements ne doivent plus être modifiés, sauf s'il se trouve que les appariements violent l'article C.04.1.b (deux joueurs ne doivent pas jouer l'un contre l'autre plus d'une fois).

10. Once published, the pairings shall not be changed unless they are found to violate C.04.1.b (Two players shall not play against each other more than once).

Systèmes suisses officiellement reconnus par la FIDE

- le système hollandais (C.04.3)
- Le système Dubov (C.04.4.1) *non présent dans cette traduction*
- Le système Burstein (C.04.4.2) *non présent dans cette traduction*
- le système Lim (C.04.4.3) *non présent dans cette traduction*

Swiss Systems officially recognized by FIDE

- Dutch System (see C.04.3)
- C.04.4.1 Dubov System cf. FIDE website
- C.04.4.2 Burstein System cf. FIDE website
- C.04.4.3 Lim System cf. FIDE website

C.04.3 Le Système néerlandais

Version approuvée par le 83ème congrès de la FIDE à Baku, 2016.

A. Remarques préliminaires & Définitions-

A1. **Classement Initial des participants**

Voir le règlement C.04.2.B (règles générales de gestion – ordre de tri initial)

A2. **Ordre de tri**
Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant :
a) leur score
b) leur numéro d'appariement attribué aux joueurs conformément au classement initial des participants (et toutes les modifications éventuelles liées aux retardataires ou aux modifications de classement).

A3. **Groupe de points & niveaux de d'appariement**
Un groupe de points est normalement composé de (tous) les joueurs ayant le même score. La seule exception est le Groupe de Point Spécial « « collapsed » défini en A.9.
Un niveau (d'appariement) est un groupe de joueurs devant être appariés. Il est composé de joueurs venant d'un même groupe de points (appelés joueurs résidents) et de joueurs restants non appariés après l'appariement du niveau précédent.
Un niveau (d'appariement) est dit « homogène » si tous les joueurs ont le même score ; dans le cas contraire, il est dit « hétérogène ».
Un (niveau d'appariement) résiduel est un sous-niveau d'un niveau hétérogène, contenant des joueurs résidents (voir B3 pour plus de détails)

C.04.3. Dutch System

Version approved at the 87th FIDE Congress in Baku 2016

A Introductory Remarks and Definitions

A.1 **Initial ranking list**

See C.04.2.B (General Handling Rules - Initial order)

A.2 **Order**
For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively

a. score
b. pairing numbers assigned to the players accordingly to the initial ranking list and subsequent modifications depending on possible late entries or rating adjustments

A.3 **Scoregroups and pairing brackets**
A scoregroup is normally composed of (all) the players with the same score. The only exception is the special "collapsed" scoregroup defined in A.9.
A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from one same scoregroup (called resident players) and of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket.
A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise it is heterogeneous.
A remainder (pairing bracket) is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see B.3 for further details).

A4. **Flotteurs**

a) Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparié dans un niveau, et qui doit donc rejoindre le niveau de points suivant. Dans le niveau de destination, de tels joueurs sont appelés « joueur flotteurs descendants » (JFD en abrégé)

b) Après que deux joueurs aux scores différents aient joué l'un contre l'autre lors d'une ronde, le joueur ayant le classement le plus élevé [NDT : au sens A2] reçoit une flèche « qui descend » (↓), le moins bien classé reçoit une flèche « qui monte » [NDT : flotteur montant] (↑)

Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne joue pas une ronde, sera considéré comme flotteur descendant.

A5. **Exempts.**

Voir C.04.1.c *(S'il advenait que le nombre de joueurs soit (ou devienne) impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera exempt : aucune couleur ne lui est assignée et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).*

A6. **Différences de couleur et préférences de couleur.**

La différence de couleurs d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les Blancs diminué du nombre de parties jouées avec les Noirs par ce même joueur.

La préférence de couleur est la couleur que le joueur devrait idéalement recevoir pour la partie suivante. Elle peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie.

a) Une préférence de couleur est dite **absolue** quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleurs est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs. La préférence est noire quand la différence de couleur est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs.

b) Une préférence de couleur est dite **forte** quand la différence de couleurs d'un joueur est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs).

c) Une préférence de couleur est dite **faible** quand la différence de couleur d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.

d) Les joueurs qui n'ont joué aucune partie n'ont pas de préférence couleur (la préférence couleur est accordée à leur adversaire).

A.4 **Floaters and floats**

a) A downfloater is a player who remains unpaired in a bracket, and is thus moved to the next bracket. In the destination bracket, such players are called "moved-down players" (MDPs for short).

b) After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player receives a downfloat, the lower one an upfloat.

A player who, for whatever reason, does not play in a round, also receives a downfloat.

A.5 **Byes**

See C.04.1.c *(Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise).*

A6. **Colour differences and colour preferences**

The colour difference of a player is the number of games played with white minus the number of games played with black by this player.

The colour preference is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.

a) An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds he played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white.

b) A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white).

c) A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game he played.

d) Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).

A7 **Cracks**
Les cracks sont les joueurs qui ont un score supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.

A8. **Différence de Score d'Appariement (PSD – Pairing Score Difference)**

L'appariement d'un niveau est composé de paires [ndt : paire = deux joueurs appariés ensembles] et de flotteurs descendants. Sa Différence de Score d'Appariement est une liste des Différences de Score (SD [Score Difference], voir ci-dessous), triés du plus grand au plus petit.

Pour chaque paire dans un appariement, un SD est définie comme la valeur absolue de la différence entre les scores des deux joueurs constituant la paire.

Pour chaque flotteur descendant, le SD est définie comme la différence entre le score du flotteur descendant et une valeur artificielle qui est un point en dessous du score du joueur classé [ndt : au sens de A2] le plus bas du niveau étudié (même quand cela donne une valeur négative)

Note :

La valeur artificielle définie ci-dessus a été choisie pour être strictement inférieur au score le plus bas du niveau, et suffisamment générique pour fonctionner avec différents systèmes d'attribution des points et en présence de niveaux inexistants, vides ou peu peuplés qui peuvent suivre le niveau étudié.

Le/les différence(s) de scores d'appariement (PSD) sont comparés lexicographiquement (c'est-à-dire leur différences de scores respectifs sont comparés un par un du début à la fin – dans la/les première(s) différence(s) de score correspondante(s) qui sont différentes, la plus petite définit la PSD inférieur).

A.9 **But recherché de l'appariement d'une ronde**

L'appariement d'une ronde (appelée « appariement de la ronde ») est achevé si tous les joueurs (à l'exception d'au plus d'un joueur, qui reçoit un point d'exemption) ont été appariés et que les critères absolus C1-C3 ont été respectés.

S'il est impossible d'achever un appariement, l'arbitre devra décider de ce qu'il convient de faire.

Le processus d'appariement commence avec le groupe de points le plus élevé et se poursuit, niveau par niveau jusqu'à ce que tous les groupes de points, dans l'ordre décroissant, aient été épuisés et que l'appariement soit achevé.

A7 **Topscorers**
Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament.

A.8 **Pairing Score Difference (PSD)**

The pairing of a bracket is composed of pairs and downfloaters.

Its Pairing Score Difference is a list of score-differences (SD, see below), sorted from the highest to the lowest.

For each pair in a pairing, the SD is defined as the absolute value of the difference between the scores of the two players who constitute the pair.

For each downfloater, the SD is defined as the difference between the score of the downfloater, and an artificial value that is one point less than the score of the lowest ranked player of the current bracket (even when this yields a negative value).

Note:

The artificial value defined above was chosen in order to be strictly less than the lowest score of the bracket, and generic enough to work with different scoring-point systems and in presence of non-existent, empty or sparsely populated brackets that may follow the current one.

PSD(s) are compared lexicographically (i.e. their respective SD(s) are compared one by one from first to last - in the first corresponding SD(s) that are different, the smallest one defines the lower PSD).

A.9 **Round-Pairing Outlook**

The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria C1-C3 have been complied with.

If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do.

Otherwise, the pairing process starts with the top scoregroup, and continues bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.

Cependant, si durant le processus, les flotteurs descendants (il se peut qu'il n'y en ait aucun) produits par le niveau venant d'être apparié ne peuvent pas être appariés avec les autres joueurs du niveau, une autre voie de réalisation sera empruntée.

Le dernier niveau apparié est appelé « Avant-Dernier Niveau d'appariement » (PPB ; « Penultimate Pairing Bracket ») ; Le score de ses joueurs résidents est appelé score « effondré ». Tous les joueurs ayant un score inférieur au score effondré constituent le groupe de points spécial « collapsed »mentionné en A.3.

Le processus d'appariement reprend avec l'appariement du PPB. Ses flotteurs descendants et les joueurs du groupe de points effondré, constituent le Dernier Niveau Effondré (CLB [Collapsed Last Bracket]° dont l'appariement achèvera l'appariement de la ronde.

Note : indépendamment de l'itinéraire suivi, l'attribution de l'exemption (voir C2) a lieu dans l'appariement du dernier niveau.

La section B décrit le processus d'appariement d'un niveau.

La section C décrit tous les critères que l'appariement d'un niveau doit satisfaire

La section E décrit les règles d'affectation des couleurs qui détermine quel joueur aura les blancs et quel autre aura les noirs.

B Processus d'appariement pour un niveau

B.1 **Définition des paramètres**

a) M0 est le nombre de joueurs issus du niveau supérieur. Il peut être nul.

b) MaxPaires [NDT : P0 dans l'ancienne rédaction] est le nombre maximum de paires qui peuvent être produites dans le niveau étudié (voir C.5.).

Note : MaxPaires est habituellement égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi par défaut. Néanmoins si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents, MaxPaire est au plus égal au nombre de joueurs résidents

c) M1 est le nombre maximum de joueurs issus du niveau précédent (JFD) qui peuvent être appariés dans le niveau (voir C.6).

Note : M1 est habituellement égal au nombre de joueurs venant du niveau précédent, qui peut être nul. Toutefois si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents, M1 est au plus égal au nombre de joueurs résidents.

However, if, during this process, the downfloaters (possibly none) produced by the bracket just paired, together with all the remaining players, do not allow the completion of the round-pairing, a different processing route is followed.

The last paired bracket is called Penultimate Pairing Bracket (PPB). The score of its resident players is called the "collapsing" score. All the players with a score lower than the collapsing score constitute the special "collapsed" scoregroup mentioned in A.3.

The pairing process resumes with the re-pairing of the PPB. Its downfloaters, together with the players of the collapsed scoregroup, constitute the Collapsed Last Bracket (CLB), the pairing of which will complete the round-pairing.

Note: Independently from the route followed, the assignment of the pairing-allocated bye (see C.2) is part of the pairing of the last bracket.

Section B describes the pairing process of a single bracket.

Section C describes all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy.

Section E describes the colour allocation rules that determine which players will play with white.

B Pairing Process for a bracket

B.1 **Parameters definitions**

a) M0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero.

b) MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see C.5).

Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.

c) M1 is the maximum number of MDP(s) that can be paired in the bracket (see C.6).

Note: M1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, M1 is at most equal to the number of resident players.

M1 ne peut évidemment jamais être plus grand que MaxPaires.

B.2. **Sous-groupes (composition originelle)**

Pour réaliser l'appariement, chaque niveau doit habituellement être divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2.

S1 contient initialement les N1 joueurs les plus forts (triés conformément à A.2), où N1 est soit égal à M1 (dans un niveau hétérogène) soit égal à MaxPaires (dans l'autre cas).

S2 contient initialement tous les joueurs résidents restants.

Quand M1 est inférieur à M0, certains joueurs issus du niveau précédent ne sont pas inclus dans S1. Les joueurs issus du niveau précédent (au nombre de M0-M1), qui ne sont ni dans S1 ni dans S2, sont dits « dans une Limbe ».

Note : les joueurs dans la Limbe ne peuvent pas être appariés dans le niveau et sont donc obligés de « double-flotter ».

B.3 **Préparation du candidat**

Les joueurs de S1 sont appariés de manière tentative avec les joueurs de S2, le premier de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite.

Dans un niveau homogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus et tous les joueurs qui restent non-appariés (forcés d'être flotteurs descendants) constitue un (appariement) candidat.

Dans un niveau hétérogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus correspondent aux M1 joueurs flotteurs descendants de S1 avec les M1 joueurs résidents de S2. Ces paires sont appelées « appariements des joueurs flotteurs descendants (JFD) ». Les joueurs résidents restants (s'il y en a) constituent le niveau résiduel qui est alors apparié suivant les règles d'un niveau homogène.

Note : M1 peut parfois être à zéro. Dans ce cas, S1 sera vide et les joueurs flotteurs descendants (JFD) seront tous placés « dans la Limbe ». Par conséquent, l'appariement du niveau hétérogène sera directement traiter comme un niveau résiduel.

Un (appariement) candidat pour un niveau hétérogène est composé par les appariements des JFD et d'un candidat pour le niveau résiduel qui en résulte. Tous les joueurs dans la Limbe doivent être flotteurs descendants.

Of course, M1 can never be greater than MaxPairs.

B.2 **Subgroups (original composition)**

To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2.

S1 initially contains the highest N1 players (sorted according to A.2), where N1 is either M1 (in a heterogeneous bracket) or MaxPairs (otherwise).

S2 initially contains all the remaining resident players.

When M1 is less than M0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (in number of M0 - M1), who are neither in S1 nor in S2, are said to be in a Limbo.

Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket, and are thus bound to double-float.

B.3 **Preparation of the candidate**

S1 players are tentatively paired with S2 players, the first one from S1 with the first one from S2, the second one from S1 with the second one from S2 and so on.

In a homogeneous bracket: the pairs formed as explained above and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing).

In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained above match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called a MDP-Pairing. The remaining resident players (if any) give rise to the remainder (see A.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket.

Note: M1 may sometimes be zero. In this case, S1 will be empty and the MDP(s) will all be in the Limbo. Hence, the pairing of the heterogeneous bracket will proceed directly to the remainder.

A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by a MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.

B.4 **Evaluation [de l'appariement] candidat**

Si l'appariement candidat construit comme montrée en B.3 est conforme avec tous les critères absolus et relatif (de C1 à C4), and que tous les critères de qualité de C.5 à C.19 sont remplis, le candidat est appelé « parfait » et est (immédiatement) accepté. Dans le cas contraire, il convient d'appliquer B.5 dans le but de trouver un candidat parfait ; ou, si un tel candidat n'existe pas, il convient d'appliquer B.8.

B.5 **Actions quand l'appariement candidat n'est pas parfait**

La composition de S1, des Limbes et de S2 doit être modifiée de façon qu'un appariement candidat puisse être produit.

L'article B.6 (pour les niveaux homogènes et résiduels) et B.7 (pour les niveaux hétérogènes) définissent la séquence précise dans laquelle ces modifications doivent être appliquées.

Après chaque modification, un nouveau candidat doit être construit (voir B.3) et évaluer (voir B.4).

B.6. **Modification dans un niveau homogène ou résiduel**

Modifier l'ordre des joueurs dans S2 avec une transposition (voir D.1). S'il n'y a plus de transposition disponible dans S2 pour le S1 actuel, modifier la composition originale de S1 et S2 (voir B.2) en employant un échange de joueurs résidents entre S1 et S2 (voir D.2) et réordonnancer les sous-groupes S1 et S2 ainsi formé, conformément à A.2.

B.7. **Modification dans un niveau hétérogène**

Il convient d'opérer au sein du niveau résiduel avec les mêmes règles que celles utilisées dans un niveau homogène (voir B.6).

Note : les sous-groupes d'origine du niveau résiduel, lesquels seront utilisés tout au long du processus d'appariement du niveau résiduel, sont ceux formés juste après l'appariement des JFD [issus du niveau supérieur]. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 du niveau hétérogène complet)

S'il n'y plus de transpositions et d'échanges disponibles pour S1R et S2R, il convient de modifier l'ordre des joueurs de S2 avec une transposition (voir D.1), formant ainsi un nouvel appariement des JFD et peut-être un nouveau niveau résiduel (à traiter comme écrit précédemment).

B.4 **Evaluation of the candidate**

If the candidate built as shown in B.3 complies with all the absolute and completion criteria (from C.1 to C.4), and all the quality criteria from C.5 to C.19 are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply B.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply B.8.

B.5 **Actions when the candidate is not perfect**

The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced.

The articles B.6 (for homogeneous brackets and remainders) and B.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied.

After each alteration, a new candidate shall be built (see B.3) and evaluated (see B.4).

B.6 **Alterations in homogeneous brackets or remainders**

Alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (see B.2) applying an exchange of resident players between S1 and S2 (see D.2) and reordering the newly formed S1 and S2 according to A.2.

B.7 **Alterations in heterogeneous brackets**

Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see B.6).

Note: The original subgroups of the remainder, which will be used throughout all the remainder pairing process, are the ones formed right after the MDP-Pairing. They are called S1R and S2R (to avoid any confusion with the subgroups S1 and S2 of the complete heterogeneous bracket).

If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written above).

S'il n'y a plus de transpositions disponibles dans l'actuel S1, il convient de modifier, si possible (c'est-à-dire s'il y a une Limbe), le S1 d'origine et la Limbe (voir B.2), en appliquant un échange d'un joueur descendant entre S1 et la Limbe (voir D.3), réordonnançant le nouveau S1 ainsi formé conformément à A.2 et en restaurant le S2 dans sa composition initiale.

B.8 **Actions à réaliser quand aucun appariement candidat parfait n'existe**

Il convient de choisir le meilleur appariement candidat disponible. Pour se faire, il faut considérer qu'un appariement est meilleur qu'un autre s'il répond mieux à un critère de qualité (C5-C19) d'un degré supérieur de supériorité ; ou, tous les critères de qualité étant satisfaits de manière équivalente, il est généré plus tôt que l'autre dans la séquence des candidats (voir B.6 ou B.7).

C. Critères d'appariement

Critères absolus

Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent.

C1. Voir C.04.1.b (deux joueurs ne joueront pas l'un contre l'autre plus d'une fois).

C.2 voir C.04.1.d (un joueur qui a déjà été exempt, ou qui a déjà gagné par forfait en raison de la non-présentation dans les temps de son adversaire, ne pourra plus être exempt).

C.3 Les joueurs non considérés comme « cracks » (voir A.7) avec la même préférence couleur absolue (voir A6) ne peuvent pas se rencontrer (voir C.04.1f ; et C.04.1.g).

Critère relatif

C.4 si le niveau actuel est l'avant-dernier (PPB) (voir A.9) : choisir l'ensemble des flotteurs descendants pour compléter l'appariement de la ronde

Critères de qualité

Pour obtenir le meilleur appariement possible pour un niveau donné, il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, donnés dans l'ordre des priorités décroissantes :

C.5 maximiser le nombre de paires (équivalent à minimiser le nombre de flotteurs descendants).

If no more transpositions are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see B.2), applying an exchange of MDPs between S1 and the Limbo (see D.3), reordering the newly formed S1 according to A.2 and restoring S2 to its original composition.

B.8 **Actions when no perfect candidate exists**

Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies a quality criterion (C5-C19) of higher priority; or, all quality criteria being equally satisfied, it is generated earlier than the other one in the sequence of the candidates (see B.6 or B.7).

C. Pairing Criteria

Absolute Criteria

No pairing shall violate the following absolute criteria:

C.1 see C.04.1.b (Two players shall not play against each other more than once)

C.2 see C.04.1.d (A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye).

C.3 non-topscorers (see A.7) with the same absolute colour preference (see A6.a) shall not meet (see C.04.1.f and C.04.1.g).

Completion Criterion

C.4 if the current bracket is the PPB (see A.9): choose the set of downfloaters in order to complete the round-pairing.

Quality Criteria

To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:

C.5 maximize the number of pairs (equivalent to: minimize the number of downfloaters).

C.6 minimiser la différence des scores de l'appariement (cela signifie : maximiser le nombre de JFD appariés ; et, autant que possible, les apparier avec les joueurs aux plus grands scores).

C.7 si le niveau n'est ni l'avant-dernier niveau (PPB) ni le dernier niveau effondré (CLB) (voir A.9) : choisir l'ensemble des flotteurs descendants dans le but de maximiser le nombre de paires et donc de minimiser la DNA (voir C5 et C6) dans le niveau suivant (juste dans le niveau suivant)

C.8 minimiser le nombre de cracks ou d'adversaires de craks qui obtiennent une différence couleur supérieur à +2 ou inférieur à -2.

C9 minimiser le nombre de cracks ou d'adversaires de cracks qui obtiennent la même couleur trois fois de suite.

C.10 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite

C.11 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur forte satisfaite.

C.12 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendants deux rondes de suite.

C.13 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.

C.14 minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2

C.15 minimiser le nombre de joueur qui sont flotteurs montant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2

C.16 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.

C.17 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.

C.18 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant à cette ronde et qu'ils l'étaient déjà deux rondes auparavant.

C.19 minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant à cette ronde et qu'ils l'étaient déjà deux rondes auparavant.

C.6 minimize the PSD (This basically means: maximize the number of paired MDP(s); and, as far as possible, pair the ones with the highest scores).

C.7 if the current bracket is neither the PPB nor the CLB (see A.9): choose the set of downfloaters in order first to maximize the number of pairs and then to minimize the PSD (see C.5 and C.6) in the following bracket (just in the following bracket).

C.8 minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or lower than -2.

C.9 minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.

C.10 minimize the number of players who do not get their colour preference.

C.11 minimize the number of players who do not get their strong colour preference.

C.12 minimize the number of players who receive the same downfloat as the previous round.

C.13 minimize the number of players who receive the same upfloat as the previous round.

C.14 minimize the number of players who receive the same downfloat as two rounds before.

C.15 minimize the number of players who receive the same upfloat as two rounds before.

C.16 minimize the score differences of players who receive the same downfloat as the previous round.

C.17 minimize the score differences of players who receive the same upfloat as the previous round.

C.18 minimize the score differences of players who receive the same downfloat as two rounds before.

C.19 minimize the score differences of players who receive the same upfloat as two rounds before.

D. Règles de génération séquentielle des appariements

Avant qu'une transposition ou qu'un échange ait lieu, tous les joueurs dans le niveau doivent être identifiés avec une série de numéros propres au niveau (« in-Bracket sequence-numbers » dans la version originale : BSN) représentant leur ordre de classement respectif (conformément à A.2) dans le niveau (c'est-à-dire 1, 2, 3, 4 …).

D1 **Transpositions dans S2**

Une transposition est un changement dans l'ordre des BSN (tous représentant des joueurs résidents) dans S2.

Toutes les transpositions possibles sont triées en fonction de la valeur lexicographique de leur premier N1 BSN(s), où N1 est le nombre de NPN dans S1 (le(s) BSN restant(s) de S2 est/sont ignoré-s dans ce cas, car il-s représente-nt des joueurs obligés de constitués le niveau résiduel en cas de niveau hétérogène ; ou obligés de flotter vers le bas dans le cas d'un niveau homogène – par ex. dans un niveau homogènes à 11 joueurs, c'est 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11,…, 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10,…, 11-10-9-8-7, (720 transpositions) ; dans un niveau hétérogène avec deux flotteurs issus du niveau supérieur, c'est : 3-4, 3-5, 3-6,…,, 3-11, 4-3, 4-5, … 11-10 (72 transpositions)).

D.2 **Echanges au sein d'un niveau homogène ou résiduel (S1 d'origine ⇔ S2 d'origine)**

Un échange dans un niveau homogène (également appelé un échange-résident) est un échange de deux groupes de BSN(s) de même taille (tous représentants des joueurs résidents) entre le S1 d'origine et le S2 d'origine.

Afin de trier tous les échanges-résidents possibles, il convient d'appliquer les règles de comparaison suivantes, entre deux échanges-résidents dans l'ordre spécifié (c'est-à-dire si une règle ne discrimine pas entre les deux échanges, passer à la suivante).

La priorité est donnée à l'échange qui a :

a) Le plus petit nombre de BSN échangé(s) (par exemple échanger seulement un seul BSN est meilleur qu'en échanger 2 d'entre eux).

b) La plus petite différence entre la somme des NPN passés de S1 d'origine vers S2 (par ex. dans un niveau contenant onze joueurs, échanger le n°6 avec le n°4 est mieux qu'échanger le n°8 avec le n°5 ; de manière similaire, échanger 8+6 avec 4+3 est mieux qu'échanger 9+8 avec 5+4 ; et ainsi de suite).

D. Rules for the sequential generation of the pairings

Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket shall be tagged with consecutive in-bracket sequence-numbers (BSN for short) representing their respective ranking order (according to A.2) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).

D.1 **Transpositions in S2**

A transposition is a change in the order of the BSNs (all representing resident players) in S2.

All the possible transpositions are sorted depending on the lexicographic value of their first N1 BSN(s), where N1 is the number of BSN(s) in S1 (the remaining BSN(s) of S2 are ignored in this context, because they represent players bound to constitute the remainder in case of a heterogeneous bracket; or bound to downfloat in case of a homogeneous bracket - e.g. in a 11-player homogeneous bracket, it is 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transpositions); if the bracket is heterogeneous with two MDPs, it is: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transpositions)).

D.2 **Exchanges in homogeneous brackets or remainders (original S1 ↔ original S2)**

An exchange in a homogeneous brackets (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (all representing resident players) between the original S1 and the original S2.

In order to sort all the possible resident-exchanges, apply the following comparison rules between two resident-exchanges in the specified order (i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one).

The priority goes to the exchange having:

a) the smallest number of exchanged BSN(s) (e.g exchanging just one BSN is better than exchanging two of them).

b) the smallest difference between the sum of the BSN(s) moved from the original S2 to S1 and the sum of the BSN(s) moved from the original S1 to S2 (e.g. in a bracket containing eleven players, exchanging 6 with 4 is better than exchanging 8 with 5; similarly exchanging 8+6 with 4+3 is better than exchanging 9+8 with 5+4; and so on).

c) Le NPN différent le plus grand parmi ceux déplacés de S1 d'origine vers S2 (par exemple bouger le 5 de S1 vers S2 est mieux que bouger le 4 ; de manière similaire, 5-2 est meilleur que 4-3 ; S-4-1 est meilleur que 5-3-2 et ainsi de suite).

d) Le plus petit NPN différent parmi ceux qui sont passés depuis le S2 d'origine vers S1 (par exemple, bouger 6 de S2 vers S1 est meilleur que bouger 7 ; de manière similaire, 9 est mieux que 7-8 ; 6-7-10 est meilleur que 6-8-9 ; et ainsi de suite.

D.3 **Echanges dans des niveaux hétérogènes (du S1 d'origine ⇔ Limbes d'origine)**

Un échange dans un niveau hétérogène (également appelé échange-flotteur) est un échange de deux groupes de taille égale de BSN (tous étant un/des joueur(s) descendant(s) du niveau supérieur) avec la Limbe d'origine.

Pour trier tous les échanges-flotteurs possibles, il convient d'appliquer les règles de comparaison suivantes, entre deux échanges-flotteurs spécifié suivant (c'est-à-dire si une règle ne discrimine pas entre les deux échanges, passer à la suivante) aux joueurs qui sont dans le nouveau S1 après l'échange.

La priorité est donnée à l'échange qui produit un S1 ayant :

a) La différence de score la plus élevée parmi les joueurs représentés par leur NPN (cela arrive automatiquement en se conformant au critère C6, qui dispose qu'il faut minimiser la PSD du niveau).

b) La plus petite valeur lexicographique du BSN(s) (triée(s) dans l'ordre croissant).

Chaque fois qu'un tri a été réalisé, l'application de la règle D1, D.2 ou D3 correspondante viendra chercher l'élément suivant dans l'ordre de tri.

c) the highest different BSN among those moved from the original S1 to S2 (e.g. moving 5 from S1 to S2 is better than moving 4; similarly, 5-2 is better than 4-3; 5-4-1 is better than 5-3-2; and so on).

d) the lowest different BSN among those moved from the original S2 to S1 (e.g. moving 6 from S2 to S1 is better than moving 7; similarly, 6-9 is better than 7-8; 6-7-10 is better than 6-8-9; and so on).

D.3 **Exchanges in heterogeneous brackets (original S1 ↔ original Limbo)**

An exchange in a heterogeneous bracket (also called a MDP-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (all representing MDP(s)) between the original S1 and the original Limbo.

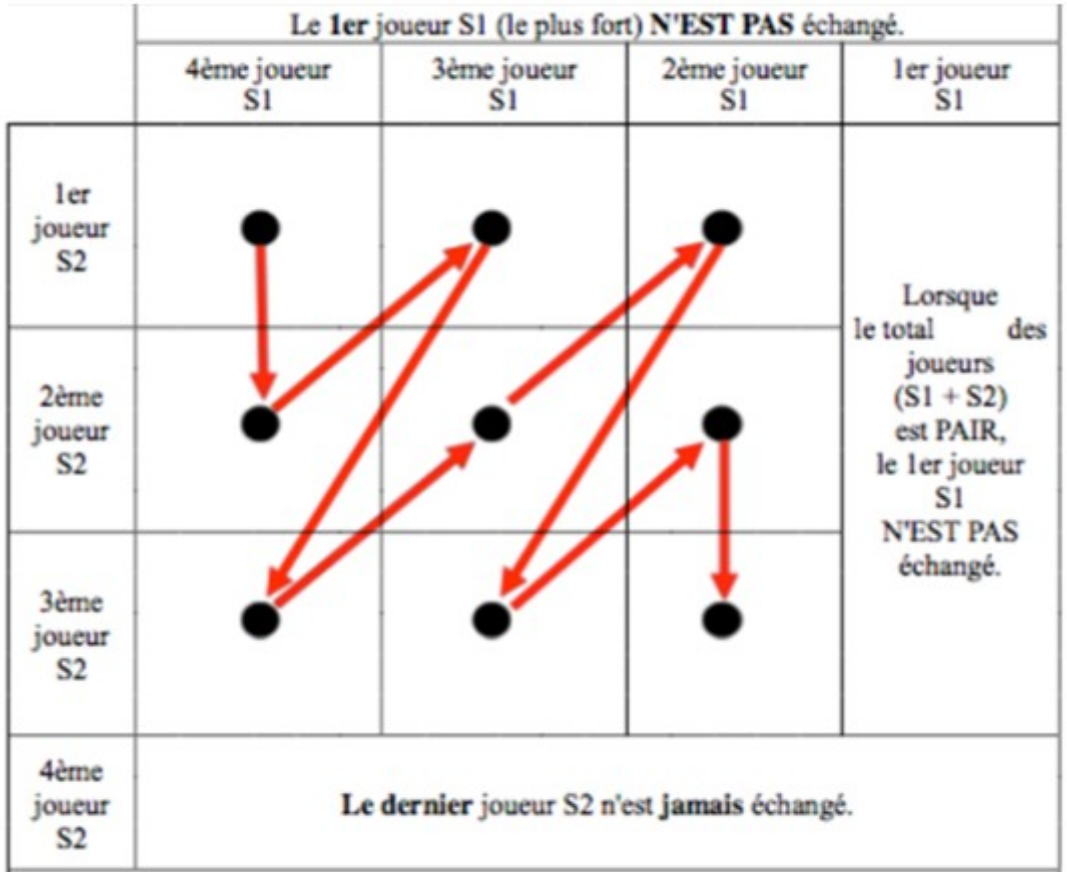
In order to sort all the possible MDP-exchanges, apply the following comparison rules between two MDP-exchanges in the specified order (i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one) to the players that are in the new S1 after the exchange.

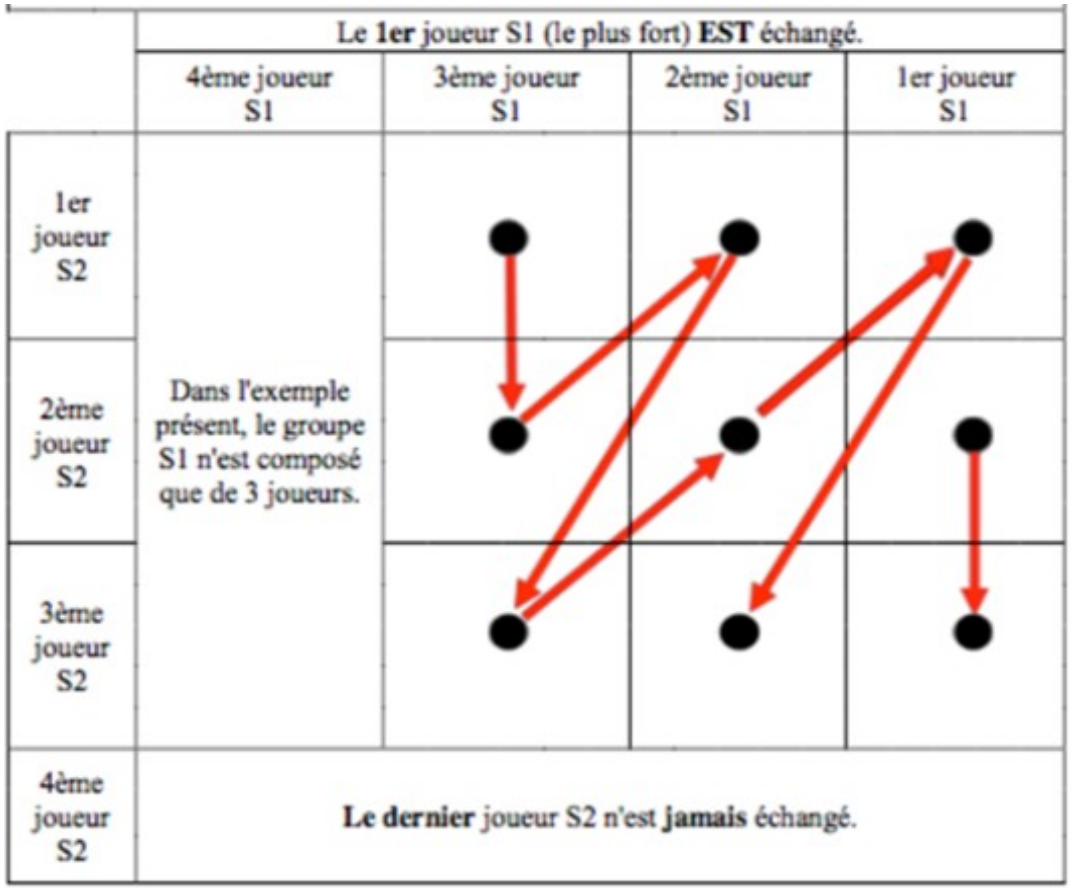
The priority goes to the exchange that yields a S1 having:

a) the highest different score among the players represented by their BSN (this comes automatically in complying with the C.6 criterion, which says to minimize the PSD of a bracket).

b) the lowest lexicographic value of the BSN(s) (sorted in ascending order).

Any time a sorting has been established, any application of the corresponding D.1, D.2 or D.3 rule, will pick the next element in the sorting order.


Le 1er joueur S1 (le plus fort) N'EST PAS échangé.
4ème joueur S1
3ème joueur S1
2ème joueur S1
1er joueur S1
1er joueur S2
2ème joueur S2
3ème joueur S2
4ème joueur S2
Lorsque le total des joueurs (S1 + S2) est PAIR, le 1er joueur S1 N'EST PAS échangé.
Le dernier joueur S2 n'est jamais échangé.


Le 1er joueur S1 (le plus fort) EST échangé.
4ème joueur S1
3ème joueur S1
2ème joueur S1
1er joueur S1
1er joueur S2
2ème joueur S2
3ème joueur S2
4ème joueur S2
Dans l'exemple présent, le groupe S1 n'est composé que de 3 joueurs.
Le dernier joueur S2 n'est jamais échangé.

E. Règles d'allocation des couleurs

Couleur initiale

C'est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde.

Appliquer à chaque appariement avec priorité descendante :

E1. Accorder aux deux joueurs leur préférence de couleur.

E2. Accorder la préférence de couleur la plus forte. Si les deux sont absolues (cracks, voir A.7) accorder la différence couleur la plus étendue (voir A.6)

E3. Prendre en compte C.04.2.D.5, alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux joueurs ont joué avec des couleurs différentes.

E4. Donner la préférence de couleur au joueur le mieux classé [au sens A.2].

E5. Si le joueur le mieux classé a un nombre impair de numéro d'appariement impair, lui donner la couleur initiale ; sinon lui donner la couleur opposée.

Note : toujours prendre en considération les sections C.04.2.B/C (ordre initial/retardataires) pour la bonne gestion des numéros d'appariement.

E. Colour Allocation rules

Initial-colour

It is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.

For each pair apply (with descending priority):

E.1 Grant both colour preferences.

E.2 Grant the stronger colour preference. If both are absolute (topscorers, see A.7) grant the wider colour difference (see A.6).

E.3 Taking into account C.04.2.D.5, alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.

E.4 Grant the colour preference of the higher ranked player.

E.5 If the higher ranked player has an odd pairing number, give him the initial-colour; otherwise give him the opposite colour.

Note: Always consider sections C.04.2.B/C (Initial Order/Late Entries) for the proper management of the pairing numbers.

Fiche d'appariement

Open de: du au							
N° app	Nom et Prénom du joueur						
Elo:	Elo FIDE:	Titre:					
Code FFE:	Code FIDE:	Fédération:					
Club:	Ligue:	Né le ..../..../....					
R	Coul	Adversaire	r	Total	Score ajusté	Total final	Dép
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
		Place:					

4 : Le système suisse

Chapitre **4.2**

Appariements

Accélérés

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

4.2 Appariements Accélérés

SYSTÈME DE HALEY

Objectif :

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

(a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.

(b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c.à.d. 2n joueurs pour n rondes

Principe :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des "points fictifs" aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :
- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.
- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.
- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

Application :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 4 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B, C, D.

Les meilleurs joueurs appartiendront aux groupes A et B et ils recevront un "point fictif".

La première ronde est appariée en "système suisse" comme suit :
- les joueurs du groupe A sont opposés à ceux du groupe B
- les joueurs du groupe C sont opposés à ceux du groupe D

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

A l'issue de la seconde ronde, on enlève "les points fictifs" qui avaient été attribués.

On apparie la troisième ronde en tenant compte des points réellement marqués, etc.

EXEMPLE 1 :

Groupe A et B ont "+1point" pendant 2 rondes et on retire ce point à la fin de la deuxième ronde.

EXEMPLE 2 : pour atténuer la trop grande différence de force entre les joueurs à l'issue de la deuxième ronde, on peut ne retirer que 0,5 point à la fin de la deuxième ronde, faire les appariements de la troisième ronde, ajouter les résultats puis retirer le dernier 0,5 point fictif restant qu'à la fin de cette troisième ronde.

SYSTÈME ACCÉLÉRÉ DÉGRESSIF

Objectifs :

Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

Principe :

Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2. SG = SR + PF

Détermination du nombre de points fictifs :

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point (SR ? 1,5), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point (SR ? 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points (SR ? 4,5), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint n/2 (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

Tableau récapitulatif :

Nombre du haut: Score Réel. Nombre du bas en italiques: Points Fictifs.

En bas de tableau, cas particulier pour plus de 11 rondes (pas d'incidence pour les groupes A ou B).

Group	Score	0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0
A	RS					0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	FIC					*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*
B	RS			0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	FIC			*1,0*	*1,0*	*1,0*		*1,5*	*1,5*	*1,5*		*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*
C n=9	RS	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0			4,5	5,0
	FIC	*0,0*	*0,0*	*0,0*		*0,5*	*0,5*	*0,5*		*1,0*	*1,0*	*1,0*			*2,0*	*2,0*
C n≥10	RS	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0		4,5	5,0	5,5
	FIC	*0,0*	*0,0*	*0,0*		*0,5*	*0,5*	*0,5*		*1,0*	*1,0*	*1,0*		*1,5*	*1,5*	*1,5*

C.04.5 FIDE – systèmes accélérés approuvés par la FIDE

Dans les tournois avec un large panel de forces [classements] (la plupart étant fiables), les résultats de la / des première(s) ronde(s) est assez prévisible. Dans la première ronde, seul un petit pourcentage des parties ont un résultat différent de « la victoire pour le plus fort ». La même chose peut arriver à nouveau à la ronde deux. On peut montrer que, dans les tournois pour un titre, cela peut empêcher des joueurs de réaliser des normes.

Un appariement accéléré est une variante des appariements au système suisse dans lequel les premières rondes sont modifiées de telle façon que les faiblesses susmentionnées du système suisse soient surmontées, sans compromettre la fiabilité du classement final.

Il n'est pas approprié de concevoir un nouveau système d'appariement entier pour l'accélération, mais plutôt de concevoir un système qui fonctionne avec les systèmes d'appariement définis de la FIDE. Ce résultat est normalement atteint en réarrangeant les niveaux de point de telle façon qu'ils ne dépendent pas seulement des points que les joueurs ont marqués. Par exemple, une des méthodes possible est d'ajouter ce qu'on appelle des « points virtuels » au score de certains joueurs au classement élevé (qui sont supposés plus forts) et construire ainsi les niveaux de points basés sur le score total (score réel + points virtuels).

Les chapitres suivants décriront les méthodes qui ont statistiquement prouvé qu'elles atteignent les buts mentionnés ci-dessus. La méthode d'accélération de Baku est présentée la première, car elle a été la première qui, à travers une analyse statistique, a prouvé être satisfaisante et stable (et également aisée à expliquer).

D'autres méthodes accélérées peuvent être ajoutées aussi longtemps qu'elles peuvent prouver, à travers des analyses statiques, qu'elles obtiennent de meilleurs résultats que les méthodes déjà décrites ou, si l'efficacité est comparable, peut être plus simple.

Sauf indication contraire explicitement mentionnée, chaque méthode d'accélération s'applique à tous les systèmes d'appariement suisses.

C.04.5.1 L'accélération de Baku

1. Introduction

Dans sa présentation actuelle, la méthode d'accélération de Baku est applicable aux tournois qui durent neuf rondes ou plus, et dans lesquels le système standard d'attribution des points (1 point pour une victoire, un demi-point pour une nulle) est utilisé.

2. Détermination des groupes initiaux

Avant la première ronde, la liste des joueurs devant être appariés (correctement triée) doit être divisée en deux groupes GA et GB

Le premier groupe (GA) doit contenir la première moitié des joueurs, arrondie à l'entier pair immédiatement supérieur. Le second groupe (GB) doit contenir les joueurs restants.

Note : par exemple, s'il y a 161 joueurs dans le tournoi, le nombre entier pair le plus proche qui comprend la première moitié des joueurs (i.e 80.5) est 82. La formule 2*Q (2 fois Q), où Q est le nombre de joueurs divisé par 4 et arrondi à l'entier supérieur, peut aider dans le calcul de ce nombre -– cela, outre le fait d'être le nombre des joueurs de GA, est également le numéro d'appariement du dernier joueur de G2

3. Retardataires

S'il y a des joueurs intégrés après la première ronde, ces joueurs doivent être intégrés dans la liste d'appariement conformément à l'article C.04.2.B/C (ordre initial/retardataires).

Le dernier joueur de GA doit être le même que celui de la ronde précédente.

Note 1 : dans de telles circonstances, le numéro d'appariement du dernier joueur de la liste de GA peut être différent que celui attribué conformément de la règle 2.

Note 2 : après la première ronde, GA peut contenir un nombre impair de joueurs

4. Points virtuels

Avant d'apparier les trois premières rondes, tous les joueurs de GA reçoivent un nombre de points (appelés points virtuels) égal à 1.

Ces point virtuels seront réduits de 0,5 avant l'appariement de la quatrième et de la cinquième ronde.

Note : en conséquence, il n'y a pas de points virtuels donnés aux joueurs de GB ou à tout autre joueur après que la cinquième ronde ait été jouée.

5. Score d'appariement

Le score d'appariement d'un joueur (c'est à dire la valeur utilisée pour définir le groupe de points et pour classer les joueurs en interne) est donné par la somme des points marqués et des points virtuels qui lui ont été attribués.

4 : Le système suisse

Chapitre **4.3**

Exemple de Tournoi

Au système suisse

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

4.3 Exemple de Tournoi au système suisse

AVANT-PROPOS

Ce chapitre illustre un exemple déroulé étape par étape de la procédure d'appariement pour un tournoi de cinq rondes au système suisse, pour aider dans la compréhension du système suisse afin d'améliorer vos connaissances ou de devenir plus familier avec le système suisse.
Lors du Congrès de la FIDE à Cracovie 2011, les règles du système suisse pour le système néerlandais ont été soigneusement révisé dans le but de les rendre plus claires, et tout en même temps d'enlever certaines ambiguïtés possibles dans l'interprétation. Durant les Congrès de la FIDE à Istanbul 2012 et Tallinn 2013, le travail de la commission de la FIDE sur les Systèmes d'appariements et des programmes (SPP) a continué sur le même chemin. Au cours de ce processus, toujours en cours, la signification des règles d'appariement est demeurée pratiquement inchangée (à savoir, les appariements sont presque identiques à ceux qui ont été produites avec les règles pré-Cracovie), bien que le vocabulaire comme la structure des documents ont été changés assez lourdement.
Seule une connaissance générale du système néerlandais est nécessaire pour suivre l'exercice, mais conserver à portée de main une copie du règlement est conseillé.

NOTE: Pour aider le lecteur, le texte contient de nombreuses références aux règles du système suisse. Ces références sont en italique entre crochets "[]" - par exemple, [C.04.2: B.1] renvoie au Manuel de la FIDE, livre C: "Règles générales et Recommandation pour les tournois ", le Règlement 04:« Règles suisses fide », Section 2: "Règles générales de manipulation", point (B), le paragraphe (1). Comme un grand nombre de nos références seront apportées à l'article C.04.3: 1: "système suisse néerlandais, celles-ci seront tout simplement renvoyées vers l'article concerné ou du paragraphe - par exemple, [A.7.e] indique le point (e) de l'article (7) de la section (A) de ces règles. Tous les règlements peuvent être téléchargés à partir du site web de la FIDE (www.fide.com)

Remarque : le système néerlandais doit son nom à son promoteur l'IA batave Geurt Gijssen. Il a été adopté par la FIDE en 1992 (le système pas Geurt!)

PREPARATIFS

La phase préliminaire consiste essentiellement dans la préparation de la liste des participants. À cette fin, nous trions tous les joueurs dans l'ordre décroissant de leur score, classement FIDE et titre FIDE *[C.04.2: B]*.
Bien sûr, au début du tournoi tous les joueurs ont un score nul, sauf si un appariement accéléré est utilisé. L'ordre décroissant pour les titres de la FIDE est GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM et WCM - suivi par tous les non titrés *[C.04.2: B.2.c]*.
Les joueurs non triés (à savoir ceux ayant des scores identiques, même classement et même titre) seront normalement triés par ordre alphabétique, sauf si le règlement du tournoi ou un événement fourni explicitement un ordre de tri différent.

Ici nous sommes confrontés à notre premier problème: le système néerlandais appartient au groupe des systèmes suisses fondés sur le Classement, ce qui signifie que les appariements résultant dépendront très étroitement du classement des joueurs - par conséquent, pour obtenir un bon appariement pour la ronde, les classements des joueurs doivent être les bons, à savoir qu'ils doivent représenter correctement la force de chaque joueur. Pour cette raison, la Règle nous oblige à vérifier attentivement tous les classements, et quand un joueur n'en possède pas un, de faire une estimation aussi précise que possible *[C.04.2: B.1]*.
Quand un joueur a un classement national, mais pas de classement de la FIDE, nous pouvons convertir le premier à une valeur équivalente - dans certains cas, directement, dans les autres en utilisant les formules appropriées. Quand un joueur n'a pas de classement du tout, nous allons généralement estimer sa force selon les pratiques courantes et les règlements nationaux.

Remarque : Le système suisse fondé sur le Classement fait partie d'une classe plus générale des systèmes suisses dans laquelle la liste de classement initial n'est pas aléatoire ou effectuée par tirage au sort, mais triée selon des règles établies.

Après avoir préparé la liste comme indiqué ci-dessus, nous pouvons attribuer à chaque joueur son Numéro d'appariement, qui est, à ce stade, provisoire. Si des joueurs supplémentaires sont autorisés à participer au tournoi plus tard, nous aurons besoin de réorganiser la liste et, par conséquent, d'attribuer de nouveaux et différents numéros d'appariement *[C.04.2: C.3]*.

Notre tournoi est composé de 14 joueurs
et la liste des joueurs, déjà correctement triés en fonction de *[C.04.2: B]*, est la suivante :

Numéro Appariement	Joueur	Titre	Classement
1	Alice	GM	2500
2	Bruno	IM	2500
3	Carla	WGM	2400
4	David	FM	2400
5	Eloise	WIM	2350
6	Finn	FM	2300
7	Giorgia	FM	2250
8	Kevin	FM	2250
9	Louise	WIM	2150
10	Marco	WFM	2150
11	Nancy	WFM	2100
12	Oskar		2100
13	Patricia		2050
14	Robert		2000

A cause d'une convention de langage peut-être un peu controversée (mais pas moins presque universelle), les joueurs qui sont les premiers sur cette liste (joueurs de «rang supérieur») sont dits avoir les numéros d'appariement les plus élevés - en bref, le numéro 1 est supérieur au 14 ... C'est un peu bizarre, mais avec le temps cela devient une habitude.

Le nombre de rondes est établi par le règlement du tournoi, et ne peut pas être changé après le début du tournoi.
En règle générale, chaque tour supplémentaire nous permet de déterminer correctement une autre position dans le classement: par exemple, avec 7 tours nous pouvons déterminer le joueur le plus fort (et, par conséquent, le joueur qui mérite de gagner) parmi au plus 128 joueurs pendant que nous serons en mesure de sélectionner correctement le deuxième meilleur parmi seulement 64 joueurs, et le troisième meilleur que si les joueurs sont au plus 32.
Ceci est toujours vrai si, et seulement si, dans chaque partie, le joueur mieux classé gagne. Dans la pratique, les résultats différents comme les matchs nuls, forfaits, etc. peuvent changer la situation.

Ainsi, il est généralement conseillé d'effectuer un ou deux rondes de plus que le minimum théorique: par exemple, pour un tournoi avec 50 joueurs, 8 rondes sont suffisantes, 7 sont acceptables - tandis que, à proprement parler, un tournoi de 6 rondes (qui sont le "strict minimum" par rapport au nombre de joueurs) ne seraient pas envisageable.
Évidemment, ce n'est qu'un point de vue théorique. En pratique, de nombreux tournois ont 5 ou 6 rondes parce que c'est le maximum possible dans un week-end. Par conséquent, l détermination des joueurs qui finiront dans en tête du classement général dépendra des départages qui devront être choisis avec la plus grande attention.

La phase préliminaire se termine avec la préparation éventuelle de «fiches d'appariement», une aide très utile pour la gestion d'un appariement manuel. Ce sont en quelque sorte une fiche personnelle, dont l'entête contient des données personnelles (nom du joueur, ID, titre, éventuellement des données utiles supplémentaires) et bien sûr, le numéro d'appariement du joueur. Le corps de la fiche est constitué d'un ensemble de lignes, une pour chaque rondes à jouer, dans lequel toutes les données d'appariement sont enregistrées (l'adversaire, la couleur, le statut de flotteur (voir la ronde 2 et *[A.4]*), le résultat ou points marqués, le score). La fiche peut être faite de plusieurs manières, à condition qu'il soit facile à lire et à utiliser.
Le principal avantage des fiches d'appariement est que nous pouvons les organiser sur le bureau, les trier par n° d'appariement et les réarranger, les apparier avec facilité. Aujourd'hui, de toute façon, l'utilisation effective des fiches d'appariement est devenu assez rare, car un arbitre a très rarement besoin de faire manuellement un appariement à partir de zéro - mais il est pas rare qu'un joueur malheureux demande des explications détaillées sur un appariement, de sorte que l'arbitre doit justifier un appariement (habituellement produite par un logiciel). Avec un peu de pratique, nous pouvons aussi travailler avec le tableau du tournoi qui dans ce cas doit contenir toutes les données nécessaires, tout comme les fiches d'appariement. Dans ce chapitre, nous suivrons aussi cette méthode.

Maintenant, nous allons tirer au sort la couleur à attribuer à un joueur, généralement le joueur le mieux classé de la liste des joueurs *[A.7.c]*. Les couleurs à attribuer pour le premier tour à tous d'autres joueurs *[E.5]* suivront ensuite automatiquement. Après cela, nous serons prêts à dernière pour commencer l'appariement de la première ronde.
Certains arbitres ont une mauvaise interprétation du tirage au sort, et assigne une couleur en toute discrétion. Il convient de souligner que la Règle exige explicitement le tirage au sort (qui, soit dit en passant, peut être au centre d'une cérémonie d'ouverture).
Disons qu'une "main innocente", pas impliquée dans le tournoi, a tiré la couleur blanche pour le joueur qui a le numéro 1.

PREMIERE RONDE

Les règles pour produire le premier tour sont décrites de façon légèrement différente dans les différents systèmes suisses (Lim, Dubov et néerlandais), mais les appariements résultants sont toujours les mêmes.
Ce n'est pas vrai pour le système Burstein pour lequel nous avons une première ronde différente.

La liste des joueurs, ordonnée comme précédemment, est ensuite divisé en deux sous-groupes, appelées S1 et S2; Le premier contient la première moitié des joueurs, tandis que le second contient la seconde moitié, nombre arrondi à l'enter supérieur *[A.6]*:
S1 = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
S2 = [8, 9, 10, 11, 12, 13, 14] 11
Il est évident que, chaque fois que nous avons un nombre impair de joueurs, S2 contiendra un joueur de plus que S1.
Puisque les noms ne sont pas essentiels, à partir de maintenant, nous allons indiquer les joueurs que par leurs propres numéros d'appariement.

Maintenant, nous apparions le premier joueur de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2 et ainsi de suite, obtenant ainsi les paires (non ordonnées) {1-8, 2-9, 3-10, 4-11, 5-12, 6-13, 7-14}. Comme c'est la première ronde, à moins qu'il n'y ait une raison très spéciale de faire différemment, ce sont les bons appariements et pour terminer le processus d'appariement, maintenant nous avons juste besoin d'attribuer à chaque joueur sa couleur.
Remarque : les raison spéciales peuvent être des règles spécifiques de compétitions pour éviter les rencontres de joueurs ou d'équipes de même fédération ou club ors des premières rondes ou pas du tout mais de tels cas arrivent généralement seulement dans de grandes compétitions internationales alors qu'en pratique rien de ce genre n'arrive.

Tous les joueurs de S1 ayant un numéro d'appariement pair devrait avoir la couleur opposée à celle de tous les joueurs ayant un nombre d'appariement impair *[E.5]*. Ainsi, les joueurs 1, 3, 5 et 7 auront les blancs, préalablement tiré au sort pour le n°1, alors que les joueurs 2, 4, 6 auront les noirs.
Les opposants de chaque joueur de S1 recevront, par nécessité, la couleur opposée par rapport à leurs adversaires; par conséquent, les appariements complets seront:
1: 1 - 8
2: 9-2
3: 3 - 10
4: 11 - 4
5: 5 - 12
6: 13 - 6
7: 7 - 14

Avant de publier les appariements, nous devons mettre en ordre *[C.04.2: D.9]* avec les critères suivants: 1) le score du joueur mieux classé dans la paire, 2) la somme des scores des deux joueurs, 3) le rang selon l'ordre initial *[C.04.2: B]* du joueur de rang supérieur. Dans la grande majorité des cas, le système néerlandais génère déjà les appariements dans le bon ordre (mais nous devons toujours vérifier).

Enfin, nous sommes prêts à publier les appariements. Mais, avant cela, nous devons vérifier une fois de plus et avec un soin extrême, car un appariement publié ne doit pas être modifié *[C.04.2: D.10]* (à ce sujet, voir aussi Manuel FIDE 05: "Règles de tournoi FIDE", II. 5.c.), sauf lorsque deux joueurs devraient jouer encore l'un contre l'autre.

Dans le cas d'une erreur (mauvais résultat, jeu avec les mauvaises couleurs, Elos erronés ...), la correction ne touchent que les appariements encore à faire et que si l'erreur est signalée à la fin de la ronde suivante, après quoi ils seront pris en compte que pour les calculs de classements *[C.04.2: D.8]* - c'est-à-dire, dans un tel cas, les classements incluront un mauvais résultat comme s'il était correct !

La dernière chose à faire (et cela peut également être fait pendant que tout le monde joue) est la mise à jour du tableau du tournoi, sur lequel nous allons porter les appariements et les résultats pour chaque joueur. Lorsque nous renonçons à l'utilisation des fiches d'appariement, comme nous le faisons ici, le tableau doit également contenir toute autre information pertinente nécessaire pour composer les appariements pour les rondes suivantes.

Pour chaque partie, nous devons indiquer au moins l'adversaire, la couleur attribuée, et le résultat - le choix des symboles est libre, tant qu'il est clair, sans ambiguïté et uniforme. Ici, nous allons montrer chaque couple au moyen d'un groupe de symboles composée du numéro d'appariement de l'adversaire, suivi d'une lettre indiquant la couleur attribuée (N pour «Noir», B pour «Blanc»); Ensuite, nous pouvons avoir certains symboles optionnels, et enfin le résultat ("+", "=" ou "-", avec une signification évidente). Les parties non jouées sont indiquées par "+ bye", "= bye" ou "bye" respectivement, selon qu'ils sont "gagnés", "annulés" ou "perdus". Comme nous n'utilisons pas de fiches d'appariement, notre tableau d'administration montrera aussi les scores des joueurs, ce qui nous aident dans la préparation des couples (et des classements intermédiaires aussi).

Après avoir recueilli les résultats de toutes les parties, nous pouvons procéder à l'appariement de la prochaine ronde.

1	1 (0.0) - 8 (0.0)	1-0
2	9 (0.0) - 2 (0.0)	0-1
3	3 (0.0) - 10 (0.0)	1-0
4	11 (0.0) - 4 (0.0)	½-½
5	5 (0.0) - 12 (0.0)	1-0
6	13 (0,0) - 6 (0,0)	0-1
7	7 (0.0) - 14 (0.0)	1-0

DEUXIEME RONDE (Byes, transpositions et flotteurs)

Voici le tableau du tournoi après le premier tour:

Joueurs	numéro appariement	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Points
Alice	1	8B+					1
Bruno	2	9N+					1
Carla	3	10B+					1
David	4	11N=					0,5
Eloise	5	12B+					1
Finn	6	13N+					1
Giorgia	7	14B+					1
Kevin	8	1N-					0
Louise	9	2B-					0
Mark	10	3N-					0
Nancy	11	4B=					0,5
Oskar	12	5N-	-BYE				0
Patricia	13	6B-					0
Robert	14	7N-					0

Le joueur 12 (Oskar) nous a informé à l'avance qu'il ne sera pas en mesure de jouer la deuxième ronde, donc il ne doit pas être apparié *[C.04.2: D.6]*: par conséquent, nous avons déjà mis un "bye" au sein du tableau du tournoi. Dans cette ronde, nous aurons alors un nombre impair de joueurs - donc, un joueur finira non apparié et recevra un bye: un point ou 1/2 point, le cas échéant établi par le règlement du tournoi, aucun adversaire, pas de couleur *[A.5, C.04.1: C]*.

Maintenant, les joueurs ont des scores différents, et un principe de base de tout appariement suisse est que les joueurs appariés auront des scores aussi proches que possible *[B.3,C.04.1: E]*. Pour obtenir ce résultat, nous trier les joueurs en fonction de leur scores. À cette fin, nous allons ensuite définir le concept d'un niveau de score homogène, qui est un ensemble de joueurs qui, pour une ronde donnée, a un score identique *[A.3]*. D'après la règle, l'appariement procède par ordre décroissant des scores, un niveau de score à la fois, à partir du niveau supérieur (correspondant au score maximal) au niveau le plus bas (correspondant au score minimum).

Cependant, nous verrons aussi des situations dans lesquelles l'appariement est particulièrement difficile et nous sommes forcés de changer cette séquence, refaire les étapes de l'algorithme et défaire des appariements pour essayer de nouveau d'une autre façon (Retour en arrière).

Dans la pratique, il arrive assez souvent qu'un ou plusieurs joueurs dans un niveau de points ne peuvent être appariés au sein de leur niveau de points. Ils sont donc déplacés dans le niveau suivant qui devient un niveau hétérogène de points et qui doit être traité différemment.

Toutefois, lorsque le nombre de joueurs avec des scores plus élevés (les «flotteurs») est égal ou supérieur à la moitié du total de joueurs dans le niveau de points, ce niveau sera traité comme s'il était homogène *[A.3].*
Dans un niveau de points hétérogène, certains joueurs auront des adversaires avec des scores différents: ces joueurs sont appelés flotteurs. Un joueur avec le score le plus élevé est appelé flotteur descendant, tandis que son adversaire est appelé flotteur montant *[A.4]*.
La première opération à faire est de regrouper les joueurs du groupe en fonction de leur score, formant ainsi les différents niveaux de points *[A.3]*. Ceux-ci, comme dit ci-dessus, seront traités ("appariés") un par un.

Examinons d'abord le plus haut niveau, soit les joueurs qui ont marqué un point: ce sont [1, 2, 3, 5, 6, 7].

Tout d'abord, nous devons déterminer les couleurs attendues: chaque joueur dispose de sa propre préférence de couleur (ou la couleur attendue). Pour la déterminer, nous devons d'abord définir le différentiel de couleur CD, qui est simplement la différence entre le nombre W de rondes pour lesquelles le joueur avait les blancs, et le nombre B de rondes pour lesquelles il avait les noirs: CD = W - B *[A.7]*. Cette différence est positive pour un joueur qui avait le plus souvent les blancs, négative s'il avait le plus souvent les noirs, alors qu'elle est égale à zéro si les couleurs sont "équilibrées", ce qui est la situation idéale que l'appariement doit essayer de respecter, autant que possible.

La préférence de couleur est déterminée comme suit:
- Un joueur a une préférence de couleur absolue *[A.7.a]* lorsque CD > 1 ou CD < -1 – c'est-à-dire quand il a eu une couleur (au moins) deux fois plus que l'autre, ou lorsqu'il avait la même couleur pour les deux derniers matchs d'affilée. La préférence va vers la couleur qu'il a eu moins de fois, ou respectivement la couleur qu'il n'a pas eu dans les deux derniers matchs. En tout cas, le joueur doit avoir cette couleur et nous pouvons l'écrire tout de suite sur la fiche d'appariement ou sur le tableau du tournoi.
La seule exception peut arriver dans la dernière ronde, pour un joueur avec plus de la moitié des points possibles (joueur qui est appelé un "meilleur buteur", voir *[A.10]*) ou son adversaire *[B.2]*: dans ce cas, en effet, les positions du haut du classement sont en jeu, et l'appariement des joueurs avec des scores égaux est donc particulièrement important. Dans tous les autres cas, la couleur de la préférence doit être honorée. C'est un critère absolu et, pour y obéir, les joueurs peuvent flotter si nécessaire.

- Un joueur a une préférence de couleur forte *[A.7.b]* lorsque CD = ± 1 (cad quand il a eu une couleur une fois de plus que l'autre), la préférence étant bien sûr pour la couleur qu'il a eu moins souvent.

- Si le CD = 0, le joueur a une préférence de couleur légère *[A.7.c]* pour la couleur opposée à celle qu'il a eu dans la partie précédente, de manière à équilibrer son historique de couleur *[C.04.1.h.2]*.
"L'historique de couleur" d'un joueur est la séquence de couleurs qu'il a eu dans les rondes précédentes.
- Enfin, un participant qui n'a pas joué encore de parties n'a pas de préférence de couleur *[A.7.f]* et recevra la couleur opposée à celle attribuée à son adversaire.
Préférences fortes et légères de couleur peuvent être ignorées, chaque fois que cela est vraiment nécessaire, de sorte que le joueur peut également obtenir la couleur opposée à sa couleur préférentielle. Dans de tels cas, cependant, ce joueur gagne une préférence absolue de couleur pour le prochain tour.

Il y a encore quelque chose d'important à dire sur les préférences de couleur:
- Pour l'appariement d'une ronde paire, nous devrions avoir seulement des préférences forte de couleur - ou des préférences absolues de couleur éventuellement, si quelqu'un a eu la même couleur deux fois de suite. Si nous trouvons des préférences faibles, cela signifie que le joueur concerné a raté un match (ou un nombre impair de rondes). Dans ce cas, nous pouvons changer cette préférence d'une manière qui minimise le nombre de couples dans lesquels les deux joueurs ont une même préférence de couleur forte *[A.7.e]*. Pour éviter toute confusion, nous allons identifier cette préférence particulière comme "variable" (ou "indécise").
- Pour l'appariement d'une ronde impaire (cad à la fin d'une ronde paire), nous devrions avoir les préférences de couleur légères ou absolues. Si nous trouvons des préférences de couleurs fortes, cela signifie que le joueur concerné a raté un match (ou un nombre impair de rondes). Nous traitons ces préférences de couleurs fortes comme si elles étaient absolues dès le début de l'appariement, à condition que cela n'augmente pas le nombre de flotteurs, leurs scores, ou la différence de score entre les joueurs *[A.7.d]*. Pour éviter toute confusion, nous appellerons une préférence de couleur de ce type "semi-absolue". Lorsque nous traitons cette préférence comme si elle était absolue, l'appariement va nous conduire, par sa nature même, à essayer de donner au joueur un adversaire avec la préférence de couleur la plus appropriée.
Il est à noter que les deux règles [A.7.d] et [A.7.e], bien que très différentes, finissent par atteindre le même objectif de satisfaire une préférence de couleur forte au détriment d'une préférence légère.

A partir de maintenant, lorsque nous parlons de préférences fortes ou faibles, nous aborderons toujours les "normales", excluant les préférences variables et semi-absolues. Avec cette convention, dans une

même ronde donnée nous ne pourrons jamais trouver à la fois des préférences douces et fortes. Ainsi, la priorité de préférence de couleur devient sans objet: les deux types de couleur préférentielle se comportent de manière essentiellement identique.

Pendant le processus d'appariement nous devons garder les préférences de couleur pour chaque joueur à portée de main. Pour éviter l'utilisation d'une autre table, nous allons temporairement enregistrer toutes les préférences de couleur dans le tableau du tournoi, dans la colonne liées à l'appariement de la ronde (quand il sera temps de poster les appariements, nous n'aurons plus besoin des préférences).

Maintenant, nous voulons établir un code pour indiquer les différentes sortes de préférences de couleur:
- Une minuscule "b" ou "n" indique une préférence de couleur légère ou forte: comme vu ci-dessus, nous ne trouvons jamais simultanément les deux types, donc il n'y a pas risque de confusion
- Une majuscule «B» ou «N» indique une préférence absolue des couleurs
- Une lettre minuscule entre parenthèses "(b)" ou "(n)" indique une préférence variable, qui peut ensuite changer de couleur si cela est utile pour réduire le nombre méconnu de préférences de couleurs fortes
- Une lettre majuscule entre parenthèses "(B)» ou «(N)" indique une préférence semi-absolue de couleur, qui est en général considéré comme une préférence absolue - sauf si cela provoque une augmentation du nombre de flotteurs
- Enfin, pour être complet (même si nous ne l'utiliserons pas), il y a aussi le cas d'un joueur qui vient d'entrer dans le tournoi dans une ronde après le premier tour, ayant ainsi pas de préférence de couleur. Si nécessaire, nous allons le marquer avec un "A".

Nous devons maintenant déterminer la préférence de couleur pour chaque joueur, et nous le faisons en examinant l'historique de la couleur du joueur dans toutes les rondes précédentes. Puisque nous faisons l'appariement d'une ronde paire, tous les participants qui n'ont pas manqué une partie, ont joué un nombre impair de parties. Par conséquent, nous allons trouver seulement les préférences de couleurs fortes (il est trop tôt dans le tournoi, pour avoir déjà des préférences de couleurs absolues!), que nous désignerons dans le tableau avec une lettre minuscule juste après le numéro d'appariement du joueur: [1n, 2b, 3n, 5n, 6b, 7n].

Mais il est maintenant temps de commencer le véritable appariement. Comme c'est notre première fois, nous allons effectuer le processus détaillé étape par étape. Alors, comme nous apparions un tournoi, nous irons au plus court sur les tâches les plus banales, pour passer seulement sur les plus intéressantes.

La première étape *[C.1]* est de vérifier la compatibilité des joueurs – c'est-à-dire vérifier si il y a un joueur qui, pour une raison quelconque, ne peut jouer avec aucun des autres dans le niveau de points. Il est impossible d'apparier un tel joueur dans le niveau de points - par conséquent, cela signifie pour le joueur revenir à son niveau d'origine si c'est un flotteur descendant, ou flotter au niveau suivant. Ici, il n'y en a pas. Dans une deuxième ronde, nous n'avons généralement pas de joueurs incompatibles, sauf lorsque des circonstances particulières s'imposent réglementairement par exemple.

La prochaine étape *[C.2]* est une phase de préparation et commence avec le calcul du nombre de paires devant être formées. Comme notre niveau de points est composé de 6 joueurs, et la moitié de ce nombre est 3, nous devrons former P0 = 3 paires *[A.6.b]*.

Ensuite, nous devons vérifier combien de ces couples ne peuvent pas satisfaire pleinement les couleurs préférentielles: ici, 4 joueurs attendent les blancs et 2 les noirs - sur les trois paires, au moins une devra nécessairement inclure un joueur qui reçoit une couleur différente de sa préférence. Le nombre de paires qui contiennent des préférences méconnues est appelé X1, et la façon de le calculer est précisément définie dans les Règles *[A.8]*.
Cependant, nous pouvons l'obtenir rapidement en prenant la partie entière de la moitié de la différence entre le nombre de joueurs qui attendent les blancs et le nombre de joueurs qui attendent noir, et tous

les joueurs sans préférence seront comptés comme ayant la même préférence que la minorité. Cette procédure est, bien sûr, tout à fait équivalente à celle décrite dans les règles, de sorte que le lecteur peut choisir celle qui est le plus pratique à se rappeler et l'appliquer.
Nous allons, par nécessité, accepter un appariement qui contient X1 paires avec les préférences ignorées (en avoir moins est tout simplement impossible), mais nous ne pourrons pas accepter tout appariement qui contiendrait plus que cela *[B.4]*.

Pour compléter cette étape, nous avons encore à déterminer M0, qui dans ce cas est égal à zéro (il n'y a pas de flotteur descendant). Puisque nous faisons l'appariement d'une ronde paire, nous avons aussi besoin de calculer Z1, qui est le nombre minimum de paires dans lesquelles il sera nécessaire de tenir compte d'une forte préférence. Ce nombre est obtenu en soustrayant de X1 le nombre de joueurs ayant des préférences variables pour la couleur de la majorité. Chaque fois que, comme là, il n'y a pas de préférence variable, nous avons Z1 = X1.

Enfin, nous avons mis les valeurs des "statuts variables" P1 = P0 et M1 = M0, qui vont nous accompagner et peuvent être modifiées au cours de l'appariement.

Dans l'étape suivante *[C.3]* nous allons créé une liste de critères à respecter dans l'appariement: comme ce niveau de points est homogène, le nombre P de paires que nous essayons de construire est initialement égal au maximum possible, alors P = P1 = 3; parmi ces paires, X = X1 = 1 peut ne pas satisfaire toutes les préférences de couleur, tandis que Z = Z1 = 1 paire doit contenir une violation de préférence forte.
Nous voulons rappeler que Z1 est utilisé pour garder la trace des préférences hésitantes des couleurs que nous pouvons utiliser pour satisfaire les préférences fortes. Bien sûr, chaque fois qu'il n'y a pas de préférences hésitantes de couleur, Z1 est inutile et son calcul est inutile.
Au cours des tentatives successives d'appariement, P peut diminuer, tandis que X et Z peuvent augmenter.

Maintenant, nous pouvons partager les joueurs du niveau de points entre les sous-ensembles S1 et S2 *[A.6.a]*. Nous mettons en S1 les P premiers joueurs du niveau de points (dans ce cas la première moitié des joueurs), tandis que le reste (à savoir la seconde moitié) se retrouve dans S2 *[C.4]*:
S1 = [1n, 2b, 3n]
S2 = [5n, 6b, 7n]

La cinquième étape *[C.5]* trie chacun des sous-groupes selon les règles habituelles *[A.2]*. Cet ordre coïncide normalement avec celui d'origine, et donc il n'y a pas besoin de faire quoi que ce soit, sauf si nous sommes arrivés à ce point après avoir échangé des joueurs entre S1 et S2. Nous rencontrerons les échanges au cours de l'appariement de la troisième ronde.

Jusqu'à présent, nous avons seulement réalisé les étapes préliminaires nécessaires - Maintenant, le vrai travail d'appariement commence *[C.6]*. Nous essayons d'associer le premier joueur de S1 avec le premier joueur de S2, le deuxième joueur de S1 avec le deuxième joueur de S2, et ainsi de suite, tout comme nous l'avons fait pour le premier tour:

S1 S2
1n 5n
2b 6b
3n 7n

Voici trois paires qui violent les préférences de couleur, et c'est certainement trop !
Les critères d'appariement nous disent que nous avons besoin de maximiser le nombre de paires qui respectent les préférences de couleur *[B.4]*. Par conséquent, puisque ici X = 1, nous pouvons nous permettre seulement une paire qui ne tient pas compte des préférences de couleur.

Comme nous ne pouvons pas trouver un match parfait, nous devons passer à l'étape suivante

[C.7], pour essayer de modifier le sous-groupe S2 en appliquant une transposition *[A.9.A]* pour voir si nous pouvons atteindre l'objectif. Une transposition modifie l'ordre des joueurs dans S2,
à commencer par les joueurs moins bien classés, puis progressivement vers les joueurs les mieux classés - jusqu'à ce qu'une solution acceptable soit trouvée.
La logique derrière ce choix est que de cette manière nous perturberons le moins possible les appariement des meilleurs ce qui est le but du système néerlandais.

La meilleure façon de construire les transpositions dans le bon ordre est d'associer à chaque joueur de S2 une valeur croissante (ici 5, 6, et 7, qui sont leur numéro d'appariement sera parfait (on peut utiliser a,b et c aussi, etc...), puis d'organiser dans l'ordre croissant tous les numéros qui peuvent être construit avec ces chiffres (dans notre cas: 567, 576, 657, 675, 756, 765) *[D.1]*. Après cela, nous allons choisir le plus petit nombre (qui correspond à la première transposition possible) qui nous permet de construire un appariement acceptable. Dans notre cas, nous allons essayer à nouveau *[C.6]* avec la première transposition ("576"):

S1 S2
1n 5n
2b 7n
3n 6b

Dans cet appariement candidat, la paire 1-5 ne répond pas à toutes les couleurs préférentielles, tandis que la suite 2-7 et 3-6 le font. Puisque nous savons déjà que (au moins) une paire ne doit respecter une préférence de couleur, cet appariement est valide et nous l'acceptons.
Il est intéressant de noter que, puisque nous choisissons la première transposition possible, il est très probable que les paires dans lesquelles nous trouverons l'écart sur la préférence de couleur seront formées dans la partie supérieure du niveau de points. Notez que ceci est exactement le contraire de ce qui arrive avec le système de Lim.

Les couleurs à affecter à chaque joueur restent encore à définir, mais c'est un travail que nous devons faire seulement après la fin de l'appariement de tous les joueurs.

Maintenant, passons à la tranche suivante. C'est le niveau qui contient les joueurs qui ont marqué 0,5 points, à savoir [4b, 11n]. Nous savons que le joueur 4 a déjà joué avec le 11 dans le premier tour. Ainsi, il n'a pas d'adversaire compatible dans le niveau de points, et nous avons pas d'autre choix que de se déplacer dans le niveau suivant dès le début *[C.1]*. Maintenant, le joueur 11 est tout seul dans le niveau, et donc il se déplace vers le bas aussi. Ces joueurs, appelés «flotteurs descendants", vont jouer contre des adversaires avec des scores plus faibles - ce qui est, selon différents points de vue, à la fois un avantage (une partie sans doute plus facile) et un inconvénient (pour les départages). De même, leurs adversaires, qui sont appelés «flotteurs montants" *[A.4]*, vont jouer contre des adversaires de rang supérieur, et dans ce cas aussi il y a des avantages et des inconvénients.
Afin d'éviter de faire flotter des joueurs trop souvent, nous notons ces événements sur les fiches des joueurs, ou sur le tableau du tournoi, avec une flèche respectivement vers le bas "↓" (souvent remplacée par commodité par un "v") pour les flotteurs montants, ou avec une flèche vers le haut "↑" (souvent remplacé par un «^») pour les flotteurs montants. Le système d'appariement protège les joueurs de répétitions d'un même statut de flotteur, interdisant de telles répétitions pour le prochain tour *[B.5]* et le suivant *[B.6]* (en passant, ces deux critères sont les plus faibles pour les appariements dans le système néerlandais, et sont les premiers que nous supprimons chaque fois que nous ne pouvons pas obtenir un appariement parfait).

Ayant épuisé (façon de parler ...) le niveau de points, nous allons enfin aller pour le dernier et le plus bas niveau de points, à savoir celui à zéro. C'est un niveau hétérogène, car il contient non seulement des joueurs sans point, mais aussi les deux flotteurs du niveau précédent. Pour plus de clarté, nous gardons les flotteurs séparés des autres joueurs: [4b 11n] [9n 8b 10b 14b 13n] (nous rappelons que le joueur 12 est absent, et reçoit donc un forfait zéro point, sans adversaire et pas de couleur, et qu'il n'est pas un flotteur). Il n'y a pas d'incompatibilité, en dehors de celle déjà connue 4-11, et nous avons P1 = P0 = 3, M1 = M0 = 2, X1 = 0, Z1 = 0 *[C.2]*. Comme le niveau est hétérogène, nous mettrons P = M1 = 2 et X = X1 = 0 *[C.3.a]*. En S1, nous ne mettons que les deux flotteurs, et nous devons former p = 2 paires *[A.6]*. Le système de paire initial est:

S1	S2
4b	8b
11n	9n
	10w
	13b
	14w

Lorsque, cependant, dans un niveau hétérogène les flotteurs sont la moitié ou plus de la moitié du nombre total de joueurs, cet arrangement n'est plus raisonnable, car S1 serait égale ou même supérieure à S2. Dans ce cas, le groupe doit être traité comme s'il était homogène *[A.3]*.

La première tentative d'appariement est 4-8, 11-9, mais il est à la fois évident que les deux paires ne sont pas satisfaisantes du point de vue de la correspondance des couleurs - et puisque maintenant X = 0, nous devons satisfaire toutes les préférences de couleurs. Nous devons donc appliquer la première transposition de S2 *[D.1]* qui échange le premier joueur avec un joueur ayant une préférence de couleur pour les noirs et, en même temps, amène à la deuxième position un joueur dont la la préférence est pour les blancs *[C.7]*. Un ordinateur, qui n'est pas intelligent du tout, va essayer toutes les transpositions, une par une, jusqu'à ce qu'il arrive à la bonne - mais nous, qui sommes intelligents, mais n'avons pas de temps à perdre, pouvons voir rapidement que le plus petit nombre qui change les premier et deuxième chiffres de 12345 est 21 345, ce qui correspond à la bonne transposition.

Une autre façon, moins rigoureuse mais simple, pour voir la procédure est la suivante: nous prenons le premier joueur de S1, alors nous faisons défiler S2 jusqu'à ce que nous trouvons un joueur avec une préférence de couleur compatible (en tenant compte de la valeur actuelle de X et de la décrémenter le cas échéant), nous associons le premier avec ce dernier; alors nous répétons cette procédure avec le second élément de S1, le troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout S1 soit épuisé.

S1	S2
4b	9n
11n	8b
	10b
	13n
	14b

Ainsi nous obtenons les paires non ordonnées 4-9 et 11-8 *[C.6]* - Nous déciderons plus tard comment attribuer des couleurs. Jusqu'à ce point, nous avons apparié seulement les flotteurs - nous avons maintenant à apparier la partie restante du S2. Ceci est un niveau résiduel homogène.
Avec ce niveau résiduel: [10b 13n 14b], nous calculons le nouveau P = P1 - M1 = 3 - 2 = 1 - Ensuite, nous commençons à construire les nouveaux sous-groupes S1 et S2 *[C.4]*. Le schéma d'appariement est maintenant:

S1	S2
10b	13n
	14b

Nous pouvons voir à la fois que l'appariement parfait est 10-13 et que le joueur 14 termine non apparié et, comme prescrit par le règlement, reçoit un bye: 1 point, aucun adversaire, pas de couleur *[A.5]*. Comme un bye est considéré comme un flotteur descendant *[B.1.b]*, il devra être noté sur la fiche du joueur.

Pour achever la préparation de la ronde, nous attribuons maintenant les couleurs et organisons les échiquiers. Les paires non ordonnées que nous avons construites sont: 1n-5n, 7n-2b, 3n- 6b, 4b-9n, 11n-8b, 10b-13n; 12 est absent, et un bye va à 14.

Nous avons besoin d'examiner ces paires une par une, en suivant les règles d'allocation des couleurs (voir la partie E du Règlement), qui sont très logiques:
- Si possible, nous satisfaisons les deux joueurs *[E.1]*;
- Si nous ne pouvons pas satisfaire les deux joueurs, nous satisfaisons la préférence de couleur la plus forte: en premier les préférences absolues, puis les fortes, ls faibles viennent en dernier *[E.2]*;
- Toutes choses étant égales ci-dessus, nous alternons les couleurs par rapport à la dernière fois où ils ont joué avec différentes couleurs *[E.3]*. Il peut arriver que, dans la séquence de couleurs (ou «l'historique des couleurs") il y ait des "trous" (parties non jouées en raison d'un congé ou du bye). Dans ce cas, nous sautons tout simplement ces "trous", en les déplaçant vers le début de la séquence - ce qui signifie essentiellement que nous regardons la couleur de la dernier partie jouée.
- Toutes choses étant égales ci-dessus, nous satisfaisons la préférence de couleur du joueur le mieux classé - ainsi, le joueur avec le score plus élevé ou, si les scores sont à égalité, celui qui vient en premier dans la liste du classement initial *[E.4]*.

Le dernier point est tout simplement celui qui s'applique dans l'attribution des couleurs à la paire 1-5: les joueurs pour cette paire ont la même préférence de couleur et le même historique. Nous allons donc assigner les noirs au joueur 1, qui est le plus fort des deux. Dans tous les autres couples, nous pouvons satisfaire les deux joueurs.
Ayant ainsi terminé les préparatifs pour le deuxième tour, nous vérifions l'ordre des échiquiers et publions l'appariement. Nous affichons les résultats aussi:

1	5 (1,0) - 1 (1.0)	1-0
2	2 (1.0) - 7 (1.0)	1-0
3	6 (1.0) - 3 (1.0)	½-½
4	4 (0,5) - 9 (0.0)	1-0
5	8 (0.0) - 11 (0,5)	0-1
6	10 (0.0) - 13 (0.0)	1-0
7	14 (0.0): + BYE	1F

TROISIÈME RONDE (échanges)

Nous sommes maintenant au troisième tour, et le tableau du tournoi est comme suit, et nous voulons garder à l'esprit que la couleur peut être attribuée au joueur 5 dès le début, à cause de la préférence absolue. Maintenant, nous avons déjà un peu de pratique, de sorte que nous pouvons aller un peu plus vite - mais sans négliger aucun des contrôles et précautions nécessaires !

Joueurs	numéro appariement	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Points
Alice	1	8B+	5N-	b			1
Bruno	2	9N+	7B+	n			2
Carla	3	10B+	6N=	b			1,5
David	4	11N=	9B+ ↓	n			1,5
Eloise	5	12B+	1B+	N			2
Finn	6	13N+	3B=	n			1,5
Giorgia	7	14B+	2N-	b			1
Kevin	8	1N-	11B- ↑	n			0
Louise	9	2B-	4N- ↑	b			0
Mark	10	3N-	13B+	n			1
Nancy	11	4B=	8N+ ↓	b			1,5
Oskar	12	5N-	-BYE	(B)			0
Patricia	13	6B-	10N-	b			0
Robert	14	7N-	+BYE ↓	(B)			1

Le premier niveau de points, dont les joueurs ont marqué 2 points, est [2n, 5N] (*[C.2]*:
P1 = P0 = 1, M1 = M0 = 0, X1 = 1, Z1 n / a; *[C.3]*: X = 1, P = 1).
A partir de maintenant, nous ferons une référence explicite aux paramètres calculés dans [C.2] et [C.3] seulement lorsque cela est nécessaire, bien que les valeurs auxquelles nous initialiserons X et P proviendront toujours de l'exécution de ces deux étapes.

Rappelons que nous faisons l'appariement d'une ronde impaire - donc, sauf pour les joueurs qui ont sauté quelques parties, toutes les préférences de couleurs seront faibles ou absolues. Nous sommes invités à former une seule paire, et les deux joueurs n'ont pas joué ensemble, de sorte qu'ils peuvent être appariés. Nous devons satisfaire la plus forte préférence de couleur, de sorte que l'appariement est 2-5.

Le niveau suivant, avec 1,5 points, est [3b, 4n ↓, 6n, 11b ↓] (X = 0, P = 2). Les joueurs 3, 6 et 4, 11 ont déjà joué ensemble, et les joueurs 4 et 11 sont juste flotteurs descendants; la première paire de candidat *[C.6]* est la suivante:

S1 S2
3b 6n
4n ↓ ↓ 11b

Nous ne sommes pas très chanceux et les deux paires sont interdites (les joueurs ont déjà joué ensemble *[B.1]*). Par conséquent, nous passons à la première transposition (qui, dans ce cas, est aussi la seule) *[C. 7]*:

S1 S2
3b 11b ↓
4n ↓ 6n

Pas de chance: cet appariement candidat contient deux paires qui ne suivent pas les préférences de couleur - donc, comme X = 0, on doit le rejeter *[B.4]*. Comme c'est la dernière transposition possible, nous devons conclure que l'étape *[C.7]* ne peut pas nous aider - et nous passons à la prochaine tentative, qui est un échange de joueurs entre S1 et S2 *[C.8]*.

Nous allons prendre un joueur de S2 et échanger avec un joueur de S1, pour tenter d'obtenir un appariement acceptable. Si l'échange d'un joueur n'est pas suffisant, nous pouvons échanger deux, trois joueurs et ainsi de suite - jusqu'à ce que nous trouvions une solution. Tous les échanges doivent toujours se conformer à la philosophie générale du système néerlandais qui est d'essayer, autant que possible, d'apparier chaque joueur de S1 avec un joueur homologue de S2. Nous allons donc essayer d'échanger un joueur de S1 avec le joueur le plus proche possible de S2: la règle qui découle de ce principe est de maintenir aussi faible que possible la différence entre les numéros d'appariement des joueurs échangés - ou, pour le dire d'une autre façon (mais avec la même signification), nous échangeons le joueur le plus bas possible de S1 avec le plus haut joueur possible de S2. En cas de différences égales, nous devons toujours choisir l'échange qui implique le joueur le plus bas de S1 *[D.2]*. Après l'échange, les sous-groupes S1 et S2 doivent être mis en ordre *[C.5]* de la façon habituelle *[A.2]*(ce que nous avons rarement besoin de faire, car ils sont généralement déjà dans le bon ordre).

Dans notre niveau de points, le premier échange à essayer est entre les joueurs 4 et 6. Cela nous donne le nouvel appariement candidat *[C.6]*:

S1 S2
3b 4n ↓
6n 11b ↓

Enfin, ceci est un appariement valide et on pourra former les paires 3-4, 11-6.

Maintenant, nous pouvons passer au niveau de points à 1 point: [1b, 7b, 10n, 14 (B) ↓]
(X= 1, P = 2). Ici, les joueurs 7 et 14 ont déjà joué ensemble. De plus, même si nous faisons l'appariement d'une ronde impaire, l'un des joueurs a une préférence de couleur forte et, comme on peut le rappeler, ceci est une préférence semi-absolue (B) - qui doit être traitée comme si elle était absolue, à moins que cela nous oblige à créer plus de flotteurs que nécessaire *[A.7.d]*. Le premier appariement candidat *[C.6]* est:

S1	S2
1b	10n
7b	14 (B) ↓

et bien sûr il n'est pas acceptable *[B.1.a]*. Procédons alors à la première (et, une fois de plus, la seule) transposition *[C.7]*:

S1	S2
1b	14 (B) ↓
7b	10n

Comme X = 1, c'est un appariement acceptable et nous formons les paires 14-1 (*[E.2]*: la préférence de couleur du joueur 14 est plus forte que celle du joueur 1) et 7-10 (*[E.1]*).
Pas de joueurs avec un score d'un demi-point; le niveau suivant à être apparié est le plus bas, avec zéro point. Il est composé de [8n ↑, 9b ↑, 12 (B), 13b] (X = 1, P = 2). Le joueur 12, qui était absent lors du tour précédent et a donc perdu par forfait, a maintenant une préférence de couleur forte (que nous devons, si seulement c'est possible, de traiter comme absolue) - mais, contrairement au joueur 14, il n'est pas flotteur descendant *[B.1.b]*. Nous avons l'appariement candidat suivant:

S1	S2
8n ↑	12 (B)
9b ↑	13b

Curieusement, nous sommes chanceux au premier coup ... Remercions notre bonne étoile et acceptons les paires proposées; quant aux couleurs, la première paire est 12-8, en accord avec les deux préférences *[E.1]*, tandis que pour le second, dans lequel les joueurs ont non seulement des préférences identiques, mais aussi les mêmes historiques de couleurs, nous satisfaisons la préférence du joueur de rang supérieur *[E.4]*, obtenant ainsi 9-13.

C'est fini ! Après avoir vérifié tout comme d'habitude, en particulier l'ordre des échiquiers, nous pouvons publier l'appariement et laisser la ronde commencer.

1	2 (2.0) - 5 (2.0)	½-½
2	3 (1,5) - 4 (1.5)	½-½
3	11 (1,5) - 6 (1,5)	0F-1F
4	14 (1.0) - 1 (1.0)	0-1
5	7 (1.0) - 10 (1.0)	1-0
6	12 (0.0) - 8 (0.0)	½-½
7	9 (0.0) - 13 (0.0)	1-0

Problème ! Le joueur 11 ne se montre pas à temps pour jouer, et donc perd la partie: nous avons besoin de corriger les fiches d'appariement (le cas échéant) et/ou le tableau du tournoi afin de mentionner cet incident, en particulier à la lumière du fait que l'appariement entre 6 et 11, n'a pas été effectivement joué, et peut être donc répété dans une ronde future. En outre, le joueur 6, qui a gagné par forfait, devient flotteur descendant contrairement au joueur 11.

QUATRIEME RONDE (assouplissement des critères d'appariement)

Après le troisième tour, notre tableau du tournoi est comme suit. Pour notre commodité, à partir de maintenant nous allons présenter également les préférences de couleur et les (possibles) flotteurs lors des 2 dernières rondes pour chaque joueur. Le trait d'union "-" indique que le joueur n'a pas flotté dans la ronde précédente, mais qu'il l'a fait dans la ronde antérieure.

Joueurs	numéro appariement	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Points
Alice	1	8B+	5N-	14N+	B		2
Bruno	2	9N+	7B+	5B=	N		2,5
Carla	3	10B+	6N=	4B=	n		2
David	4	11N=	9B+ ↓	3N=	b -↓		2
Eloise	5	12B+	1B+	2N=	n		2,5
Finn	6	13N+	3B=	+BYE	(n) ↓		2,5
Giorgia	7	14B+	2N-	10B+	n		2
Kevin	8	1N-	11B- ↑	12N=	b -↑		0,5
Louise	9	2B-	4N- ↑	13B+	n -↑		1
Mark	10	3N-	13B+	7N-	b		1
Nancy	11	4B=	8N+ ↓	-BYE	(b) -↓		1,5
Oskar	12	5N-	-BYE	8B=	(n)		0,5
Patricia	13	6B-	10N-	9N-	B		0
Robert	14	7N-	+BYE ↓	1B-	(n) -↓		1

A ce stade, un conseil important: à mesure que nous avançons dans le tournoi, nous recueillons de plus en plus de données, et il devient très facile d'oublier quelque chose ... nous devons donc toujours faire très attention en affichant les données sur la fiche ou dans le tableau, et les vérifier plusieurs fois: aussi étrange que cela puisse paraître, faire des erreurs est vraiment facile !

Comme d'habitude, nous partons du premier niveau de points, qui est: [2N, 5n, 6 (n) ↓]
(*[C.2]* P1 = P0 = 1, M1 = M0 = 0, X1 = 1, Z1 = 0; *[C.3]* X = 1, p = 1, Z = 0).
Ici, les joueurs 2 et 5 ont déjà joué ensemble *[B.1.a]* et le premier appariement candidat *[C.6]* n'est donc pas valable. Nous devons aller à la première transposition *[C.7],* qui donne la paire 6-2 - alors que le joueur 5 devra flotter au niveau suivant (avec 2 Points):

[5n] [1B, 3n, 4b- ↓, 7n] (X = 0, P = 1), ce qui donne:

S1	S2
5n	1B
	3n
	4b - ↓
	7n

Puisque nous avions déjà la paire 5-1 dans le deuxième tour, nous obtenons la paire 4-5 et commençons à partir de *[C.4]* avec le groupe homogène résiduel [1B, 3n, 7n]. Cela nous fournit la paire 1-3, avec le joueur 7 flotteur avec le niveau suivant:
[7n] [11 (b) - ↓] (X = 0, P = 1).

Ici, nous avons un joueur qui, en raison d'un bye (mais la véritable raison est sans importance), a joué un nombre pair de partes - ainsi sa préférence de couleur est (légère, et donc) variable *[A.7.e]*. En principe, nous pourrions changer sa préférence de couleur à la couleur qui tend à égaliser le nombre de préférences pour les blancs et les noirs dans la niveau de points - mais, comme X est déjà à zéro, en changeant la préférence du joueur nous augmenterions X plutôt que de le diminuer. Ainsi, nous ne pouvons pas changer cette préférence de couleur, bien que variable, car cela n'aurait pas de sens.
Puisque les joueurs 7 et 11 n'ont pas joué ensemble, nous pouvons faire l'appariement: 11-7.
Le niveau suivant est: [9n- ↑, 10b, 14 (n) - ↓] (X = 0, P = 1), ce qui nous donne:

S1	S2
9n- ↑	10b
	14 (n) - ↓

Ici, tous les joueurs sont compatibles et peuvent donc jouer les uns avec les autres, mais nous avons un petit problème: l'appariement «naturel» laisserait 14 non apparié - mais ce joueur a déjà été flotteur descendant à la ronde 2 et ne doit pas être de nouveau flotteur descendant lors de cette ronde *[B.6]*; nous allons essayer ensuite une transposition *[C.7]*:

S1	S2
9n- ↑	14 (n) - ↓
	10b

Ici, le problème est que les préférences des joueurs ne correspondent pas bien *[B.4]*.

Une analyse un peu imprudente peut sembler indiquer que, en étant sur une ronde paire, nous pourrions changer la préférence de couleur faible du joueur 14 *[A.7.e]* du blanc au noir - mais en fait, ce changement n'est pas autorisé, car il ne réduit pas le nombre de préférences fortes méconnues, qui est déjà à zéro! Ainsi, même avec une transposition nous ne pouvons pas arriver à un appariement valable, et nous devons essayer un échange *[C.8]*:

S1	S2
10b	9n- ↑
	14 (n) - ↓

La paire 10-9 *[C.6]* n'est pas acceptable, car encore une fois il laisse non apparié le joueur 14, qui ne peut pas flotter. Il faut noter que dans l'appariement des joueurs échangés entre eux, nous trouvons toujours une paire nous avons déjà essayé avant - Par conséquent, nous ne pouvons pas arriver à de meilleurs résultats que précédemment.
Ainsi, une fois encore, nous passons à une transposition *[C.7]*, ce qui donne:

S1	S2
10b	14 (n) - ↓
	9n- ↑

Enfin, nous obtenons la paire valide 10-14, alors que le joueur 9 sera flotteur au niveau suivant:

[9n- ↑] [8b- ↑ 12 (n)] (X = 0, P = 1), où les joueurs 8 et 12 sont incompatibles en raison de *[B.1.a]*.

S1	S2
9n- ↑	8b- ↑
	12 (n)

Une fois de plus, les joueurs 9 et 8 ne peuvent pas jouer ensemble, parce que 8 a été flotteur montant au cours de la deuxième ronde *[B.6]*. Les transpositions *[C.7]* ne peuvent pas nous aider parce que X est nul et que deux joueurs (9 et 12) ont une préférence pour les noirs *[B.4]*.

Comme le niveau est hétérogène, nous ne pouvons pas utiliser les échanges *[C.8]* - ni [C.9], puisque ce n'est pas un niveau résiduel. Nous devons passer à l'étape suivante, qui est *[C.10.a]*, où nous enlevons le critère *[B.6]* pour les flotteurs montants (pour être précis, nous l'enlevons d'abord pour un seul flotteur montant) - donc, nous revenons à *[C.4]* et recommençons avec les transpositions.

Nous devons alors reprendre le traitement de ce niveau de points dès le début - mais maintenant nous ignorons le critère *[B.6]*, qui interdit la répétition de tout flotteur montant à la deuxième ronde.

S1	S2
9n- ↑	8b- ↑
	12 (n)

Sans cette restriction, l'appariement est immédiat et donnera la paire 8-9, alors que le joueur 12 reste non apparié et flotte donc au niveau suivant.

Et nous arrivons au dernier et plus bas niveau de points, qui est une fois de plus un niveau hétérogène: [12 (n)] [13B] (X = 0, P = 1). Les deux joueurs ont des préférences de couleur compatibles, et nous obtenons la paire 13-12. Comme d'habitude, nous vérifions tout, réorganisons (si nécessaire) l'ordre des échiquiers, commençons la ronde - et atteignons la cinquième et dernière ronde.

1	6 (2,5) - 2 (2.5)	0-1
2	4 (2.0) - 5 (2,5)	½-½
3	1 (2.0) - 3 (2.0)	1-0
4	11 (1,5) - 7 (2.0)	1-0
5	10 (1.0) - 14 (1.0)	½-½
6	8 (0,5) - 9 (1.0)	½-½
7	13 (0.0) - 12 (0,5)	1-0

CINQUIEME RONDE (retour en arrière)

Après la quatrième ronde, le tableau du tournoi est comme suit:

Joueurs	numéro appariement	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Points
Alice	1	8B+	5N-	14N+	3B+	n	3
Bruno	2	9N+	7B+	5B=	6N+	b	3,5
Carla	3	10B+	6N=	4B=	1N-	b	2
David	4	11N=	9B+ ↓	3N=	5B=	n ↑	2,5
Eloise	5	12B+	1B+	2N=	4N=	B ↓	3
Finn	6	13N+	3B=	+BYE	2B-	N -↓	2,5
Giorgia	7	14B+	2N-	10B+	11N-	b ↓	2
Kevin	8	1N-	11B- ↑	12N=	9B=	n ↑	1
Louise	9	2B-	4N- ↑	13B+	8N=	b ↓	1,5
Mark	10	3N-	13B+	7N-	14B=	n	1,5
Nancy	11	4B=	8N+ ↓	-BYE	7B+	(N) ↑	2,5
Oskar	12	5N-	-BYE	8B=	13N-	(B) ↓	0,5
Patricia	13	6B-	10N-	9N-	12B+	n ↑	1
Robert	14	7N-	+BYE ↓	1B-	10N=	(B)	1,5

Le premier niveau de points, avec 3,5 points, est [2b] (P = 0) -, mais, avec un seul joueur, il n'y a pas beaucoup à faire ... il ne peut que flotter au prochain niveau, qui est celui avec 3 points:
[2b] [1n, 5B ↓] (X = 0, P = 1).
Ici, 1-5 et 2-5 ont déjà été joués. Ainsi, le joueur 5 est incompatible avec les autres et il sera considéré comme flotteur immédiatement au niveau suivant *[C.1]*, tandis que 2-1 peut être apparié *[C.6]*.

Le niveau suivant est hétérogène: [5B ↓] [4n ↑, ↓ 6N-, 11 (N) ↑] (X = 1, P = 1).
Les parties 4-5 et 11-4 ont déjà été jouées. Par conséquent nous pouvons imaginer que, quel que soit le statut de flotteur des joueurs, nous allons, par nécessité, obtenir la paire 4-6 - et donc 5-11 - mais nous devons aussi connaître la bonne procédure formelle qui nous donne ce résultat.
Dans l'étape *[C.6]*, nous obtenons le premier appariement candidat:

S1 S2
5B ↓ 4n ↑
6N- ↓
11 (N) ↑

Notre première tentative *[C.6]* sera de coupler 5-4 - mais cet appariement est interdit comme le match 4-5 a déjà été joué *[B.1.a]*; nous allons aux transpositions *[C.7]*, et la première utile est la suivante:

S1 S2
5B ↓ 6N- ↓
4n ↑
11 (N) ↑

Cela nous laisse avec la paire 5-6 et un niveau résiduel homogène [4n ↑, 11 (N) ↑], avec lequel nous revenons à *[C.4]*.
Pour résumer, nous pouvons dire que ni les transpositions *[C.7]* ni les échanges *[C.8]* ne peuvent nous permettre d'apparier ces deux joueurs, car ils sont incompatibles.

Nous devons alors aller à *[C.9]*, qui nous indique de mettre fin à l'appariement du niveau résiduel homogène, et de revenir à *[C.6]* et de redémarrer à partir de là avec une nouvelle transposition. Le dernier que nous avons essayé était [5B ↓] [6n- ↓ ↑, 4n, 11 (N) ↑].
Retour arrière et essayons d'apparier le flotteur au moyen de la prochaine transposition, avec l'espoir que ce soit la bonne ...

S1	S2
5B ↓	11 (N) ↑
	4n ↑
	6N- ↓

La paire 5-11 ne fonctionne pas, parce que le joueur 11 était juste flotteur *[B.5]* - et c'était la dernière transposition possible de S2 *[C.7]*. Nous devons abandonner *[C.9]* et aller à *[C.10.a]*.
La dernière règle nous dit de renoncer à la protection des joueurs qui étaient flotteurs montants 2 rondes avant *[B.6]* et ensuite revenir à *[C.4]* avec le niveau de points d'origine, et de retenter l'appariement.
Lorsque nous ignorons un critère, nous le faisons de manière à perturber le moins possible l'appariement. D'abord, nous ne l'ignorons pas pour tous les joueurs, mais pour un seul joueur - et pour chaque choix possible du joueur. Puis, si cela ne suffit pas, nous devons essayer pour deux joueurs - et ainsi de suite.

Dans notre cas, nous savons déjà que c'est juste une perte de temps, puisque nous n'avons pas rencontré de problème avec ce critère, ne pas en tenir compte ne change rien.
Par conséquent, nous nous retrouvons une fois de plus en *[C.10]* où, comme nous effectuons maintenant la prochaine étape *[C.10.b]*, nous renonçons à la protection des joueurs qui étaient flotteurs montants au tour précédent *[B.5]*. Maintenant, avec notre niveau de ponts original, nous redémarrons à partir de *[C.3.h]*, qui réactive *[B.6]*:

S1	S2
5B ↓	4n ↑
	6N- ↓
	11 (N) ↑

Une fois encore, nous refusons les deux paires 5-4, car ces joueurs ont déjà joué ensemble *[B.1]*, et 5-6, qui ne permet pas un appariement dans le niveau résiduel (nous nous souvenons que les joueurs 4-11 ont déjà joué ensemble). Par conséquent, nous obtenons de nouveau à la paire 11-5 - mais cette fois, nous pouvons l'accepter, parce que le critère *[B.5]* pour le flotteur montant du joueur 11 n'est plus appliqué.

Cela nous laisse avec le niveau résiduel homogène [4n ↑, 6N- ↓], avec qui nous commençons une fois de plus *[C.4]*. Les joueurs 4 et 6 sont compatibles, et nous n'avons pas de problèmes avec les préférences de couleur parce que X = 1. Ainsi, nous pouvons former la paire 4-6 et passer au niveau suivant.

Avec 2 points, nous avons des joueurs [3b, 7b ↓] (X = 1, P = 1), qui n'ont pas joué ensemble lors des rondes précédentes - par conséquent, ils peuvent être appariés. Nous devons encore attribuer les couleurs: les joueurs ont des préférences et des historiques de couleurs identiques. Ainsi, nous satisfaisons la préférence de couleur du joueur le mieux classé, donc l'obtention de la paire 7-3.

Avec 1,5 points, nous avons [9b ↓, 10n, 14 (B)], ce qui donne 9-10 et le joueur 14 flotteur au niveau suivant, qui est: [14 (B)] [8n ↑, 13n ↑] (X = 0, P = 1, M = 1)
Ici, tous les joueurs sont compatibles. L'appariement n'est pas immédiat, car les deux joueurs de S2 viennent de flotter et ne devrait pas le faire à nouveau si tôt. Pour nous aider, les règles définissent les critères *[B.4] à [B.6]* comme «relatifs, ce qui signifie qu'ils doivent être remplis le plus largement possible, mais seulement par le biais d'échanges et de transpositions. Chaque fois que leur application ferait flotter les joueurs, nous renonçons à eux et tant pis!

Maintenant, la seule façon de se conformer au critère *[B.5]* serait de faire flotter tous les joueurs ce qui bien sûr serait absurde! Donc, c'est une de ces situations mêmes où nous renoncer tout simplement à ce critère. Bref, l'appariement doit nécessairement se faire dans ce niveau de points. La manière formelle pour accomplir ce résultat est essentiellement la même que nous avons suivi dans le cas du niveau précédent: nous essayons toutes les transpositions, évidemment sans succès. Après cela, puisque les échanges ne sont pas autorisés, nous pouvons abandonner les critères de protection des flotteurs montants *[B.6] et [B.5]* (dans cet ordre). Maintenant, nous obtenons la paire 14-8, et le joueur restant 13, non apparié, flotteur pour le dernier et plus bas niveau:
[13n ↑] [12 (B) ↓] (X = 0, P = 1).

Les joueurs 13 et 12 sont incompatibles (ils ont déjà joué ensemble) – ainsi, comme 13 est un flotteur descendant, nous allons tout droit de l'étape *[C.1]* à l'étape *[C.12]*: nous annulons l'appariement du niveau précédent, pour essayer de trouver un nouvel appariement donnant un adversaire possible pour le joueur 12 comme flotteur descendant, et donc nous permettre de terminer l'appariement. Cela signifie que nous devons revenir à:
[14 (B)] [8n ↑, 13n ↑]
pour essayer de changer le flotteur descendant.

En fait, cela est possible: nous faisons la paire 14-13, et le joueur 8 va flotter dans le niveau suivant ... mais le joueur 12 a déjà joué avec le 8 aussi, donc ce ne sont pas la voie vers la sortie. Il n' y a plus de flotteur possible (le joueur 14 est un flotteur descendant et ne peut être déplacé à nouveau) - par conséquent, nous devons passer à l'étape suivante.

Puisque nous sommes dans le niveau de points le plus bas, nous avons encore une chance - notre dernier espoir - qui est le fatidique *[C.13]*: Nous écartons l'appariement de l'avant-dernier niveau de points et fusionnons celui-ci avec le dernier niveau en un niveau unique hétérogène, dont le S1 sera le niveau le plus élevé:
{[14 (B)] [8n ↑, 13n ↑]} [12 (B) ↓] (X = 0, P = 2).
Dans ce niveau, les joueurs provenant du niveau supérieur sont une majorité (S1> S2) de sorte que nous devons le traiter comme homogène *[A.3]*. Par conséquent, notre nouveau niveau est le suivant:
[14 (B), 8n ↑, 13n ↑, 12 (B) ↓] (X = 0, P = 2).
Avec ce nouveau niveau de points, nous devrons répéter toutes les tentatives habituelles. Nous commençons à partir de:

S1 S2
14 (B) 13n ↑
8n ↑ 12 (B) ↓

Les joueurs 8 et 12 sont incompatibles, parce qu'ils ont déjà joué ensemble *[B.1]*, nous allons donc passer à la première transposition *[C.7]*:

S1 S2
14 (B) 12 (B) ↓
8n ↑ 13n ↑

Cela ne fonctionne pas non plus, en raison des préférences de couleur. Nous essayons un échange *[C.8]*:

S1 S2

14 (B) 8n ↑
13n ↑ 12 (B) ↓

et recommençons. Une fois encore, nous ne pouvons pas faire l'appariement, parce que les joueurs 13 et 12 sont incompatibles, alors nous essayons la transposition *[C.7]*:

S1 S2
14 (B) 12 (B) ↓
13n ↑ 8n ↑

Malheureusement, nous avons déjà essayé cela, et cela ne fonctionne pas. Comme déplacer le joueur 14 ne ferait que répéter des appariements déjà mis au rebut sans en produire de nouveaux, il n'y a plus d'échanges ou de transpositions possibles.
Pour résumer: le seul appariement compatible que nous avons trouvé est 14-12, 13-8, qui apparemment viole le critère pour l'optimisation de la couleur *[B.4]* – il est moins évident de voir le fait qu'il viole également le principe de minimisation des différences de score *[B.3]*, ainsi que l'indication pour traiter les fortes préférences dans les rondes impaires comme si elles étaient absolues *[A.7.d]* - et donc nous devons laisser tomber.

Nous arrivons alors à *[C.10]*, dans lequel nous baissons les exigences d'appariement; dans notre cas, nous allons aller aussi loin que l'application de *[C.10.f]* pour que nous ignorions *[A.7.d]* - mais même cela ne suffit pas! Nous avons aussi à appliquer (deux fois!) *[C.10.e]*, pour annuler *[B.4]*, acceptant ainsi l'inadéquation des couleurs. Enfin, l'appariement devient légal, et nous pouvons l'accepter.

Cette association pourrait sembler un peu bizarre, mais nous devons nous rappeler que, pour remplir des critères relatifs, nous pouvons effectuer des transpositions et des échanges, mais nous ne faisons pas flotter de joueurs. Donc, nous apparions le joueur 14 avec joueur 12 et, par conséquent, le 8 avec le 13.

Tout semble être comme si à l'étape *[C.12]* le joueur 14 flottait une deuxième fois finissant au même niveau que le joueur 12. Cette interprétation, attractive par sa simplicité est fausse et peut apporter de la confusion.
La dernière chose à faire est l'allocation des couleurs. Les deux joueurs ont la même préférence forte de couleur (qui, soit dit en passant, comme la ronde est impaire, doivent être traitées comme absolues). Regardons les historiques de couleur des joueurs: 14: N-BN; 12: N-BN, qui sont encore une fois identiques. Il reste à satisfaire la préférence de couleur du joueur de rang supérieur *[E.4]*, qui est le joueur … 14 qui a un score plus élevé - ainsi, nous obtenons 14-12.

Voyons pour les joueurs 8 et 13: les deux ont des préférences de couleurs faibles, mais les historiques sont différents: 8: NBNB; 13: BNNB - ainsi, nous devons alterner les couleurs par rapport à la dernière ronde dans laquelle ils ont joué avec des couleurs différentes *[E.3]*, et nous obtenons 13-8. Comme d'habitude, nous vérifions deux fois tout et ... que la dernière ronde commence !

1	2 (3.5) - 1 (3.0)	0-1
2	5 (3.0) - 11 (2.5)	1-0
3	4 (2.5) - 6 (2.5)	½-½
4	3 (2.0) - 7 (2.0)	1-0
5	9 (1.5) - 10 (1.5)	½-½
6	14 (1.5) - 12 (0.5)	1-0
7	13 (1.0) - 8 (1.0)	½-½

ETAPE FINALE

Maintenant le tournoi est terminé. L'opération finale consiste à enrichir le tableau du tournoi :

Joueurs	numéro appariement	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Points
Alice	1	8B+	5N-	14N+	3B+	2N+↑	4
Bruno	2	9N+	7B+	5B=	6N+	1B-↓	3,5
Carla	3	10B+	6N=	4B=	1N-	7B+	3
David	4	11N=	9B+ ↓	3N=	5B=↑	6B=	3
Eloise	5	12B+	1B+	2N=	4N=↓	11B+↓	4
Finn	6	13N+	3B=	+BYE	2B-	4N=	3
Giorgia	7	14B+	2N-	10B+	11N-↓	3N-	2
Kevin	8	1N-	11B- ↑	12N=	9B=↑	13N=	1,5
Louise	9	2B-	4N- ↑	13B+	8N=↓	10B=	2
Mark	10	3N-	13B+	7N-	14B=	9N=	2
Nancy	11	4B=	8N+ ↓	-BYE	7B+↑	5N-↑	2,5
Oskar	12	5N-	-BYE	8B=	13N-↓	14N-	0,5
Patricia	13	6B-	10N-	9N-	12B+↑	8B=	1,5
Robert	14	7N-	+BYE ↓	1B-	10N=	12B+	2,5

5 : TOURNOIS (II)

Chapitre 5.1 : Les Départages.
Chapitre 5.2 : Le système Hort.
Chapitre 5.3 : Gestion post-tournoi.

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

TOURNOIS

Chapitre **5.1**

Les

Départages

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

5.1 Les Départages

Réalisé d'après le FIDE Handbook C05 Annexe 3.

Départages ou Tie-break pour classer des joueurs ou des équipes à égalité de points.

L'arbitre choisira le départage adapté à la compétition en accord avec l'organisateur.

Le choix du (des) départage(s) doit être décidé à l'avance et annoncé avant le début de la compétition.

Si tous les départages échouent, l'égalité sera brisée par tirage au sort. Des parties de départage sont le meilleur système mais ne sont pas toujours appropriées. Par exemple, il peut ne pas y avoir suffisamment de temps pour jouer ces parties de départage.

Pour certains départages, des exemples pratiques sont donnés en fin du paragraphe concerné.

1. Départage sur l'échiquier

a) Un temps suffisant doit être prévu afin de s'assurer que la conclusion sera atteinte.

b) Le système d'appariement et la cadence doivent être déterminés avant le début de l'événement.

c) Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.

d) Il est recommandé d'utiliser le départage sur l'échiquier uniquement afin de déterminer la première place, un champion ou des qualifiés.

e) Lorsque le départage sur l'échiquier attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir la place correspondant au résultat de la prolongation. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.

f) Lorsque deux joueurs sont à égalité après que la première place ait été décidée, ils partageront l'argent des prix auxquels ils ont droit. Par exemple, une coupe est organisée afin de départager quatre joueurs. Les joueurs éliminés en demi-finale partageront les prix de la troisième et de la quatrième position et le joueur éliminé en finale recevra le deuxième prix.

g) Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.

h) Le départage sur l'échiquier ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures dans le départage, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.

i) Chaque partie devra être jouée sous le contrôle d'un arbitre. En cas d'incident, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera définitive.

j) Les couleurs initiales seront attribuées par tirage au sort dans tous les cas ci-dessous.

k) Les cas suivants sont des exemples où le temps pour les départages est limité.

1.

a. Si deux joueurs doivent se départager, ils joueront un mini match de 2 parties en 3mn + 2s par coup. En cas d'égalité :

b. un nouveau tirage au sort pour les couleurs aura lieu. Le gagnant est le premier vainqueur d'un match. Après chaque partie impaire les couleurs seront inversées.

2. Si trois joueurs doivent participer au départage :

a. Ils jouent un tournoi toutes rondes (sans aller-retour) à la même cadence qu'en 1.a. Si les trois joueurs sont encore à égalité:

b. les départages suivants doivent être utilisés (voir 4.), et le joueur moins bien placé est éliminé. La procédure est alors comme en 1.a.

3. Si quatre joueurs doivent participer au départage, ils jouent une coupe. Les couples d'adversaires doivent être déterminés par tirage au sort.

Il y aura deux matchs à élimination en deux parties au rythme du 1.a.

4. Si cinq joueurs ou plus doivent participer au départage, ils seront classés par ordre des départages du tournoi et tous sauf les quatre premiers seront éliminés.

5. L'organisateur se réserve le droit d'apporter tout changement nécessaire.

6. Si seuls deux joueurs sont impliqués dans le départage, ils peuvent jouer à un rythme plus lent de jeu, si le temps le permet, en accord avec l'organisateur et l'arbitre en chef.

Partie décisive (Armageddon) :

Dans les compétitions FIDE, le blitz Armageddon (ou mort subite) se joue à la cadence de 5 minutes pour les blancs et 4 minutes pour les noirs, avec un incrément de 3 secondes par coup à compter du 61ème coup (Fischer).

2. Liste des systèmes de départage couramment utilisés

Dans tous les systèmes, les joueurs seront classés dans l'ordre décroissant des départages successifs.

La liste suivante n'indique pas d'ordre de priorité.

2.1. Départages utilisant les propres résultats du Joueur

2.1.1 Le CUMULATIF

(ou *somme des scores progressifs*)

Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le total du Cumulatif.

Exemple pratique : Le Cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi. L'anti "sous-marin" par excellence. Un joueur qui perd au début rencontrera des joueurs plus faibles; alors qu'un joueur qui gagne au début rencontrera des adversaires plus forts.

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	6	Pts	C.
Soumarinov	Absent	Perte	Perte	Gain	Gain	Gain		
Score	0	0	0	1	2	3	3	
Score Cumulé	0	0	0	1	3	6		6
Attakinski	Gain	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte		
Score	1	2	3	3	3	3	3	
Score Cumulé	1	3	6	9	12	15		15
Solidov	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle	Nulle		
Score	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3	
Score Cumulé	0,5	1,5	3	5	7,5	10,5		10,5
Classikov	Gain Forfait	Perte	Gain	Nulle	Perte	Nulle		
Score	1F	1	2	2,5	2,5	3	3	
Score Cumulé	1	2	4	6,5	9	12		12

Soumarinov : 0 + 0 + 0 + 1 + 2 + 3 = 6. Il engrange le minimum. Les points faciles sont marqués à la fin.

Attakinski : 1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15. Il engrange le maximum. Il a fait le tournoi en tête et joué sur les premières tables. Comparer son parcours avec le précédent.

Solidov : 0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 + 3 = 10,5. Un tournoi moyen.

Classikov : 1 + 1 + 2 + 2,5 + 2,5 + 3 = 12.

Le forfait est compté comme une victoire normale. Il n'y a pas d'ajustement. Les deux points marqués en début de tournoi, lui donnent un assez bon Cumulatif.

Pour le cumulatif tronqué -1; On aurait additionné uniquement les score cumulés de la ronde 2 à la ronde 6.

Pour le cumulatif tronqué -2; On aurait additionné uniquement les scores cumulés de la ronde 3 à la ronde 6.

Avantage pour l'arbitre : le Cumulatif n'étant qu'une simple addition, il est facile à calculer.

Cet avantage peut devenir un inconvénient : il est facile à anticiper (dans un groupe de point, la valeur du Cumulatif change, mais pas l'ordre). Ceci peut encourager des "arrangements" à la dernière ronde.

2.1.1.1. Cumulatif Tronqué (-1, -2, etc.)

C'est le Cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1ère ronde.

2.1.1.2. Cumulatif des Adversaires

Il s'agit de la somme des scores cumulatifs de tous les adversaires qu'un joueur a rencontrés. Un joueur exempté est réputé avoir joué contre un adversaire ayant un score de 50 %.

2.1.2 Confrontation Directe

Si tous les joueurs ex æquo se sont rencontrés, la somme des points de ces rencontrera décidera. Le joueur avec le plus score est classé n°1 et etc... Si quelques-uns mais pas tous se sont rencontrés, le joueur avec un score qui ne peut pas être égalé par un autre joueur (si toutes les rencontres avaient eu lieu) est classé n°1 et etc…

Remarque : Système difficile à appliquer avec un grand nombre de joueurs.

Ce système montre plus d'efficacité dans les tournois en toutes rondes.

2.1.3 Le Système KOYA pour les Tournois Toutes-Rondes

C'est le nombre de points obtenus contre tous les adversaires qui ont réalisé 50% ou plus.

2.1.3.1 Le Système KOYA étendu

Le Système KOYA peut :

être étendu pas à pas pour inclure les résultats de groupes de points de moins de 50%.

être réduit pas à pas pour exclure les joueurs qui ont marqué 50% ou plus.

Exemple pratique :

Dans le tournoi ci-dessous, départager les ex-æquo.

- Sachant que le départage sera dans l'ordre :
- la Confrontation Directe
- le Koya
- le Koya étendu.

	Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
1	Albert		0,5	0,5	0,5	0,5	1	0,5	1	1	1	6,5	1er
2	Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	5	
3	Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5	1	0,5	0,5	5	
4	Denis	0,5	0,5	0,5		1	0	0,5	1	0,5	0,5	5	
5	Eric	0,5	1	1	0		0,5	0,5	0	1	0	4,5	7e
6	Franck	0	0	0	1	0,5		0,5	1	1	1	5	
7	Guy	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		0,5	1	0,5	5	
8	Herbert	0	0,5	0	0	1	0	0,5		0	1	3	9e
9	Isidore	0	0,5	0,5	0,5	0	0	0	1		1	3,5	8e
10	Jack	0	0	0,5	0,5	1	0	0,5	0	0		2,5	10e

Albert, Éric, Herbert, Isidore et Jack ne sont ex-æquo avec personne. On les classe immédiatement.

Nous avons 5 joueurs ex-æquo à 5pts : Bernard; Claude; Denis; Franck; Guy

➢1e Départage : Confrontation Directe. La somme des points entre eux décidera pour départager B, C, D, F et G.
Confrontation directe

	B	*C*	*D*	*F*	*G*	*pts*		
Bernard		*0,5*	*0,5*	*1*	*0,5*	*2,5*	*2e-3e*	
Claude	*0,5*		*0,5*	*1*	*0,5*	*2,5*	*2e-3e*	*Bernard et Claude sont encore ex-æquo*
Denis	*0,5*	*0,5*		*0*	*0,5*	*1,5*	*5e-6e*	
Franck	*0*	*0*	*1*		*0,5*	*1,5*	*5e-6e*	*Denis et Franck sont encore ex-æquo*
Guy	*0,5*	*0,5*	*0,5*	*0,5*		*2*	*4e*	*Seul Guy est départagé.*

➢ 2e Départage : Le Système KOYA (nb de points obtenus contre tous les adversaires qui ont fait 50% ou plus).
Il y a eu 9 rondes, nous étudierons donc les résultats contre les joueurs ayant eu 4,5pts ou plus.
Les joueurs concernés sont Albert; Bernard; Claude; Denis; Éric; Franck et Guy.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
Denis	0,5	0,5	0,5		1	0	0,5				3	5e	Avec un Koya de 3, Denis se place devant
Franck	0	0	0	1	0,5		0,5				2	6e	Franck qui n'a que 2 point de Koya.

- Denis et Franck pour les 5e et 6e places Bernard et Claude (2e ou 3e place) :

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5				3	Les joueurs n'ont pas été départagés.
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5				3	Il faut étendre le Koya au groupe de point inférieur.

Il n'y a pas de joueurs à 4 pts, on passe à 3,5 pts. On ajoute les points marqués contre Isidore.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5		0,5		3,5
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5		0,5		3,5

Ils ont tous les deux fait nulle. On intègre les résultats contre les joueurs ayant marqué 3 pts.

Joueurs	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
Bernard	0,5		0,5	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5		4	3e	Avec un Koya étendu de 4,5 Claude passe
Claude	0,5	0,5		0,5	0	1	0,5	1	0,5		4,5	2e	devant Bernard qui n'a que 4 pts de Koya.

Récapitulatif :

Place	Joueurs	Pts	C.D.	Koya 4,5	Koya 3,5	Koya 3
2e	Claude	5	2,5	3	3,5	4,5
3e	Bernard	5	2,5	3	3,5	4
4e	Guy	5	2			
5e	Denis	5	1,5	3		
6e	Franck	5	1,5	2		

2.1.4 Nombre de Parties Gagnées

Une partie non jouée est comptée comme une nulle au titre du départage

2.1.5 Nombre de Parties Jouées avec les Noirs

Le plus grand nombre de parties jouées avec les Noirs

(Une partie non jouée sera comptabilisée comme jouée avec les Blancs).

2.1.6 Kashdan

La victoire (V) compte 4 points, la nulle (N) compte 2 points et la défaite (D) 1 point. K = 4xV + 2xN + D.

Une victoire et une défaite rapportent 5 points (4+1) alors que deux nulles ne rapportent que 4 points (2x2).

Le Kashdan donne le même résultat que le nombre de Parties Gagnées.

Ce système valorise les gains par rapport aux nulles.

Inventé par Isaak Kashdan (1905-1985), Arbitre et GM américain. Ce départage utilisé au Championnat du Monde Junior en 1988 a permis à Joël Lautier de finir devant des joueurs moins combatifs.

Peut être utilisé en Système Suisse comme en Toutes Rondes.

Exemple pratique :

Tournoi en 9 rondes, départager deux joueurs à 5 points.

Albert gagne une seule partie et fait 8 nulles (+ 1, = 8, - 0). K (Albert) = 4x1 + 2x8 + 0 = 20.

Bernard gagne 5 parties et perd 4 parties (+ 5, = 0, - 4). K (Bernard) = 4x5 + 2x0 + 4 = 24.

2.2 Systèmes de Départage utilisant les Résultats des Adversaires

Remarque : le paragraphe suivant présente l'évolution du « score ajusté ». Pour atténuer l'influence néfaste des parties non jouées sur le classement, ces parties seront comptées comme suit :

Traitement des parties non jouées pour le calcul du Buchholz (Congrès 2009)

À partir du 1er Juillet 2012, le système suivant s'applique :

Pour le calcul du départage :

Toutes parties non jouées dans lesquelles les joueurs sont indirectement impliqués (résultats par forfait d'opposants) sont considérés comme ayant été nulles.

Pour le calcul du départage, un joueur qui n'a pas d'adversaire sera considéré comme ayant joué contre un adversaire virtuel qui a le même nombre de points au début de la ronde et qui fera nulle dans toutes les rondes suivantes. Pour la ronde elle-même le résultat par forfait sera considéré comme le résultat normal.

Cela donne la formule:
San = SJR + (1 –SfJR) + 0.5 * (n –R)
Où pour le joueur J qui ne joua pas ronde R :
n = nombre de rondes réalisées
San = score ajusté de l'adversaire virtuel après la ronde n.
SJR = score du joueur avant la ronde R.
SfJR = score du joueur à la ronde R : (0 si il perd par forfait, 1 si il gagne par forfait)
R=ronde où le forfait a eu lieu.

Exemple 1: À la ronde 3 d'un tournoi de 9 rondes le joueur J ne se présente pas.
Le score du joueur J après la ronde 2 est de 1,5. Le score de son adversaire virtuel est
San = 1.5 + (1 – 0) + 0.5 * (3 – 3) = 2.5 après la ronde 3
San = 1.5 + (1 – 0) + 0.5 * (9 – 3) = 5.5 à la fin du tournoi

Exemple 2: À la ronde 6 d'un tournoi de 9 rondes, l'adversaire du joueur J ne se présente pas.
Le score du joueur J après 5 rondes est de 3.5. Le score de son adversaire virtuel est :
San = 3.5 + (1 – 1) + 0.5 * (6 – 6) = 3.5 après la ronde 6
San = 3.5 + (1 – 1) + 0.5 * (9 – 6) = 5.0 à la fin du tournoi

Le nouveau "score ajusté" servira de base dans le calcul des départages utilisant les points des adversaires.
Cela n'influencera pas le Cumulatif ou le Koya. Dans ces systèmes, seul le résultat compte. (A.G. 98).

SCORE AJUSTE (S.A.) :

Les points marqués par les adversaires sont utilisés pour les évaluer, mais un point gagné par forfait ou exemption n'a pas la même valeur qu'un point arraché sur l'échiquier. De même une partie perdue par forfait ne signifie pas qu'elle aurait été perdue devant l'échiquier. Ou encore quand un joueur abandonne un tournoi, il ne marque évidemment plus de point. On "ajustera" donc le total du joueur.

Exemple 3 :
Fiche de Bernard (ci-dessous) :
Bernard n'a pas joué la ronde 4 contre Victor. Par conséquent, il est supposé que Bernard a joué contre un adversaire virtuel au lieu de Victor à la ronde 4. Nous devons éliminer le score de Victor et ajouter le score de l'adversaire virtuel, calculé comme ci-dessous.

Calcul du score de l'adversaire virtuel de Bernard :
Bernard est comme le joueur J et il n'a pas joué contre Victor Ronde 4 (voir l'exemple 1).
Ainsi, pour Rd 4, R = 4
SJR (Score de Bernard avant Rd 4) = 2
SfJR (score forfait de Bernard dans Rd 4) = 0
Nombre de rondes n = 11
San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n – R) = 2,0 + (1 - 0.0) + 0,5 * (11 - 4) = 3,5 = 6,5
Buchholz de l'adversaire virtuel de Bernard à la ronde 4 = 6,5

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Pascal	3½	1
2	Brian	7	1
3	Jérôme	7½	0
4	Victor	3½	-
5	David	4½	1
6	Michel	6	0
7	Dominique	6½	½
8	Armand	4½	1
9	Gustave	6½	½
10	Emile	4½	1
11	Thomas	7	0
	Buchholz de Bernard = 61 – 3.5 (Victor) + 6.5 (Adv.Virtuel) = 64	61	

Exemple 4 :

Fiche de Laurent :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Gérard	0 + 5*	+
2	Paul	6½	1
3	Emmanuel	7 - 0 .5*	1
4	Jacques	7½	1
5	Isidore	7½	1
6	Robert	9	1
7	Maurice	8	½
8	Sylvain	8	1
9	Hector	7½	1
10	Sébastien	8	0
11	Denis	8	½
	Buchholz =81.5	81.5	8/10

Laurent est comme le joueur J et son adversaire Gérard à la Rd 1 ne s'est pas présenté (voir exemple 2).
Ainsi, pour Rd 1, R = 1
SJR (Score de Laurent avant Rd1) = 0
SfJR (score de Laurent à la Rd 1) = 1
Nombre de rondes n = 11
San = SJR + (1 - SfJR) + 0,5 * (n - R)
= 0 + (1 - 1) + 0,5 * (11 - 1) = 5
Buchholz de l'adversaire virtuel de Laurent à la Rd 1 = 5

Emmanuel, troisième adversaire de Laurent a obtenu un gain par forfait à la Rd1. C'est un adversaire indirect et le résultat est considéré comme un match nul pour Emmanuel, contre un adversaire virtuel.

Point réel de Emmanuel = 7 (dont 1 pt de forfait)

Points ajustés de Emmanuel = 6,5

Buchholz de Laurent à la fin du tournoi =

0 + 5 + 6 ½ + 7 - 0 .5 + 7 ½ + 7 ½ + 9 + 8 + 8 + 7 ½ + 8 + 8 = 81,5

Exemple 5 :

Fiche de Sylvain :

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Alain	5	1
2	Albert	6½	1
3	Robert	8	1
4	Nathan	6½	½
5	Denis	8	1
6	Hervé	7½	1
7	Rémy	7	1
8	Laurent	9 – 0.5	0
9	Sébastien	8	0
10	Raymond	7	½
11	Joël	7½	1
	Buchholz = 79.5	80 – 0.5	

Laurent, adversaire de Sylvain, a un gain par forfait sur Gérard à la ronde 1. Il est un adversaire indirect de Sylvain. Ainsi, à la Rd 1, pour le Buchholz, Laurent a fait match nul contre Gérard.

Le score réel de Laurent est de 9, dont 1 point par forfait contre Gérard à la ronde 1. Il s'agit d'un match nul contre un adversaire virtuel et donc un demi-point doit être déduit.

Ainsi, le Buchholz de Laurent, par rapport à Sylvain = 9 - 0,5 = 8,5

Buchholz de Sylvain = 5 + 6 ½ + 8 + 6 ½ + 8 + 7 ½ + 7 + 9 - 0,5 + 8 + 7 + 7 ½ = 79,5

Exemple 6 :
Fiche de Denis:

Rd.	Nom	Pts	Res.
1	Georges	4 + .5	1
2	Brice	5	1
3	Hubert	7½	½
4	Norbert	7	1
5	Sylvain	8	0
6	Fabrice	8	1
7	Albert	8	1
8	Bertrand	9	0
9	Antoine	6½	1
10	Clément	7½	1
11	Laurent	9 – 0.5	½
	Buchholz = 79.5	79.5 -0.5 +0.5	

Denis a deux adversaires indirects.
A la ronde 1, l'adversaire de Denis, Georges, a perdu son match contre Matthieu par forfait à la ronde 5.
Pour le Buchholz de Denis, Georges a fait match nul contre un joueur virtuel.
Donc, il reçoit un demi-point, au lieu de 0.

Rd.	Name	Pts	Res.
1	Denis	8	0
2	Simon	5	½
3	Patrick	3½	½
4	Thomas	5	1
5	Gaëtan	4½	0
6	Matthieu	4½	- + .5
7	Etienne	2	1
8	Maxime	6½	0
9	Victor	4	0
10	Gaston	4	½
11	Romain	4	½
	Score de Georges pour le Buchholz de Denis		4 +.5

Pour le Buchholz, le score de Georges à l'égard de Denis est 4 + 0.5 = 4.5 et non 4
Comme indiqué dans le cas de Sylvain, Laurent a joué avec Denis aussi (11ème).
Buchholz de Laurent, pour Denis est 9 - 0.5 = 8.5
Buchholz de Denis = 4 + 0.5 + 5 + 7½ + 7 + 8 + 8 + 8 + 9 + 6½ + 7½ + 9 – 0.5 = 79.5

Le Système BUCHHOLZ

Le Buchholz
Le Buchholz est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

Le Buchholz Médian 1
C'est le Buchholz diminué du meilleur et du plus mauvais score ajusté des adversaires.

Le Buchholz Médian 2
C'est le Buchholz diminué des deux meilleurs et des deux plus mauvais scores ajustés.

Le Buchholz Tronqué 1
C'est le Buchholz diminué du plus mauvais score ajusté des adversaires.

Le Buchholz Tronqué 2
C'est le Buchholz diminué des deux plus mauvais scores ajustés.

La Somme des Buchholz
C'est la somme des résultats du Buchholz des adversaires.

Basé sur la force "réelle" des adversaires (Score Ajusté), sans tenir compte de la force estimée (Elo).
C'est un départage très populaire, utilisé depuis la création du Système Suisse.
On peut le nuancer de différentes façons.

On ne peut le calculer qu'après la fin de la toute dernière partie de la dernière ronde.
C'est un avantage car les joueurs peuvent difficilement s'arranger entre eux mais cela rend le calcul difficile à faire manuellement.

Exemple pratique :
Il est nécessaire dans un premier temps de calculer le score ajusté (S.A.) de chacun de ses adversaires :

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Pts	SA
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain		
Score	1	0,5	0,5	0	1	3,0	
Score Ajusté	1	0,5	0,5	0	1		3,0
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait		
Score	0	1	1	0	0	2	
Score Ajusté	0,5	1	1	0	0,5		3
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait		
Score	0	0	1	1	1	3	
Score Ajusté	0	0	0,5	1	0,5		2
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent		
Score	0,5	0	0	0	0	0,5	
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5		2

Remarques :

PAUL a joué toutes ses parties, son score ajusté est égal à son score réel.

Pour les autres joueurs, on remplace les parties non-jouées : Gains par forfait, défaites par forfait, exemptions et absences par un demi-point.

Pour calculer le Buchholz (Bu.):

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Pts	Bu
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain		
Score	1	0,5	0,5	0	1	3	
Score Ajusté final de l'adversaire	3	2	1	2,5	4		12,5
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait		
Score	0	1	1	0	0	2	
Score Ajusté final de l'adversaire	3	2	3	4	3		15
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait		
Score	0	0	1	1	1	3	
Score Ajusté final de l'adversaire	2,5	1,5	1	3	2		10
LUDO	Nulle	Perte	Absent	Absent	Absent		
Score	0,5	0	0	0	0	0,5	
Score Ajusté final de l'adversaire	1,5	2	2,5	2	1,5		9,5

Paul a joué toutes ses parties, il suffit donc d'ajouter simplement les scores ajustés adverses :
3+2+1+2,5+4=12,5

Loïc a été absent à la ronde N°1 et à la ronde N°5; il faut donc calculer le score ajusté des deux adversaires virtuels correspondants :
Adversaire virtuel ronde N°1 : Sa5 = SJ1 + (1 –SfJ1) + 0.5 × (5 –1)=0+(1-0)+0,5×(5-1)=3
Adversaire virtuel ronde N°5 : Sa5= SJ5 + (1 –SfJ5) + 0.5 × (5 –1)=2+(1-0)+0,5×(5-5)=3
Il ne reste plus qu'à additionner les scores ajustés : 3+2+3+4+3=15

Tony a gagné par exemption à ronde N°3 et a gagné par forfait à la ronde N°5
Adversaire virtuel ronde N°3 : Sa5 = SJ3 + (1 –SfJ3) + 0.5 × (5 –3)=0+(1-1)+0,5×(5-3)=1
Adversaire virtuel ronde N°5 : Sa5 = SJ5 + (1 –SfJ5) + 0.5 × (5 –5)=2+(1-1)+0,5×(5-5)=2
Buchholz=2,5+1,5+1+3+2=10

Ludo a été absent aux rondes N°3, N°4 et N°5
Adversaire virtuel ronde N°3 : Sa5 = SJ3 + (1 –SfJ3) + 0.5 × (5 –3)=0,5+(1-0)+0,5×(5-3)=2,5
Adversaire virtuel ronde N°4 : Sa5 = SJ3 + (1 –SfJ4) + 0.5 × (5 –4)=0,5+(1-0)+0,5×(5-4)=2
Adversaire virtuel ronde N°5 : Sa5 = SJ5 + (1 –SfJ5) + 0.5 × (5 –5)=0,5+(1-0)+0,5×(5-5)=1,5
Buchholz=1,5+2+2,5+2+1,5=9,5

Le Système SONNEBORN-BERGER

Le Sonneborn-Berger pour les Tournois Individuels

C'est la somme des points des adversaires que le joueur a battu, et la demi-somme des points des adversaires contre lesquels le joueur a fait nulle.

Exemple :

N°	Joueur	1	2	3	4	Total	S.B.
1	A		0	1	0	1	1
2	B	1		½	½	2	2,5
3	C	0	½		½	1	2
4	D	1	½	½		2	2,5

A : (0 x 2) + (1 x 1) + (0 x 2) = 0 + 1 + 0 = 1
B : (1 x 1) + (0,5 x 1) + (0,5 x 2) = 1 + 0,5 + 1 = 2,5
C : (0 x 1) + (0,5 x 2) + (0,5 x 2) = 0 + 1 + 1 = 2
D : (1 x 1) + (0,5 x 2) + (0,5 x 1) = 1 + 1 + 0,5 = 2,5

A et C ont été départagés par le S.B. mais pas B et D. Il faut prévoir un autre départage.

Le Sonneborn-Berger pour les Tournois par Équipes

C'est la somme des produits du score de chaque équipe adverse par le score réalisé face à cette même équipe. Il en existe plusieurs :

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes A: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes B: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes C: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes D: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes.

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes A tronqué: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de match, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes B tronqué: la somme de la multiplication des points de match des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de match, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes C tronqué: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de match contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de parties, ou

Sonneborn-Berger pour tournois par équipes D tronqué: la somme de la multiplication des points de parties des équipes rencontrées par les points de parties contre ces équipes, en enlevant l'équipe avec le plus petit nombre de points de parties,

Systèmes de Départage utilisant les Classements

Moyenne Elo des adversaires

C’est la somme des classements Elo des adversaires d’un joueur divisée par le nombre de parties jouées.

Moyenne Elo tronquée

C'est la Moyenne Elo, diminuée d'un ou plusieurs classements Elo en commençant par le plus faible.

Performance Elo du Tournoi

Ce système est détaillé dans la dernière partie de ce chapitre.

Systèmes de Départage pour les matchs par équipe

2.4.1 Les Points de Match dans les Compétitions par Équipes

2 points pour un match gagné (une équipe a marqué un nombre de points supérieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

1 point pour un match nul (une équipe a marqué un nombre de points équivalent à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

0 point pour un match perdu (une équipe a marqué un nombre de points inférieur à la moitié du nombre d'échiquiers composant une équipe).

Remarque : Le nombre de points attribués selon le résultat peut varier selon l'importance que l'on veut donner aux matchs nuls par rapport aux défaites.
On peut aussi attribuer des points à un match perdu si on désire faire une différence avec un match perdu par forfait.
Notamment pour le championnat de France par équipe : 3pts pour une victoire ; 2 pts pour un match nul ; 1pt pour une défaite et 0pt pour une défaite par forfait sportif.

2.4.2 Le Berlin

Départage en Match par Équipes. Il valorise les gains aux premiers échiquiers.
On multiplie le score du 1er Échiquier par le Nombre d'Échiquier, le score du 2e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 1, le score du 3e Échiquier par le Nombre d'Échiquier - 2, et ainsi de suite.
Si N est le nombre d'échiquiers par équipe et E le numéro d'un échiquier, R le résultat de la rencontre (1, ou ½, ou 0) alors le nombre de points de Berlin apportés par l'échiquier considéré est :

$$B=(N+1-E) \times R$$

Exemple pratique :

N° d'Échiquier	Équipe A	Équipe B	Coef.	Berlin A	Berlin B
1er	1	0	x 9	9	0
2e	0	1	x 8	0	8
3e	0	1	x 7	0	7
4e	0	1	x 6	0	6
5e	1	0	x 5	5	0
6e	0	1	x 4	0	4
7e	0,5	0,5	x 3	1,5	1,5
8e	1	0	x 2	2	0
9e	1	0	x 1	1	0
TOTAL	**4,5**	**4,5**		**18,5**	**26,5**

Il y a 9 Échiquiers, on multiplie donc le score du 1er Échiquier par 9, le 2e Échiquier par 8, le 3e par 7, etc.

L'Équipe A gagne au 1er Échiquier mais perd sur les trois suivants. Les victoires sur les Échiquiers du haut assurent la victoire finale à l'Équipe B.
Une victoire au seul 1er Échiquier n'assure pas automatiquement un meilleur Berlin.

2.4.3 Autres systèmes

Il existe d'autres départages. Reportez-vous au Livre de la Fédération pour les compétitions fédérales (Coupes, Championnat, Scolaires, etc.).

Certains valorisent le gain au 1er Échiquier (Coupe de France), d'autre le différentiel gain - perte sur l'ensemble de la saison (Championnat), etc.

On peut également utiliser le Sonneborn-Berger, confrontation directe, Buchholz, etc.

Application des Systèmes de départage aux différents types de Tournois (A.G. 98)

Le choix d'un Système de Départage à utiliser dans un tournoi doit être décidé à l'avance, en tenant compte du type de tournoi (Suisse, Toutes Rondes, par Équipes, etc.) et de la structure spécifique de joueurs attendue dans le tournoi.

Par exemple l'application d'un départage basé sur le classement Elo des joueurs serait maladroit dans un tournoi où les classements ne sont pas valables, homogènes ou cohérents (par ex. tournoi Jeune/Senior), ou dans un tournoi avec un grand nombre de non classés.

Pour différents types de tournois, la FIDE recommande d'appliquer les systèmes de Départages tels que listés ci-dessous et dans l'ordre indiqué.

Tournoi Toutes Rondes Individuel :

- Confrontation Directe
- Nombre de parties gagnées
- Sonneborn-Berger
- Système KOYA

Tournoi Toutes Rondes par Équipes :

- Points de Match (si le classement est décidé par points de parties), ou
- Points de Parties (si le classement est décidé par points de matchs)
- Confrontation Directe
- Sonneborn-Berger

Système Suisse Individuel (tous les joueurs ayant un classement cohérent) :

- Confrontation Directe
- Nombre de parties gagnées
- Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)
- Moyenne Elo tronquée
- Buchholz tronqué
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Moyenne Elo des adversaires

Système Suisse Individuel (la plupart des joueurs étant classés, les Elo n'étant pas cohérents) :

- Confrontation Directe
- Nombre de parties gagnées
- Nombre de parties avec les Noirs (une partie non jouée est comptée comme jouée avec les Blancs)
- Buchholz tronqué
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

Système Suisse par Équipes :

- Points de Match (si le classement est décidé par points de parties), ou
- Points de Parties (si le classement est décidé par points de matchs)
- Confrontation Directe
- Buchholz tronqué
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

La Performance

Basé sur la force estimée des adversaires (Elo), ce départage est plus pointu que la simple Moyenne Elo. On y rajoute une "Quantité" (v. tableau ci-dessous), fonction du nombre de points.

Performance = Moyenne Elo des adversaires + Quantité. P = M + Q

Les parties non jouées (forfait, exempt,...) ne sont pas comptées. Une différence de classement de plus de 400 points sera comptée, pour les besoins du calcul, comme s'il y avait une différence de 400 points.

Exemple : Si un joueur classé 1700 joue contre un 2200 (quel que soit le résultat), on comptera que le 1700 a joué face à un 2100 et que le 2200 a joué contre un 1800.

Calculer la Moyenne Elo des adversaires en ramenant chaque Elo dans la fourchette des 400 points.

Déterminer Q, la Quantité à ajouter.

La ligne du haut indique le nombre de Parties jouées sur l'échiquier.

La colonne de gauche indique le nombre de Points obtenus sur l'échiquier.

Q est alors donné par l’intersection de la ligne de Points et de la colonne de Parties.

Points \ Parties	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
0	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736	-736
0,5	-538	-501	-501	-470	-470	-444	-422	-401	-366	-336
1	-422	-401	-383	-366	-351	-336	-309	-284	-240	-193
1,5	-351	-336	-322	-296	-284	-251	-230	-193	-149	-95
2	-296	-284	-262	-240	-220	-193	-166	-125	-72	0
2,5	-251	-240	-220	-193	-175	-141	-110	-65	0	95
3	-211	-193	-175	-149	-125	-95	-57	0	72	193
3,5	-184	-158	-141	-110	-87	-50	0	65	149	336
4	-149	-125	-102	-72	-43	0	57	125	240	736
4,5	-117	-95	-72	-36	0	50	110	193	366	
5	-87	-72	-36	0	43	95	166	284	736	
5,5	-57	-36	0	36	87	141	230	401		
6	-29	0	36	72	125	193	309	736		
6,5	0	36	72	110	175	251	422			
7	29	72	102	149	220	336	736			
7,5	57	95	141	193	284	444				
8	87	125	175	240	351	736				
8,5	117	158	220	296	470					
9	149	193	262	366	736					
9,5	184	240	322	470						
10	211	284	383	736						
10,5	251	336	501							
11	296	401	736							
11,5	351	501								
12	422	736								
12,5	538									
13	736									

Exemple : un joueur qui réalise 4 pts sur 7 aura une Quantité ajouté de 57.
Un joueur qui réalise 3 pts sur 9 aura une Quantité ajouté de – 125.

0 pts donne Q = – 736. On enlève 736 pts à la Moyenne des adversaires.
100% donne Q = + 736. On ajoute 736 pts à la Moyenne des adversaires.
50% donne Q = 0, la Performance est égale à la Moyenne des adversaires.

Exemple pratique :

Pour un joueur classé 1850 :

Ronde	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Elo Adv.	1440	1700	1800	2000	2000	1800	1900	1880	1770
Résultat	1	1	1	1	1 Forfait	0,5	0 forfait	0	1 Forfait

Bien que ce joueur participe à un tournoi en 9 rondes, il n'a joué que 6 rondes sur l'échiquier.
On oublie les rondes 5, 7 et 9 puisqu'il a gagné ou perdu par forfait.
Pour la partie de la ronde 1, on ramène le Elo à 1450 = (1850 – 400) selon la règle des 400 points.
On calcule M : (1450 + 1700 + 1800 + 2000 + 1800 + 1880) / 6 = 1772
On détermine la Quantité : 4,5 points sur 6 parties. L'intersection donne Q = + 193
On calcule la Performance : P = 1772 + 193 = 1985

5 : TOURNOIS

Chapitre **5.2**

Gestion administrative des tournois

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

5.2 Gestion administrative des tournois

Formulaires de type H

H comme…homologation !

Suivre la procédure informatique mise en place sur le site fédéral pour les tournois à cadence lente et FIDE.
Suivre la procédure mise en place par les Ligues pour les tournois à cadence lente ne comportant que des joueurs de la Ligue et non FIDE et pour les tournois à cadence rapide.

Formulaires de type T

T comme…traitement des tournois ! Ils sont sous l'entière responsabilité de l'arbitre.

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
T1ter / DNA	Page de garde	Document qui présente de façon synoptique un certain nombre de données faisant l'objet d'un contrôle de la part de la DNA.
T2 / DNA	Récapitulatif des participants	Toutes les personnes qui participent à une manifestation homologuée doivent être en règle vis à vis de notre Fédération sportive
~~T3ter / DNA~~	~~Fiche de calcul des droits d'homologation~~	~~Le chèque correspondant à cette somme doit obligatoirement accompagner cette fiche.~~
T4 / DNA	Check-list : tournois rapides	Liste des pièces qui composent le rapport technique
T5ter / DNA	Check-list : tournois joués en cadence lente	Liste des pièces qui composent le rapport technique
T6 / DNA	Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE	Liste des pièces qui composent le rapport technique et remarques spécifiques.
T7 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence A)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur ne présentant pas sa licence A
T8 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence B)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur ne présentant pas sa licence B
T9 / DNA	Enquête forfait non justifié	Exemple de lettre que doit envoyer l'arbitre à un joueur forfait.
~~T10 / DNA~~	~~Avertissement écrit~~	~~Modèle d'avertissement écrit~~
T11 / DNA	Exclusion	Modèle de document d'exclusion

Formulaires de type I

I comme …informatique ou comme…indemnités !

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
I2 / DNA	Fiche d'indemnisation d'un arbitre délivrée lors de l'arbitrage d'une manifestation homologuée	Rappel : toute indemnisation doit être déclarée (impôts).

Homologation des tournois.

Pour ce qui concerne les tournois rapides ou lents comptant pour le Elo national mais ne comportant que des joueurs de sa propre Ligue, le suivi des homologations est du ressort des Ligues.

La liste des responsables des homologations dans les différentes Ligues est consultable sur le site FFE

http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRH

Pour ce qui concerne les tournois FIDE, et tous les autres tournois comptant pour le Elo national, les demandes sont à faire directement sur le site fédéral.

Procédure :

1. Se connecter en tant qu'utilisateur "Mon Compte", http://echecs.asso.fr/Connect.aspx ,
2. Cliquer sur "Demande d'homologation" et remplir le formulaire,
3. Enregistrer.
4. Vous verrez à l'écran la prise en compte de votre demande dans le serveur de la FFE
5. Vous recevrez un message (dans votre messagerie) dès validation de la compétition.

Ce message sera du style :
« Suite à votre demande, le Tournoi XCXCXCXCX est homologué sous le numéro XXXXX.
Vous pouvez administrer et envoyer les résultats en vous connectant à http://admin.echecs.asso.fr
login: XXXXX
password : XXXXXXXXXX

Par la suite, vous pourrez retrouvez vos numéros d'homologations et leurs codes d'accès dans la même rubrique "Mon Compte" rubrique " Suivi des homologations"

T1 : Page de garde du rapport technique

RAPPORT TECHNIQUE : PAGE DE GARDE
Formulaire T1 ter

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom de l'arbitre rédacteur : _____
Numéro de licence de l'arbitre rédacteur : _____
Niveau de l'arbitre rédacteur :_____
Adresse postale : _____
_____
Téléphone et e-mail : _____
Nom, prénom et n° de licence de l'arbitre principal (si différent)_____

Nom de l'événement : .....
Numéro d'homologation FFE: .....
Date(s) de l'événement : du au .....
Lieu (commune, département, ligue) : .....
Nom, prénom et coordonnées de l'organisateur : .....
.....
.....
.....

Caractéristiques techniques

Nombre de rondes : ….
Nombre de joueurs FIDE : …… (si cadence FIDE)
Nombre de joueurs au total : ……..
Cadence Rapide ?; Cadence FFE ?; Cadence FIDE ?(Cocher une seule case)
Départages : .....
Type d'appariements :.....
Système de répartition des prix : ……
Montant total des prix distribués : ……..
Tarif des droits d'inscription : ADULTES = …..... € JEUNES = ……. €
Nom et titres des adjoints :.....

NOTES

Attestation(s) de stage pratique jointe(s) : OUI NON
Copie de demande de sanction ou d'explication : OUI NON
Bordereau de licence jointe (s) pour le secrétariat FFE : OUI NON

Divers

Date et signature de l'arbitre : …….

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES
CHECK-LIST

Formulaire T4Ter /DNA

	Délégué ELO Régional Rapide FFE	Directeur des Tournois & Titres Rapide FFE ou FIDE	Secrétariat Fédéral Rapide FIDE	Directeur juridique
1. Sauvegarde informatique + « exportations »	X			
2. Attestations sur l'honneur (le cas échéant)	X			
3. Page de garde	X	X		
4. Règlement Intérieur du Tournoi		X		
5. Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X		
6. Attestation de Stage Pratique portant sur un stagiaire ou candidat		X		
7. Chèque des droits d'homologation			X	
8. Formulaire T2 : Récapitulatif des participants.			X	
9. Rapport disciplinaire (le cas échéant)				X

Pour un rapide FFE ou FIDE Cliquer sur " Marquer Terminé " dans le module de gestion d'un tournoi.

Le rapport technique **complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit nécessairement être adressé **dans les 7 jours** qui suivent la fin du tournoi. L'arbitre principal est responsable de la rédaction et de l'expédition du rapport par courrier tarif normal ou par INTERNET. Conformément à l'article 14 du RIDNA, le rapport établi par un stagiaire (adressé uniquement au Directeur des Titres) n'est utilisé que pour valider le cursus de l'impétrant. Tout arbitre ne respectant pas ces directives peut être sanctionné (voir article 34.3 du RIDNA)

Adresse du Délégué Elo Régional (A remplir par ligue) :

Adresse du Directeur des Titres : Madame Chantal Hennequin soshin64@gmail.com

Adresse du Directeur Juridique : Monsieur Pierre Lapeyre pierrelapeyre1@yahoo.fr

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.
Aucun résultat ne doit être envoyé directement à la Direction nationale du Classement.
L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

TRAITEMENT DES TOURNOIS LENTS
CHECK-LIST

Formulaire T5 Ter / DNA

	Secrétariat fédéral	Directeur des Titres	Directeur Juridique
Règlement Intérieur du Tournoi		X	
Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X	
Page de garde		X	
Attestation de Stage Pratique portant sur un stagiaire ou candidat		X	
Rapport disciplinaire (le cas échéant)		X	X
Chèque des droits d'homologation	X		
Attestations de normes (formulaires FIDE) *le cas échéant*	X		
Formulaire T2 : Récapitulatif des participants.	X		

Cliquer sur " Marquer Terminé " dans le module de gestion d'un tournoi.

Date limite d'expédition : **le rapport complet (avec le numéro d'homologation FFE)** doit être adressé au plus tard à J + 7 au secrétariat fédéral (la partie complète qui le concerne) et au Directeur des Titres (idem) par INTERNET ou à défaut par courrier. Le jour J correspond à la date de la dernière ronde. Le non-respect de cette directive implique une amende de 67 euros à payer par l'organisateur. Conformément à l'article 34.3 du RIDNA, un arbitre ne se conformant pas à ces directives et ne respectant pas le délai "J + 7" peut être sanctionné par la DNA. Le rapport technique d'un tournoi est toujours établi et signé par l'arbitre principal en personne.

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique, comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

Adresse du secrétariat fédéral :
Fédération Française des Échecs, 6 rue de l'Eglise, 92600 ASNIERES SUR SEINE

Mail de Monsieur Erick MOURET :
erick.mouret@echecs.asso.fr

Mail du Directeur des Titres et Tournois : Madame Chantal HENNEQUIN
soshin64@gmail.com

Mail du Directeur Juridique : Monsieur Pierre LAPEYRE
pierrelapeyre1@yahoo.fr

Le Rapport Technique Simplifié V3

Le rapport technique simplifié existe déjà depuis un certain temps. Afin d'alléger le travail de l'arbitre voici la nouvelle version simplifiée du rapport.

A une époque où on se soucie beaucoup de l'environnement, il économise du papier, de l'encre pour votre imprimante et des frais d'envoi.

Comment faire ?

La sauvegarde (boule) PAPI dans les 2 jours suivant la compétition à Erick Mouret. Le rapport technique dans les 7 jours à Chantal Hennequin, responsable des tournois et titres de la DNA. Par mail : soshin64@gmail.com
Il faut aussi envoyer au secrétariat fédéral les éléments indispensables par courrier.

***A* Erick Mouret**

Par mail : *erick.mouret@echecs.asso.fr*

Sauvegarde PAPI (Boule)

Au secrétariat Fédéral

Par courrier : Fédération Française des Echecs, 6 rue de l'Eglise, 92600 ASNIERES SUR SEINE

- Le chèque des droits d'homologation
- Les attestations de norme FIDE signés (si applicable)
- Formulaire T2 : Récapitulatif des participants.

A Chantal Hennequin

Par mail : soshin64@gmail.com

Fichiers en format word ou pdf les documents listés sur le formulaire T4 Ter ou T5 Ter, soit :

- Page de Garde T1ter
- Le règlement Intérieur
- I2bis – fiche d'indemnisation de l'arbitre
- Attestation de Stage Pratique (positive)
- Attestation de Stage Pratique NEGATIVE, obligatoirement signé

T6 : Fiche concernant le traitement des tournois fermés FIDE à normes

Formulaire T6 / DNA

TRAITEMENT DES TOURNOIS FERMES HOMOLOGUES FIDE A NORMES

Ce rapport technique doit être envoyé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi à :

Fédération Française des Echecs
Château d'Asnières-sur-Seine, 6 rue de l'Église, 92600 Asnières-sur-Seine

Tout retard sera sanctionné par une amende de 67 euros à payer par l'organisateur et par une mesure disciplinaire prise par la DNA à l'encontre de l'arbitre.
Un second exemplaire du rapport doit être adressé au Directeur des Titres et Tournois.

Ce rapport technique comprend les pièces suivantes :

- **Liste des participants** en respectant l'orthographe des noms adoptée par la FIDE, notamment pour l'alphabet cyrillique, avec numéros d'identification FIDE, Elo international, fédérations (en employant le code FIDE, en trois lettres).
- **Grille des résultats** (renumérotée selon le classement final)
- **Attestations de normes, le cas échéant (formulaires FIDE)** *(le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce).*
- **Fichier pgn de l'ensemble des parties** *(le directeur des titres n'est pas destinataire de cette pièce).*

Remarque : l'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 1 an à compter de la fin du tournoi.

MODÈLE DE RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE TOURNOI.

Entente préalable entre :

- l'Arbitre principal et l'Organisateur.

- l'Organisateur et la Direction Technique Nationale.

Pour définir les modalités techniques du tournoi, obtenir son homologation FFE ou FIDE et préciser les types de joueurs qui pourront y participer (Limites Elo ? Sexe ? Nationalité ?), afin de tout prévoir (!?) pour un bon déroulement.

C'est la règle des 4 W des Anglais (Where, Why, When, Who).

Le **Règlement Intérieur** doit être préparé par l'Arbitre et l'Organisateur, avant la 1ère ronde. Il doit être affiché dans la salle du Tournoi.

*

* *

Article 1 : Présentation

L'Association (Club, Comité...) : .....

organise le ....

du ..... au ..... (bien définir le ou les tournois).

Exemple :

Le XLVIIème Open International d'Échecs de …… est organisé par le club d'échecs de ……du …… au ……

Lieu des rencontres : salle …….. du Palais des Sports de ……

Cet Open est ouvert à tout joueur respectant les conditions d'admission suivantes :

- **Comportement correct exigé**
- Être licencié A pour la saison en cours à la F.F.E. (si la licence peut être prise sur place, le joueur devra fournir un certificat médical au club organisateur) ou avoir un code FIDE d'une autre fédération reconnue par la FIDE (différent du code FRA).
- Remarque :

Au début du tournoi, les joueurs n'ayant aucun classement recevront un ELO estimé (non classé) en fonction de leur catégorie d'âge.

Aucune ré-estimation ultérieure ne sera effectuée.

Article 2 : Règles et Appariements

Les règles du Jeu sont celles de la FIDE actuellement en vigueur (voir l'introduction des Règles du Jeu)

Les appariements se font au Système Suisse (Règles C.04 FIDE 20.....) (forts-faibles, aucune protection de club, de famille, pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre (selon la FIDE)).

Seront appariés à la 1ère ronde tous les joueurs qui auront fait contrôler leur licence et réglé leurs droits d'inscription.

Exemple :

Appariements et classements assistés par ordinateur (programme PAPI 3.3.…).

Les appariements se font au système suisse (Règles C04 FIDE). Aucune protection de club, de famille. Pas de parties dirigées permettant d'obtenir un classement ou un titre.

Remarques : Sauf cas de force majeure, les appariements de la ronde n sont définitifs 2 heures après la fin de la ronde n-1. Un joueur ne désirant pas jouer une ronde, doit prévenir l'arbitre de son open au cours de la ronde précédente au plus tard.

Les appariements sur Internet sont donnés à titre indicatif.

Concernant les tournois rapides ou blitz (depuis le 1er juillet 2017) :

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

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

III.2.3 Avant le début de la manifestation, il sera annonce si les directives III/III.4 ou III.5 s'applique ou non.

Article 3 : Cadence

Cadence : 40 coups / 1h30 puis 30mn avec un incrément de 30s par coup depuis le début.

Article 4 : Horaires

Horaire de Jeu : .....

Vérification des licences : .....

Clôture des inscriptions : .....

Clôture du Tournoi : (jour, heure et lieu) .....

Affichage des appariements à ..... heures. Présence de l'Arbitre jusqu'à ..... heures.

Exemple :
Dates et horaires des rondes :

1ère ronde	**samedi ……**	**Début à 18h**
2ème ronde	**dimanche ……**	**Début à 14h30**
3ème ronde	**lundi ……**	**Début à 10h**
4ème ronde	**lundi ……**	**Début à 16h**
5ème ronde	**mardi ……**	**Début à 14h30**
6ème ronde	**mercredi ……**	**Début à 14h30**
7ème ronde	**jeudi ……**	**Début à 14h30**
8ème ronde	**vendredi ……**	**Début à 14h30**
9ème ronde	**samedi ……**	**Début à 10h**
Cérémonie	**samedi ……**	**à 17h**

Ouverture de la salle 1/4 heure avant les rondes.

Accueil des participants :

Samedi ……. à partir de 14h

Tout joueur se présentant après 17h00 ne sera apparié que pour la ronde 2 avec 0 (zéro) point.

Article 5 :

Droits d'inscriptions : Adultes : ..... Jeunes : .....

Répartition des Prix (indiquer que la liste des prix figure en annexe, avec affichage dans la salle de tournoi avant la moitié du tournoi. Préciser les modalités d'attribution des prix, ex aequo, non-cumulables, catégories, système Hort, etc....

Exemple :

Les prix ne sont pas cumulables. Les prix du classement général sont répartis au système Hort. Les prix par tranches ELO et les prix spéciaux sont attribués en cas d'égalité de points de parties au joueur ayant le meilleur départage.

Chaque joueur reçoit le prix le plus important auquel il a droit. En cas de prix de montants égaux, l'ordre de priorité suivant sera appliqué :

- Prix du classement général,
- Prix par tranches ELO,
- Prix spéciaux.

Les joueurs non classés ne peuvent pas concourir pour un prix par tranche ELO.

Article 6 : Classement

Départage des ex aequo : (indiquer les systèmes choisis dans l'ordre) .....

Exemple :

Il s'effectue en fonction du nombre de points de parties obtenu (gain = 1, nulle = ½, perte = 0).

Le départage entre les ex æquo est effectué par le Buchholz tronqué, le Cumulatif puis par la Performance en cas de nouvelle égalité.

Article 7 : Forfaits

Préciser le délai autorisé pour le retard. Si aucun délai n'est précisé, c'est le « zéro délai » qui s'applique (article 6.7.1 des règles du jeu)

On considérera qu'un joueur absent sans en avoir notifié l'arbitre a abandonné le tournoi, sauf si cette absence est justifiée par des arguments recevables avant que les prochains appariements aient été publiés

Exemple :

Un joueur apparié arrivant devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard est forfait. Tout joueur faisant forfait n'est apparié à une ronde que s'il justifie son absence (avant la publication des appariements de la ronde suivante). Tout joueur faisant deux forfaits consécutifs ou non sera exclu du tournoi. Tout forfait et tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur Juridique de la Direction Nationale de l'Arbitrage de la FFE pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.

Pour signaler une difficulté pour se rendre sur le lieu du tournoi, appeler le responsable de l'équipe d'arbitrage au 06 xx xx xx xx en précisant ses nom et prénom.

Article 8 : Fin de partie

A l'issue de la partie, le vainqueur (ou le conducteur des blancs en cas de nullité) apporte les 2 originaux des feuilles de partie à la table d'arbitrage. Chaque joueur doit ranger les pièces sur l'échiquier.

Article 9 : Nulle par accord mutuel

Rappel de la Charte du Joueur (présente en pièce jointe au règlement) et du code de l'éthique de la FIDE

Mention de la clause d'encadrement de la proposition si elle existe.

Exemple :

Les joueurs sont tenus de respecter la Charte des joueurs de la FFE et le code de l'éthique de la FIDE.

Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

Pour pouvoir faire nulle par accord mutuel, il faut jouer au moins 25 coups. En dessous de ce nombre de coups, il faut le consentement de l'arbitre pour proposer nulle.

Exemples de nulle interdite par accord mutuel :

- Partie nulle :

- Si un pat ou une position morte (absolument aucun mat ne peut se produire) se présente, avant de ranger les pièces, les joueurs doivent appeler l'arbitre qui validera le résultat, s'il y a lieu.
- En cas de répétition de position, ou si les 50 derniers coups consécutifs ont été effectués par chaque joueur sans aucune prise, et sans mouvement de pion, alors, le joueur au trait est autorisé à réclamer le nulle à l'arbitre.
- Si la nulle est constatée et validée par l'arbitre, les joueurs entourent les deux noms, écrivent « ½ » ou « 0,5 », et signent les feuilles, puis remettent les feuilles à l'arbitre, et rangent leurs pièces.

Article 10 : Rappels

Rappels de règles et de particularités propres au tournoi : par exemple

- appariements accélérés pendant les ..... rondes; système .....
- exclusion après 2 forfaits,
- respecter la charte du joueur d'échecs. (Affichée sur le lieu du tournoi),
- les téléphones mobiles devront être éteints, si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans l'espace de jeu, le joueur en question perd la partie.
- les joueurs ne devront posséder aucun moyen électronique de communication dans la salle de jeu,
- Conformément aux décisions du Comité Directeur de la F.F.E des 21 et 22 juin 2014, avertissement oral aux joueurs détenteurs d'un téléphone mobile et/ou d'un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. Ils sont interdits dans la salle de jeu mais tolérés dans un sac et complètement éteints.
- Tout son émis : sonnerie, alarme, ou vibreur, entraînera la perte immédiate de la partie pour le joueur fautif.
- S'il est évident qu'un joueur a utilisé un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie et l'adversaire gagnera.
- Les participants acceptent la réglementation anti-dopage du ministère des Sports. S'il est effectué un contrôle les participants ont l'obligation de suivre les directives de l'organisateur et du médecin pratiquant le contrôle,
- si l'arbitre a des soupçons de tricherie envers un joueur, le joueur incriminé devra se conformer aux directives de l'arbitre. L'arbitre entamera une procédure disciplinaire auprès du Directeur ~~des~~ Juridique si les faits sont avérés,

- les photos avec flash ne seront acceptées que durant les dix premières minutes de la ronde,
- avoir une attitude convenable
- analyse et blitz interdits dans la salle
- interdiction à un joueur d'aller dans la salle d'analyse pendant sa partie
- éviter toute discussion et toute lecture suspecte
- vente de littérature échiquéenne interdite dans la salle de jeu
- signalement des abandons non justifiés au Directeur Juridique pour les joueurs français et à la fédération concernée pour les joueurs étrangers.
- toute dégradation entraînera une exclusion
- animations

Exemple :

La salle de jeu comprend « la zone de jeu » + les toilettes + « l'espace fumeur » + « l'espace boisson ». Le joueur au trait ne peut quitter la « zone de jeu » sans autorisation de l'arbitre. Pendant la partie, interdiction de quitter la salle de jeu sans autorisation de l'arbitre.

Éviter toute discussion et toute lecture suspecte.

Tout comportement incorrect, y compris à l'extérieur ou sur les lieux d'hébergement pourra être sanctionné. Une tenue correcte est exigée sur les lieux du Tournoi.

Les pendules doivent être manipulées calmement.

Les téléphones doivent être éteints sous peine de sanction. L'utilisation d'un téléphone portable durant la partie entraîne la perte de la partie. Un téléphone qui émet un son entraîne la perte de la partie.

Les analyses sont interdites dans la salle de jeu.

> Il est strictement interdit de fumer dans la zone de jeu ainsi que dans tous les locaux désignés comme « zones non-fumeurs » par les responsables de la sécurité du site.

Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne sont plus appariés

Tout manquement à la « Charte du Joueur d'Échecs » peut être sanctionné. Voir annexe

Article 11 :

Arbitre Principal :.....

Arbitres Adjoints : .....

.....

(indiquer le titre : Arbitre International, Arbitre FIDE, Arbitre Fédéral Élite 1 ou 2, Open 1 ou 2, Club, Arbitre Stagiaire)

Article 12 : Jury d'appel

Jury d'appel : Il est constitué avant le début de la première ronde et est affiché en annexe dans la salle de tournoi.

(La plupart des litiges interviennent à cause de décisions arbitrales. C'est pourquoi le ou les arbitres ne doivent pas figurer dans la commission d'appel)

Article 13 : Contrôle anti-dopage

Tous les participants acceptent de se soumettre à tout contrôle anti-dopage pratiqué par un médecin agréé et à la demande de tout organisme habilité. L'arbitre se chargera de contacter les joueurs désignés.

Article 14 :

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce Règlement Intérieur.

L'Arbitre Principal L'Organisateur

Formulaire T2 / DNA

TRAITEMENT DES TOURNOIS
RÉCAPITULATIF DES PARTICIPANTS

TOURNOI :……
N° d'homologation :……
Date(s) : du ……au …….

Nom et numéro de licence de l'arbitre principal : ……
…….

Nombre de participants(ayant joué au moins une ronde)	

Nombre de joueurs ayant présenté une licence F.F.E valable pour la saison en cours :	
Nombre de joueurs étrangers n'ayant pas de licence F.F.E à présenter : (un étranger inscrit sur la liste FRA de la F.I.D.E n'entre pas dans cette catégorie	
mais dans la première voire dans les suivantes)	
Nombre de joueurs licenciés F.F.E ayant fourni une attestation sur l'honneur (faute de pouvoir présenter leur licence valable pour la saison en cours) Rappel : l'arbitre doit impérativement joindre ces attestations au rapport technique.	
Nombre de joueurs ayant pris une licence sur place : (et dont les noms figurent dans la liste ci-dessous)	
TOTAL(qui doit être égal au nombre de participants) :	

Liste des joueurs ayant pris une licence sur place :

Nom et prénom des nouveaux licenciés	Date de naissance

Faire une seconde liste si besoin.

Nom et adresse du responsable local de ces prises de licences :
……
……
Ces nouvelles licences figurent sur l'état-navette du club de……..

Je soussigné …… (arbitre principal) **certifie l'exactitude de ces données. Je sais que ma responsabilité est pleinement engagée.**

Date et signature de l'arbitre

Attestations sur l'honneur

Formulaire DNA / T7

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné…….certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence A valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Formulaire DNA / T8

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné…….certifie sur l'honneur que je suis titulaire d'une licence B valable pour la saison en cours.

Mon nom :

Mon prénom :

Mon adresse :

Mon numéro de licence :

Mon club :

Ligue d'appartenance :

Date et signature

Gestion Homologation des Tournois

Nouvelles dispositions pour les homologations et dans la gestion des tournois

Demandes d'homologation

Les demandes doivent être faites à la rubrique "mon compte".

Pour les Tournois FFE, la demande doit être faite 10 jours avant le début du Tournoi.

Pour les Tournois FIDE le délai est de 15 jours, pour les Tournois à Norme (c'est-à-dire où une norme est possible) 40 jours à l'avance.

Si votre demande est hors délais le serveur le signale et demande de cocher une case "demande en retard". La demande sera alors prise en compte mais rien ne garantit qu'elle soit acceptée et les droits d'homologation fixes seront doublés.

Toute demande d'homologation entraîne le règlement de la partie fixe des droits même si le tournoi est annulé.

Nouvelles contraintes de la FIDE

La FIDE n'accepte plus les Tournois durant plus de ~~**3 mois**~~ **30 jours**. De tels Tournois doivent désormais faire l'objet de plusieurs demandes avec le nombre de rondes à la fin (Ex : Tournoi Interne 2019 r-3, Tournoi Interne 2019 r4-5 etc…)

La FIDE demande désormais la date de chaque partie. Il faut donc indiquer ces dates dans le formulaire d'homologation. La FIDE n'accepte pas plus de 3 rondes par jour même en une heure ko.

Il est aussi rappelé qu'un joueur étranger doit obligatoirement avoir un code FIDE faute de quoi (en plus d'être désormais considéré comme non licencié) le tournoi ne peut être pris en compte. Un joueur souhaitant être classé sous FRA aura son code ajouté automatiquement.

Gestion du tournoi et droits d'homologation

La personne qui a demandé l'homologation reçoit les codes d'accès au site d'administration du tournoi.

Ce site permet de :

• Changer l'annonce

• Envoyer un fichier pdf d'annonce

• Modifier le type de Tournoi

• Diminuer le nombre de rondes (pas de l'augmenter !)

Une fois que le fichier Papi est envoyé, d'afficher la facture des droits d'homologation.

Il faut comme avant les faire parvenir avec la facture au siège de la FFE ou les payer en ligne mais c'est le rôle dorénavant de l'organisateur (club référent) dans les deux cas.

Ces droits d'homologations comportent :

• Une part fixe de 10 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE, de 50 pour les Tournois à norme (ces droits sont doublés si la demande d'homologation a été faite en retard)

• Une part variable égale à 7% des droits d'inscriptions annoncés adultes et jeunes (mi et gmi gratuits).

Les éliminatoires jeunes pour le Championnat de France sont exemptées, en cas de problème contacter Erick Mouret.

Une fois le tournoi terminé il faut :

• Renvoyer le jour même (au plus tard 2 jours après le tournoi car les tournois FIDE sont désormais pris en compte jusqu'à la veille du la publication du mois) le fichier Papi sur le site FFE (ou à défaut par mail au responsable des homologations)

• Marquer le Tournoi "Terminé" ce qui indique au responsable des homologations que le tournoi peut être traité.

Une fois le Tournoi marqué "Terminé" il n'est plus possible de le modifier. Il faut demander le déverrouillage du Tournoi pour prévenir le responsable des homologations qu'il va y avoir des modifications dans le résultat.

Les droits d'homologation sont dans tous les cas recalculés lorsque le tournoi est marqué terminé. Ils sont aussi disponibles dans le site de gestion du club référent à la rubrique tournoi.

Pour les tournois durant plus de ~~**90 jours**~~ **30 jours**, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement. Si l'arbitre a déjà envoyé les rondes et les résultats directement à M Erick MOURET pour une prise en compte, les rondes et résultats déjà pris en compte devront être enlevé avant l'envoi suivant.

T3 : Droits d'homologation

Formulaire T3quater / DNA

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

FICHE de CALCUL des DROITS d'HOMOLOGATION

Pour des tournois à cadence lente.

Ce document est une information, le paiement doit-être effectué par le club référent à la FFE.

Ces droits d'homologations comportent :

• Une part fixe de 10 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE, de 50 euros pour les tournois à norme (ces droits sont doublés si la demande d'homologation a été faite en retard)

• Une part variable égale à 7% des droits d'inscriptions annoncés adultes et jeunes (mi et gm gratuits). Pour les tournois fermés à normes de titre international, ceux qui sont organisés en partenariat avec la F.F.E. sont exonérés de droits, les autres ont des droits d'homologation fixes :
150 €uros pour un tournoi de Maîtres – 300 €uros pour un tournoi de Grands Maîtres.

TOURNOI : Calcul du montant total des inscriptions

	Nombre d'Inscrits		Montant		Total
Adultes Tarif nominal		x		=	
Jeunes (-20 ans) Tarif nominal		x		=	
Ititrés (GM et MI gratuits)		x	0	=	0
			Totaux	=	
				x	7 %
Part variable				=	
Part fixe (voir plus haut)				=	
Droits d'homologation				=	

AUTRES TOURNOIS	Montant	Taux	Total €
Tournoi à Norme de MI – Fixe 150 €	--	--	
Tournoi à Norme de GM – Fixe 300 €	--	--	

Droits d'homologation =

T11 : Exclusion

Formulaire T11 / DNA

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Exclusion

Identification de l'arbitre rédacteur

Nom et prénom : .....
Numéro de licence : .....
Titre : .....

Caractéristiques techniques du tournoi

Nom :.....
Numéro d'homologation FFE :.....
Dates du tournoi : .....

En application de l'article 12.9 des règles du jeu, l'arbitre principal exclut du tournoi le joueur suivant :
Identification du joueur sanctionné

Nom et prénom :.....
Numéro de licence : .....
Adresse postale : .....

MOTIF de l'EXCLUSION

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Date et signature de l'arbitre : .....

L'avis d'exclusion est remis au joueur et affiché dans la salle de jeu. Si le joueur est absent, l'arbitre se charge d'informer le joueur par lettre recommandée avec accusé de réception.
Le joueur a la possibilité de faire appel dans un délai de 10 jours à compter de la date de réception, devant la commission d'appel du tournoi ou par défaut la commission d'appel sportif.

Destinataires : intéressé, arbitres, Directeur Juridique DNA FFE

Barème d'indemnisation de l'arbitre

1) PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Ce barème a comme base une constante appelée « P ». La valeur de « P » est égale à 17 euros au 1er janvier 2010. Elle peut être réactualisée par le Comité Directeur de la F.F.E *(remarque : jadis, cette constante correspondait à la part fédérale d'une licence senior. Cette correspondance n'est plus appliquée)*.
- Le calcul de l'indemnité est valable pour l'arbitre principal. L'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité (sauf cas particuliers définis en l'article 5), est hébergé, et reçoit des frais de déplacements. L'arbitre stagiaire ne perçoit aucune indemnité, mais est hébergé. L'organisateur n'est pas tenu de lui verser des frais de déplacements.
- Rappel des quotas : un arbitre par tranche de 100 joueurs. *Exemple pour 120 joueurs : un arbitre principal + un arbitre adjoint (titré ou stagiaire).*
- L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise entre **50 € (plancher) et 85 € (plafond)**. Des dispositions spécifiques sont appliquées dans certains cas définis au paragraphe 5.
- Dès lors qu'un tournoi est homologué, l'organisateur est tenu de faire appel à un arbitre fédéral ayant au moins le titre minimal requis (voir règlements fédéraux : tournois homologués). L'indemnisation de l'arbitre est obligatoire et doit nécessairement figurer dans le budget de l'événement. Si un arbitre fait don d'une somme correspondant partiellement ou totalement au montant de l'indemnité due, cette opération apparaît à la fois en dépenses (ligne budgétaire « arbitrage ») et en recettes (don).
- Le paiement de l'indemnité s'effectue avant le début de la dernière ronde. Une fiche d'indemnisation, signée par l'arbitre et par l'organisateur, est établie en double exemplaire.

2) FRAIS DE DÉPLACEMENTS

- L'arbitre doit nécessairement utiliser son véhicule :
  - option 1 : **0,31 € / km (tarif indicatif, se reporter au tarif en vigueur de la FFE)** + remboursement des péages sur présentation des justificatifs.
  - option 2 : frais réels (s'il n'y a pas eu accord préalable entre l'organisateur et l'arbitre, l'option 1 est systématiquement adoptée).
- L'arbitre ne doit pas utiliser son véhicule : tarif S.N.C.F 2ème classe, augmenté d'un forfait « petits déplacements » d'un montant de **20 euros**.

3) HÉBERGEMENT

Il est parfois nécessaire de prévoir pour l'arbitre un hébergement. Ce dernier comprend alors les nuitées en hôtel 2 étoiles ou équivalent et les repas au tarif conforme aux textes en vigueur, s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparés par le comité organisateur.

4) MISE À DISPOSITION D'UN ORDINATEUR PERSONNEL, FRAIS DIVERS

Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, l'organisateur lui verse **un forfait de 40 euros.**
Tous les frais que l'arbitre a pu engager pour l'arbitrage concerné (courrier, frais de téléphone, papeterie, etc) sont remboursés sur présentation de justificatifs ou d'attestations sur l'honneur.

5) CALCUL DES INDEMNITÉS

- **Matchs officiels organisés par la F.F.E, la Ligue, le C.D.J.E, le club : I = 50 € par jour**

Pour les matchs nécessitant la présence de plusieurs arbitres, chaque arbitre, même lorsqu'il est adjoint (dès lors qu'il est titré) perçoit la somme de 50 € (pas d'application de la règle de la demi-indemnité).

- **Tarifs adoptés pour deux grands événements nationaux :**

Dans la mesure où le matériel informatique est fourni lors des Championnats de France, les arbitres ne recevront pas d'indemnité pour ce matériel.

- Championnats de France des jeunes :
425 euros pour l'arbitre en chef et pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : juniors, cadets, minimes, benjamins, pupilles et Open A,
390 euros pour chaque arbitre principal responsable des catégories suivantes : poussins, petits poussins et Open B.
Adjoints (titulaires d'un titre) : **250 euros**

- Championnats de France :
425 euros pour l'arbitre en chef et les arbitres principaux,
250 euros pour les arbitres adjoints (dès lors qu'ils sont titrés, y compris AFC)

Remboursement sur la base du tarif kilométrique de 2° classe SNCF, en vigueur le jour du déplacement.

Celui-ci est calculé sur la base de la distance aller à vol d'oiseau, disponible à l'adresse suivante :

http://lion1906.com/Pages/francais/recherche/orthodromie/orthodromie.html

DISTANCE ALLER	CONSTANTE	PRIX KM
D (km)	C	K
1-16	0,7781	0,1944
17-32	0,2503	0,2165
33-64	2,0706	0,1597
65-109	2,8891	0,1489
110-149	4,0864	0,1425
150-199	8,0871	0,1193
200-300	7,7577	0,1209
301-499	13,6514	0,1030
500-799	18,4449	0,0921
800-999	32,2041	0,0755

Valeurs janvier 2016 http://www.ac-grenoble.fr/admin/spip/spip.php?article2861
Formule de remboursement du trajet aller : R = C + (D x K)
Le remboursement total correspond au remboursement aller multiplié par 2 + 20 € forfaitaires couvrant les frais annexes (domicile-gare notamment).
EXEMPLE :
Paris-Tours = 204 kms à vol d'oiseau
Remboursement : R = 7,7577 + (204 x 0,1209) = 32,4213 = 32,42
Remboursement total : (32,42 x 2) + 20 = 84,84 €

- **Tournois au système suisse (cadence lente)**

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.
I = X x P
X = A+B+C+D
(rappel : P est égal à 17 euros, voir paragraphe 1)
A = nombre de rondes
B = nombre de joueurs divisé par 20
C = nombre de joueurs titrés divisé par 10 (titrés : GM, MI, MF)
D = somme des prix du tournoi divisée par 1500
Les variables B, C et D sont arrondies à l'entier supérieur.

Exemple : soit un tournoi de 7 rondes en 5 jours, regroupant 285 joueurs dont 21 titrés. Total des prix versés aux joueurs = 6500 €
A= 7
B = 285 / 20 = 14,25 soit 15
C = 21 /10 =2,1 soit 3
D = 6500 / 1500 = 4,33 soit 5
I = (7 + 15 + 3 + 5) x 17 = 30 x 17 = 510 euros
Somme ramenée à 425 € en vertu de l'application du plafond (voir les principes généraux)

Indemnisation d'un arbitre adjoint : 425 / 2 = 212,50 €

- **Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse**

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.
R = nombre de rondes
D = somme des prix divisée par 1500
K = coefficient établi en fonction du nombre de joueurs
K = 0,4 jusqu'à 50 joueurs
K = 0,5 de 51 à 100 joueurs
K = 0,6 de 101 à 150 joueurs
K = 0,7 de 151 à 200 joueurs
K = 0,8 au-delà de 200 joueurs

I = (K x R x P) + (D x P)

Exemple N°1 :
Soit un tournoi de 5 rondes avec 45 joueurs. Pas de prix en espèces.
I = (0,4 x 5 x 17) = 2 x 17 = 34 €
Somme portée à 50 € en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux)

Exemple N°2 :
Soit un tournoi de 7 rondes avec 75 joueurs, 900 € de prix.
I = (0,5 x 7 x 17) + (900/1500 x 17) = 59,5 + 10,2 = 69,7 €

- **Tournois toutes rondes en cadence lente**

Rappel : le système de Scheveningen n'entre pas dans cette catégorie, mais dans celle des matchs.

I = indemnité à verser à l'arbitre
J = nombre de joueurs
D = somme (non arrondie) des prix divisée par 1500

TOURNOIS À NORMES : **I = (2,5 x J x P) + (D x P)**

AUTRES TOURNOIS : **I = (1,5 x J x P) + (D x P)**

Exemple :
Soit un tournoi fermé à normes, 10 joueurs, 9 rondes, 1 ronde par jour, total des prix versés aux joueurs = 2000 euros.
I = (2,5 x 10 x 17) + (2000/1500 x 17) = 425 + (1,33 x 17) soit 425 + 22,6 = 447,6 €.

Remarque : en vertu de l'application du plancher (voir les principes généraux) l'indemnité sera 9 x 50 € = 450 €.

I2 : Fiche d'indemnisation de l'arbitre

Formulaire I2ter / DNA

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Fiche d'indemnisation de l'arbitre

N° d'indemnité interne à l'arbitre : ...../20.....
(Ex : fiche 2/2021 pour ma 2ème manifestation arbitrée en 2021)

IDENTIFICATION DE L'ARBITRE
Nom et prénom de l'arbitre :.....
Numéro de la licence FFE de l'arbitre :.....
Adresse de l'arbitre :.....
Date(s) de la manifestation échiquéenne :.....
Nom de la manifestation échiquéenne :.....
Numéro d'homologation F.F.E :.....
Lieu (préciser la commune et le département) : .....

IDENTIFICATION DE L'ORGANISATEUR
Nom (et adresse du siège social) de l'Association sportive organisatrice :.....
.....
Adresse postale :.....
Téléphone :.....
Adresse électronique :.....
Nom du responsable de la manifestation :.....

Remboursement de Frais de déplacement
Option 1 : Frais kilométriques se reporter au tarif FFE + péages sur justificatifs Total : .....€
Option 2 : Tarif SNCF 2ème classe +forfait petits déplacements (20€) Total : .....€
Don de l'arbitre: .....€
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre:.....€

Hébergement
Hôtel (standard hôtel 2 étoiles, pension complète ou demi-pension) Total : .....€
Repas (conformément au tarif en vigueur s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparé)Total : .....€
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre :.....€

Mise à disposition d'un ordinateur personnel, Frais divers
Forfait 40 € pour fourniture de son matériel informatique Total :.....€
Frais engagés par l'arbitre (courriers, téléphone, papeterie, etc..)
sur présence de justificatifs Total :.....€
Don de l'arbitre: .....€
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre:.....€

Indemnité d'arbitrage
Se référer pour le calcul aux règles définies dans le Livre de l'Arbitre
Montant de l'indemnité versée à l'arbitre = € (dont € reversés au club)

Rq : montant à déclarer dans les Bénéfices Non Commerciaux sur la déclaration fiscale,
Sans charge sociale si le total annuel reste inférieur à 14,5 % du Plafond Annuel de la Sécurité Sociale (5965 € en 2021)

TOTAL versé à l'arbitre = €
(et € reversés à)

Signature de l'arbitre Date et Signature de l'organisateur

T9 : Enquête forfait non justifié

Formulaire DNA / T9

Coordonnées de l'arbitre

A....., le.....

Monsieur (Madame) ……

Vous avez participé au tournoi de …… que vous avez abandonné avant la fin du tournoi, après la ……. ronde sans me prévenir de votre départ. Vous avez donc été apparié contre une personne qui vous a attendu en vain.

Je vous prie de bien vouloir m'indiquer dans les plus brefs délais le motif justifié de votre abandon.

Sans réponse de votre part au plus tard le …….....……., je serais hélas dans l'obligation, en tant qu'arbitre principal de ce tournoi, de signaler cet abandon non justifié à la Direction des Tournois (Fédération Française des Échecs) qui appliquerait à votre encontre une **suspension automatique de votre licence pour une durée de trois mois**, conformément aux règlements fédéraux.

Dans l'attente de votre réponse (*à me faire parvenir à l'adresse mentionnée dans le cadre ci-dessus : coordonnées de l'arbitre*), je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes meilleurs sentiments.

Signature de l'arbitre du tournoi

Attestation de Stage Pratique

La procédure concernant la délivrance des attestations de stage pratique se trouve désormais sur le site de la F.F.E. à l'adresse suivante : http://www.echecs.asso.fr/Actus/2871/Guide_ASP1.2.pdf

5 : TOURNOIS

Chapitre **5.3**

Le Système Hort

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

5.3 Le système Hort :

Bien qu'il porte le nom d'un grand maître, ce système n'est pas un système de départage, mais un système de répartition des prix. Hort n'en est pas l'inventeur, mais peut-être celui qui le popularisa.
Il consiste à attribuer à chaque joueur primé d'un tournoi, et ex aequo avec d'autres joueurs, la moitié du prix qu'il aurait obtenu en tenant compte de sa place et la moitié du prix qu'il aurait obtenu en cas de partage.

Exemple 1 :

Imaginons un tournoi où les 10 premiers prix sont à partager entre 2 groupes ex aequo.

	Prix à la place	Prix partagés	Prix au système Hort
joueur A	15000,00	12 400,00	13 700,00
joueur B	12000,00	12 400,00	12 200,00
joueur C	10200,00	12 400,00	11 300,00
joueur D	9000,00	3 675,00	6 337,50
joueur E	7000,00	3 675,00	5 337,50
joueur F	5000,00	3 675,00	4 337,50
joueur G	3500,00	3 675,00	3 587,50
joueur H	2500,00	3 675,00	3 087,50
joueur I	1500,00	3 675,00	2 587,50
joueur J	900,00	3 675,00	2 287,50
joueur K		3 675,00	1 837,50

Les joueurs A, B et C sont à égalité de points, et départagés par un système quelconque.

Les joueurs D, E, F, G, H, I, J et K également. Le joueur K est 11e et n'aurait pas dû être primé si les prix étaient attribués à la place. Toutefois, étant ex æquo, il bénéficie du partage et du système Hort.

On calcule la moyenne des prix des ex-æquo.
On donne à chaque joueur ex æquo la moitié de cette moyenne et la moitié du prix qu'il aurait dû recevoir.

Joueur A : [(15000+12000+10200):3]:2 + 15000:2 = 6200 + 7500 = 13700,00
Joueur B : [(15000+12000+10200):3]:2 + 12000:2 = 6200 + 6000 = 12200,00
Joueur C : [(15000+12000+10200):3]:2 + 10200:2 = 6200 + 5100 = 11300,00
Joueur D : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 9000:2 = 6337,50
Joueur E : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 7000:2 = 5337,50
Joueur F : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 5000:2 = 4337,50
Joueur G : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 3500:2 = 3587,50
Joueur H : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 2500:2 = 3087,50
Joueur I : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 1500:2 = 2587,50
Joueur J : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 900:2 = 2287,50
Joueur K : [(9000+7000+5000+3500+2500+1500+900):8]:2 + 0:2 = 1837,50

Exemple 2 :

Répartition des Prix - Le Système HORT :

Il existe traditionnellement trois modes de répartition des prix : le Partage Intégral, l'Attribution au Départage et le Système Hort. Le mode de répartition est décidé au début de la compétition.

Le Partage Intégral
Les Prix sont partagés également entre les joueurs ayant le même nombre de points. Les ex æquo ne sont pas départagés.

L'Attribution au Départage
Chaque joueur reçoit le Prix associé à sa place. Les joueurs sont classés dans l'ordre du Départage.

Système Hort
C'est la moyenne entre le Partage Intégral et l'Attribution au Départage.

Ce système de partage des Prix permet d'éviter deux injustices : Le Partage Intégral (que les points aient été faciles ou pas) ou l'attribution au Départage (où un joueur ex æquo peut ne pas avoir de prix).

Exemple :

Place	*Joueur*	**Points**	*Départage*	*Prix Officiel*	*Attribution au Départage*	*Partage Intégral*	*Système HORT*
1er	*Aimée*	*6*	*28*	*500 €*	*500 €*	*450 €*	*475 €*
2e	*Béatrice*	*6*	*23*	*400 €*	*400 €*	*450 €*	*425 €*
3e	*Claude*	*5*	*27*	*200 €*	*200 €*	*100 €*	*150 €*
4e	*Diane*	*5*	*24*	*100 €*	*100 €*	*100 €*	*100 €*
5e	*Erika*	*5*	*20*	*rien*	*0 €*	*100 €*	*50 €*
6e	*Félicie*	*4*	*21*	*rien*	*0 €*	*0 €*	*0 €*
				à distribuer 1 200 €	*Total distribué 1 200 €*	*Total distribué 1 200 €*	*Total distribué 1 200 €*

L'Attribution au Départage n'est que la photocopie de la liste officielle des prix.
Partage Intégral : Aimée et Béatrice sont 1ère et 2e ex æquo, elles se partagent 500 € + 400 € = 900 €. Trois filles sont 3e-4e ex æquo, elles se partagent 200 € + 100 € = 300 €. Avec ce système, Claude "perd" 100 €, qui vont dans la poche d'Erika.
Le Système Hort est la moyenne des deux précédents. Aimée : 500 € + 450 € = 950 €. 950/2 = 475.
Béatrice : 400 € + 450 € = 850 €. 850/2 = 425. Claude : 200 € + 100 € = 300 €. 300/2 = 150.
Diane : facile. Erika : 0 € + 100 € = 100 €. 100/2 = 50.
Félicie finit 6e elle n'est pas 4e ex aequo elle n'aura donc aucun prix au classement général.

On utilisera le Système Hort pour le classement général, rarement pour les prix spéciaux (Elo, jeune, etc.) en raison du trop grand nombre d'ex æquo. Pour le classement général, s'il y a beaucoup d'ex æquo, il arrive que les derniers prix attribués soient faibles. Alors, traditionnellement, on n'attribue pas un prix trop faible (par exemple pas de prix inférieur à l'inscription). Tout cela doit être signalé au début du tournoi.
Petit problème pratique du Système Hort : Il faut préparer les prix (chèque ou enveloppe) au dernier moment!

6 : FIDE

Chapitre 6.1 : Le Classement de la FIDE
Chapitre 6.2 : Les Titres de la FIDE
Chapitre 6.3 : Titres d'Arbitre décernés par la FIDE
Chapitre 6.4 : Formation des Arbitres
Chapitre 6.5 : Classification des Arbitres
Chapitre 6.6 : Règlement Disciplinaire pour les arbitres
Chapitre 6.7 : Directives contre la tricherie
Chapitre 6.8 : Les Tournois de la FIDE
Chapitre 6.9 : Les tournois de haut niveau
Chapitre 6.10 : Normalisation & matériels de jeu
Chapitre 6.11 : Règles du jeu d'Echecs en ligne de la FIDE
Chapitre 6.12 : Enregistrement & Octroi de licence FIDE

Le Livre
de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6 : FIDE

Chapitre **6.1**

Le classement de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.1.1 Le classement Standard de la FIDE

En vigueur à partir du 1er juillet 2017
Approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2016.

0 Introduction

Une partie jouée sur l'échiquier sera prise en compte pour le classement de la FIDE lorsqu'elle se déroule dans un tournoi homologué par la FIDE et qu'elle respecte les critères suivants.

0.1 La réglementation qui suit sera uniquement modifiée par l'Assemblée Générale sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). De tels changements prendront effet le 1er juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, ces changements s'appliqueront pour ceux qui débutent à cette date ou après.

0.2 Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le tournoi et son calendrier de jeu doit être homologué une semaine avant le début du tournoi. Le Directeur de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins d'une semaine avant le début du tournoi. Les tournois avec possibilités de normes doivent être homologués 30 jours à l'avance.

0.3 Tous les arbitres d'un tournoi comptabilisé pour le classement FIDE seront licenciés, sinon le tournoi ne sera pas comptabilisé.

0.4 Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et continentales doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats.

0.5 La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre en compte pour le classement un tournoi en particulier. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1 Cadence de Jeu

1.1 Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

Quand au moins un des joueurs dans la partie a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.

Quand au moins un des joueurs dans la partie a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.

Quand tous les joueurs dans la partie ont un classement en-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

1.2 Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il sera de 40 coups.

1.3 Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement rapide, chaque joueur doit avoir plus de dix minutes mais moins de soixante minutes.

1.4 Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement blitz, chaque joueur doit au moins avoir 5 minutes mais pas plus de dix minutes.

NdT : cet article est en contradiction avec le règlement pour le ELO Rapide et Blitz de la FIDE, c'est une erreur. La limite basse pour la prise en compte est bien celle indiquée dans le règlement dédié, à savoir au moins 3 minutes de réflexion pour chaque joueur.

2 Règlements en vigueur

2.1 Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

3 Durée de jeu journalière

3.1 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé en se basant sur des parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

4 Durée du tournoi

NdT : bien que la VO de ce texte n'ait pas encore changé, la limite en vigueur est maintenant de 30 jours et non plus de 90 jours.

4.1 Pour les tournois, une période ne dépassant pas 90 jours, sauf :

4.11 Les championnats dont la durée excédera 90 jours peuvent être pris en compte.

4.12 La CH peut approuver la prise en compte pour le classement de tournois durant plus de 90 jours.

4.13 Pour les tournois durant plus de 90 jours, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement. Si l'arbitre a déjà envoyé les rondes et les résultats directement à M Erick MOURET pour une prise en compte, les rondes et résultats déjà pris en compte devront être enlevé avant l'envoi suivant.

5 Parties non jouées

5.1 Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Toute partie où les deux joueurs ont fait au moins un coup seront prises en compte pour le classement.

6 Composition du tournoi

6.1 Si un joueur non classé marque zéro point dans son premier tournoi, son score et celui de ses adversaires contre lui ne sont pas pris en compte. Mais si le joueur non classé a joué des parties prises en compte pour le classement, alors ce résultat sera inclus dans le calcul de son classement global.

6.2 Dans un tournoi toutes rondes, au moins un tiers des joueurs doit être classé.

6.21 Si le tournoi réunit moins de 10 joueurs, au moins 4 doivent être classés.

6.22 Dans un tournoi toutes rondes aller-retour avec des joueurs non classés, il doit y avoir au moins 6 joueurs, dont 4 classés.

6.23 Les Championnats Nationaux joués en toutes rondes seront pris en compte si au moins 3 joueurs (ou 2 femmes dans les compétitions réservées aux femmes) y participant avaient un classement FIDE officiel avant le début du tournoi.

6.3 Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe :

6.31 Pour qu'une première performance d'un joueur non classé soit comptabilisée, il doit marquer au moins un demi-point.

6.32 Pour les joueurs classés, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées.

6.4 Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties sont non jouées, les résultats du tournoi doivent être déclarés pour le classement comme un tournoi au Système Suisse.

6.5 Quand un match a lieu sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un joueur a gagné le match ne seront pas prises en compte.

6.6 Les matchs dans lesquels l'un des joueurs ou les deux sont non classés ne seront pas pris en compte.

7 Liste Officielle du Classement de la FIDE

7.1 Le premier jour de chaque mois, la CH préparera une liste intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.

7.11 La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 7.14) est la période pendant laquelle une certaine liste de classement est valable.

7.12 Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront consignées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Date de naissance, Sexe et la valeur actuelle de K pour le joueur.

7.13 La date de clôture des tournois pour une liste est 3 jours avant la date de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte sur la liste. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de la liste.

7.14 Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il répond aux critères suivants:

7.14a S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.3, un minimum de 5 parties

7.14b S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.4, un minimum de 5 parties jouées contre des adversaires classés.

7.14c La condition d'un minimum de 5 parties n'est pas nécessairement à remplir lors d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, totalisant au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial.

7.14d Le classement est d'au moins 1000.

7.14e Le classement est calculé en utilisant tous ses résultats comme s'ils avaient été joués en un seul tournoi (ceci n'est pas publié tant qu'il n'a pas joué au moins 5 parties) en utilisant toutes les données de classement disponibles.

7.2 Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste:

7.21 Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sont listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.

7.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés dans une liste séparée, complétant la liste des joueurs classés.

7.23 Les joueurs inactifs sont considérés comme classés avec leur classement le plus récemment publié pour des besoins de classement et de titres.

7.23a Un joueur est considéré comme débutant son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.

7.23b Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors listé sur la prochaine liste.

8. FONCTIONNEMENT DU SYSTÈME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en écarts de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

L'échelle de classement est arbitraire avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tables qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en un écart de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1.0, dp est nécessairement indéterminé, mais est affiché à 800 pour fixer les idées. La seconde table montre la conversion d'un écart de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour le joueur 'H' le mieux classé et le joueur 'L' le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

(a) La table de conversion du score en pourcentage, p, en écart de classements, d(P)

p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)
1.00	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

(b) Table de conversion d'un écart de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour le joueur H le mieux classé et le joueur L le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Détermination du Classement 'Ru' dans une manifestation donnée, pour un joueur précédemment non classé.

8.21 Si un joueur non classé marque zéro point dans sa première manifestation prise en compte pour le classement, son score ne sera pas comptabilisé.

Tout d'abord, déterminer le classement moyen de sa compétition 'Rc'.

(a) Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe : c'est simplement le classement moyen de ses adversaires classés.

(b) Les résultats des joueurs classés et non classés dans un tournoi toutes rondes sont pris en compte. Pour les joueurs non classés, le classement moyen de la compétition 'Rc' est également la moyenne du tournoi 'Ra' déterminée comme suit :

(i) Déterminer le classement moyen des joueurs classés 'Rar'.

(ii) Déterminer p pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires.

Déterminer ensuite dp pour chacun de ces joueurs.

Puis, déterminer la moyenne de ces dp = 'dpa'.

(iii)'n' est le nombre d'adversaires.

Ra = Rar - dpa x n/(n+1)

8.22 S'il marque 50%, alors Ru = Ra.

8.23 S'il marque plus de 50%, alors Ru = Ra + 20 pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

8.24 S'il marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes :

Ru = Rc + dp.

8.25 S'il marque moins de 50% dans un tournoi toutes rondes :

Ru = Ra + dpx n/(n+1)

8.3 Le classement Rn qui sera publié pour un joueur précédemment non classé est alors déterminé comme si le nouveau joueur avait joué toutes ses parties jusqu'à présent en un tournoi. Le classement initial est calculé en utilisant le score total contre tous les adversaires. Il est arrondi à l'entier le plus proche. 0,5 est arrondi vers le haut.

8.4 Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

8.5 Détermination du changement de classement pour un joueur classé:

8.51 Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer l'écart de classement entre le joueur et son adversaire, D.

8.52 Si l'adversaire est non classé, alors le classement est déterminé à la fin de la manifestation. Ceci ne s'applique qu'aux tournois toutes-rondes. Dans les autres tournois, les parties contre des adversaires non classés ne sont pas comptabilisées.

8.53 Les classements provisoires de joueurs non classés obtenus dans des tournois passés sont ignorés.

8.54 Un écart de classement de plus de 400 points sera comptabilisé comme s'il s'agissait d'un écart de 400 points pour les besoins du classement.

8.55 (a) Utiliser la table 8.1(b) pour déterminer la probabilité de score PD du joueur.

(b) ΔR = score – PD. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma\Delta R$ x K = le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

8.56 K est le coefficient de développement.

K = 40 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties

K = 20 tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.

K = 10 lorsque le classement publié du joueur a atteint 2400 et reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.

K = 40 pour tout joueur jusqu'à son 18ème anniversaire, tant que son classement reste au-dessous de 2300.

Si le nombre de parties (n) pour un joueur dans un classement donné [ndt : lent, rapide, blitz] pour une période, multiplié par le facteur K (comme défini ci-dessus) dépasse 700, alors K doit être le plus grand nombre entier tel que K x n ne dépasse pas 700.

8.57 Rn est arrondi à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 1 (que le changement soit négatif ou positif).

8.58 Détermination des classements dans un tournoi toutes rondes.

Lorsque des joueurs non classés participent, leur classement est déterminé par un processus itératif.

Ces nouveaux classements sont ensuite utilisés pour déterminer le changement de classement pour les joueurs classés.

Ensuite, le ΔR pour chacun des joueurs classés est déterminé pour chaque partie en utilisant Ru (nouveau) comme s'il s'agissait d'un classement réel.

9 Procédures de rapport

9.1 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu. Le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

9.2 Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être transmis pour le classement à moins que les invitations originales n'indiquaient clairement que la manifestation n'était pas prise en compte pour le classement FIDE. L'arbitre principal doit également l'annoncer aux joueurs avant le début du tournoi.

9.3 Chaque fédération nationale désignera un officiel pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et coordonnées doivent être données au secrétariat de la FIDE.

10 Surveillance du traitement du système de classement

10.1 L'une des fonctions du Congrès est d'établir les critères selon lesquels les titres et les classements de la FIDE sont décernés. La fonction du système de classement est de produire des informations de mesures scientifiques de la meilleure qualité statistique pour permettre au Congrès d'attribuer des titres équivalents pour des compétences de joueurs équivalentes. Ainsi, le système de classement doit être scientifiquement maintenu et ajusté de manière convenable à court et à long terme.

10.2 L'échelle de classement est arbitraire et ouverte. Ainsi, seuls les écarts de classements ont une signification statistique en termes de probabilité. Par conséquent, si la composition du champ de classement de la FIDE venait à changer, l'échelle de classement pourrait aller à la dérive du fait des progrès réels des joueurs. Son objectif fondamental est d'assurer l'intégrité du système de manière à ce que des classements de même valeur puissent représenter, d'année en année, la même qualité de jeu.

10.3 L'une des responsabilités de l'Administrateur du Système de Classement est de détecter toute dérive de l'échelle de classement.

11 Les obligations de l'Administrateur du Système de Classement de la FIDE

11.1 Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.

11.2 Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la CH les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système de classement.

11.3 Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.

11.4 Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre international.

12 COMMENTAIRES SUR LE SYSTÈME DE CLASSEMENT

12.1 La formule suivante donne une bonne approximation des tableaux 8.1a/b.

$P = 1/(1 + 10^{-[D/400]})$. Toutefois, les tableaux sont utilisés tels quels.

12.2 Les tables 8.1a/b sont utilisées exactement comme elles sont décrites, aucune extrapolation n'est faite pour établir un troisième chiffre significatif.

12.3 K est utilisé comme influence stabilisatrice dans le système. Quand K = 10, le classement s'inverse en 70 parties environ, K = 20 c'est 35 parties ; K = 40, c'est 18 parties.

12.4 Le système a été conçu pour permettre aux joueurs de vérifier leur classement à tout moment.

13 INCLUSION DANS LA LISTE DE CLASSEMENT

13.1 Pour être inclus dans la FRL ou dans les listes de classement Rapide/Blitz de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. La fédération ne doit pas être temporairement ou définitivement exclue d'adhésion.

13.2 C'est la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient plus être inclus dans la FRL.

13.3 Tout joueur exclu de l'une ou l'autre liste de classement car il n'est pas en mesure d'obtenir d'adhésion d'une fédération nationale peut solliciter la FIDE pour une dérogation afin d'être inclus.

6.1.2 Le classement Rapide et Blitz de la FIDE

En vigueur à partir du 1er juillet 2018
Approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2017.

0 Introduction

Une partie jouée sur l'échiquier sera prise en compte pour le classement de la FIDE lorsqu'elle se déroule dans un tournoi homologué par la FIDE et qu'elle respecte les critères suivants.

0.1 La réglementation qui suit sera uniquement modifiée par l'Assemblée Générale sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). De tels changements prendront effet le 1er juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, ces changements s'appliqueront pour ceux qui débutent à cette date ou après.

0.2 Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le tournoi et son calendrier de jeu doit être homologué une semaine avant le début du tournoi. Le Directeur de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins d'une semaine avant le début du tournoi. Les tournois avec possibilités de normes doivent être homologués 30 jours à l'avance.

0.3 Tous les arbitres d'un tournoi comptabilisé pour le classement FIDE seront licenciés, sinon le tournoi ne sera pas comptabilisé.

0.4 Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et continentales doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats.

0.5 La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre en compte pour le classement un tournoi en particulier. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1 Cadence de Jeu

1.1 Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups :

- Pour une partie rapide, tous les coups doivent être effectués dans un temps fixé de plus de 10 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou le temps attribué + 60 fois un incrément doit être de plus de 10 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur.
- Pour une partie blitz, tous les coups doivent être effectués dans un temps fixé de plus de 3 minutes mais pas plus que 10 minutes pour chaque joueur ; ou le temps attribué + 60 fois un incrément doit être de plus de 3 minutes mais pas plus que 10 minutes pour chaque joueur.

1.2 Les parties où les deux joueurs ont des temps de jeu différents ne sont pas comptabilisées.

2 Règlements en vigueur

2.1 Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

3 Nombre de rondes par jour

3.1 Le nombre maximum de rondes par jour est :
- de 15 rondes par jour pour les parties rapides ;
- de 30 rondes par jour pour les parties blitz.

4 Durée du tournoi

4.1 Les tournois doivent être joués dans une période n'excédant pas 30 jours, mais le président de la CH peut donner une autorisation préalable pour des tournois de durée plus longue.

5 Parties non jouées

5.1 Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Toute partie où les deux joueurs ont fait au moins un coup seront prises en compte pour le classement.

6 Composition du tournoi

6.1 Si un joueur non classé marque zéro (0) point ou un demi (0,5) point dans son premier tournoi, son score et celui de ses adversaires contre lui ne sont pas pris en compte. Mais si le joueur non classé a joué des parties prises en compte pour le classement, alors ce résultat sera inclus dans le calcul de son classement global.

6.2 Dans un tournoi toutes rondes, au moins un tiers des joueurs doit être classé.

6.21 Si le tournoi réunit moins de 10 joueurs, au moins 4 doivent être classés.

6.22 Dans un tournoi toutes rondes aller-retour avec des joueurs non classés, il doit y avoir au moins 6 joueurs, dont 4 classés.

6.23 Les Championnats Nationaux joués en toutes rondes seront pris en compte si au moins 3 joueurs (ou 2 femmes dans les compétitions réservées aux femmes) y participant avaient un classement FIDE officiel avant le début du tournoi.

6.3 Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe :

6.31 Pour qu'une première performance d'un joueur non classé soit comptabilisée, il doit marquer au moins un (1) point.

6.32 Pour les joueurs classés, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées.

6.4 Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties sont non jouées, les résultats du tournoi doivent être déclarés pour le classement comme un tournoi au Système Suisse.

6.5 Quand un match a lieu sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un joueur a gagné le match ne seront pas prises en compte si le match était programmé avec plus de 8 parties.

6.6 Les matchs dans lesquels l'un des joueurs ou les deux sont non classés ne seront pas pris en compte.

7 Listes Officielles du Classement Rapide et blitz de la FIDE

7.1 Le premier jour de chaque mois, la CH préparera des listes intégrant les parties prises en compte durant la période de classement jouée avec les listes précédentes. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.

7.11 La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 7.14) est la période pendant laquelle une certaine liste de classement est valable.

7.12 Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront consignées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Date de naissance, Sexe et la valeur actuelle de K pour le joueur.

7.13 La date de clôture des tournois pour une liste est 3 jours avant la date de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte sur la liste. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de la liste.

7.14 Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il répond aux critères suivants:

7.14a S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.2, un minimum de 5 parties

7.14b S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.3, un minimum de 5 parties jouées contre des adversaires classés.

7.14c La condition d'un minimum de 5 parties n'est pas nécessairement à remplir lors d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, totalisant au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial.

7.14d Le classement est d'au moins 1000.

7.14e Le classement est calculé en utilisant tous ses résultats comme s'ils avaient été joués en un seul tournoi (ceci n'est pas publié tant qu'il n'a pas joué au moins 5 parties) en utilisant toutes les données de classement disponibles.

7.2 Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste:

7.21 Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sur la liste rapide ou sur la liste blitz sont listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.

7.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés dans une liste séparée, complétant la liste des joueurs classés.

7.23 Les joueurs inactifs sont considérés comme classés avec leur classement le plus récemment publié pour des besoins de classement et de titres.

7.23a Un joueur est considéré comme débutant son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an. Un joueur peut être actif en rapide ou en blitz et inactif sur l'autre liste.

7.23b Un joueur regagne son statut d'actif pour la liste concernée s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors listé sur la prochaine liste.

8. FONCTIONNEMENT DU SYSTÈME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en écarts de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

L'échelle de classement est arbitraire avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tables qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en un écart de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1.0, dp est nécessairement indéterminé, mais est affiché à 800 pour fixer les idées. La seconde table montre la conversion d'un écart de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour le joueur 'H' le mieux classé et le joueur 'L' le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

(a) La table de conversion du score en pourcentage, p, en écart de classements, d(P)

p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)
1.00	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

(b) Table de conversion d'un écart de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour le joueur H le mieux classé et le joueur L le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06

40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Détermination du Classement 'Ru' dans une manifestation donnée, pour un joueur précédemment non classé.

8.21 Si un joueur non classé marque zéro point dans sa première manifestation prise en compte pour le classement, son score ne sera pas comptabilisé.

Tout d'abord, déterminer le classement moyen de sa compétition 'Rc'.

(a) Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe : c'est simplement le classement moyen de ses adversaires classés.

(b) Les résultats des joueurs classés et non classés dans un tournoi toutes rondes sont pris en compte. Pour les joueurs non classés, le classement moyen de la compétition 'Rc' est également la moyenne du tournoi 'Ra' déterminée comme suit :

(i) Déterminer le classement moyen des joueurs classés 'Rar'.

(ii) Déterminer p pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires.

Déterminer ensuite dp pour chacun de ces joueurs.

Puis, déterminer la moyenne de ces dp = 'dpa'.

(iii)'n' est le nombre d'adversaires.

Ra = Rar - dpa x n/(n+1)

8.22 Si un joueur non classé a un classement standard au début d'un tournoi rapide ou blitz, son classement standard est utilisé pour le calcul du classement. Un tel joueur est considéré comme étant classé.

8.23 S'il marque 50%, alors Ru = Ra.

8.24 S'il marque plus de 50%, alors Ru = Ra + 10 pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

8.25 S'il marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes :

Ru = Rc + dp.

8.26 S'il marque moins de 50% dans un tournoi toutes rondes :

Ru = Ra + dpx n/(n+1)

8.3 Le classement Rn qui sera publié pour un joueur précédemment non classé est alors déterminé comme si le nouveau joueur avait joué toutes ses parties jusqu'à présent en un tournoi. Le classement initial est calculé en utilisant le score total contre tous les adversaires. Il est arrondi à l'entier le plus proche. 0,5 est arrondi vers le haut.

8.4 Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

8.5 Détermination du changement de classement pour un joueur classé:

8.51 Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer l'écart de classement entre le joueur et son adversaire, D.

8.52 Si l'adversaire est non classé, alors le classement est déterminé à la fin de la manifestation. Ceci ne s'applique qu'aux tournois toutes-rondes. Dans les autres tournois, les parties contre des adversaires non classés ne sont pas comptabilisées.

8.53 Les classements provisoires de joueurs non classés obtenus dans des tournois passés sont ignorés.

8.54 Un écart de classement de plus de 735 points sera comptabilisé comme s'il s'agissait d'un écart de 735 points pour les besoins du classement.

8.55 (a) Utiliser la table 8.1(b) pour déterminer la probabilité de score PD du joueur.

(b) ΔR = score – PD. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma\Delta R$ x K = le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

8.56 K est le coefficient de développement.

K = 20 pour un joueur ayant joué 35 parties classées ou moins durant une période de classement.

K= 700/n pour un joueur ayant joué plus de 35 parties classées durant une période de classement, où n est le nombre de parties classées jouées par ce joueur. K est toujours arrondi à l'entier inférieur.

8.57 Rn est arrondi à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 1 (que le changement soit négatif ou positif).

8.58 Détermination des classements dans un tournoi toutes rondes.

Lorsque des joueurs non classés participent, leur classement est déterminé par un processus itératif.

Ces nouveaux classements sont ensuite utilisés pour déterminer le changement de classement pour les joueurs classés.

Ensuite, le ΔR pour chacun des joueurs classés est déterminé pour chaque partie en utilisant Ru (nouveau) comme s'il s'agissait d'un classement réel.

9 Procédures de rapport

9.1 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu. Le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

9.2 Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être transmis pour le classement à moins que les invitations originales n'indiquaient clairement que la manifestation n'était pas prise en compte pour le classement FIDE. L'arbitre principal doit également l'annoncer aux joueurs avant le début du tournoi.

9.3 Chaque fédération nationale désignera un officiel pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et coordonnées doivent être données au secrétariat de la FIDE.

10 Surveillance du traitement du système de classement

10.1 L'une des fonctions du Congrès est d'établir les critères selon lesquels les titres et les classements de la FIDE sont décernés. La fonction du système de classement est de produire

des informations de mesures scientifiques de la meilleure qualité statistique pour permettre au Congrès d'attribuer des titres équivalents pour des compétences de joueurs équivalentes. Ainsi, le système de classement doit être scientifiquement maintenu et ajusté de manière convenable à court et à long terme.

10.2 L'échelle de classement est arbitraire et ouverte. Ainsi, seuls les écarts de classements ont une signification statistique en termes de probabilité. Par conséquent, si la composition du champ de classement de la FIDE venait à changer, l'échelle de classement pourrait aller à la dérive du fait des progrès réels des joueurs. Son objectif fondamental est d'assurer l'intégrité du système de manière à ce que des classements de même valeur puissent représenter, d'année en année, la même qualité de jeu.

10.3 L'une des responsabilités de l'Administrateur du Système de Classement est de détecter toute dérive de l'échelle de classement.

11 Les obligations de l'Administrateur du Système de Classement de la FIDE

11.1 Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.

11.2 Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la CH les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système de classement.

11.3 Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.

11.4 Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre international.

12 Inclusion dans la liste de classement

12.1 Pour être inclus dans la FRL ou dans les listes de classement Rapide/Blitz de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. La fédération ne doit pas être temporairement ou définitivement exclue d'adhésion.

12.2 C'est la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient plus être inclus dans la FRL.

12.3 Tout joueur exclu de l'une ou l'autre liste de classement car il n'est pas en mesure d'obtenir d'adhésion d'une fédération nationale peut solliciter la FIDE pour une dérogation afin d'être inclus.

6 : FIDE

Chapitre **6.2**

Les titres de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.2 Les Titres de la FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1982 et amendées par les Assemblées Générales de 1984 à 2016.
En vigueur à compter du 1er juillet 2017

1. INTRODUCTION

0.1 Seuls les titres tels qu'en 0.3 sont reconnus par la FIDE.

0.2 Les règles suivantes ne peuvent être modifiées que par l'Assemblée Générale, suivant les recommandations de la Commission d'Homologation (CH).

0.21 De tels changements ne seront effectués que tous les quatre ans, à partir de 2004 (sauf si la Commission accorde qu'une action urgente est nécessaire).

0.22 De tels changements prendront effet le 1er juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, de tels changements s'appliqueront à ceux débutant à cette date ou après.

0.3 Les titres internationaux de la FIDE seront sous la coupe de la CH, qui est l'unité de jugement final. Les titres sont :

0.31 Les titres pour le jeu d'échecs standard devant l'échiquier (comme définis dans les règles du jeu), l'instance de jugement étant la CH de la FIDE :
Grand-Maître (GM), Maître International (MI), Maître de la FIDE (MF), Candidat Maître (CM), Grand-Maître Féminin (GMF), Maître International Féminin (MIF), Maître de la FIDE Féminin (MFF), Candidat Maître Féminin (CMF).

0.4 Les titres sont valables à vie à partir de la date de confirmation.

0.41 L'utilisation d'un titre ou classement de la FIDE pour se soustraire aux principes éthiques du titre ou du système de classement peuvent mener une personne à la révocation de son titre sur recommandation de la Commission d'Homologation et entérinement de l'Assemblée Générale.

0.42 Un titre est officiellement valable à partir de la date ou tous les critères sont remplis. Pour qu'un titre soit confirmé lorsqu'il est basé sur une candidature, il doit être publié sur le site web de la FIDE et dans les autres documents appropriés pendant au moins 60 jours. Pour les titres enregistrés automatiquement voir ci-dessous, 0.5.

0.43 Le titre peut être utilisé pour les résultats des adversaires uniquement dans les tournois débutant après la confirmation. (exception : voir 1.15)

0.44 En terme, par exemple, d'âge d'obtention d'un titre, les titre est considéré comme obtenu quand le dernier résultat est obtenu et le critère de classement rempli.

0.45 Dans le cas où il est découvert que, après l'octroi du titre, le joueur a enfreint les règles de lutte contre la tricherie dans un ou plusieurs tournois sur lesquels la demande de titre était basée, le titre peut être supprimé par la Commission d'Homologation. La fédération de ce joueur peut interjeter appel de cette décision auprès du Bureau Présidentiel de la FIDE dans les 30 jours suivant la date à laquelle la décision lui a été notifiée par écrit.

0.5 Définitions

Dans le texte qui suit, quelques termes spéciaux sont utilisés :

La **performance de classement** est basée sur les résultats du joueur et le classement moyen des adversaires (voir 1.48).

La **performance de titre** (par exemple, performance de GM) est un résultat qui donne une performance de classement telle que définie en 1.48 et 1.49 contre la moyenne minimale des adversaires, prenant en compte l'article 1.46, pour ce titre. Par exemple pour une performance de GM, classement moyen des adversaires ≥2380, et performance ≥2600. Ceci pourrait être obtenu, par exemple, par un résultat de 7 points sur 9 parties.

Une performance de GM est une performance ≥2600 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2380.

Une performance de MI est une performance ≥2450 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2230.

Une performance de GMF est une performance ≥2400 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2180.

Une performance de MIF est une performance ≥2250 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2030.

Une **norme de titre** est une performance de titre remplissant des critères additionnels concernant le mélange de joueurs titrés et de nationalités selon ce qui est spécifié dans les articles 1.42 à 1.47.

Le **titre direct** (titre automatique) est un titre gagné en obtenant une certaine place ou résultat dans un tournoi. Par exemple, en gagnant ou obtenant un résultat d'au moins 50 pourcent dans un tournoi. De tels titres sont décernés et confirmés automatiquement par la CH à la candidature par la fédération du joueur.

0.6 L'Octroi des Titres

0.61 Les titres peuvent être décernés pour des résultats spécifiques lors de manifestations de Championnats déterminés, ou sont décernés en obtenant un classement comme stipulé dans cette réglementation. De tels titres sont enregistrés par le Directeur de la CH sur conseil du Bureau de la FIDE.

0.62 Pour qu'un titre direct soit attribué immédiatement, un candidat doit avoir atteint à un moment ou à un autre un classement minimum de :

GMI	2300	GMF	2100
MI	2200	MIF	2000
MF	2100	MFF	1900
CM	2000	CMF	1800

Si un candidat est classé en-dessous du seuil requis, le titre est attribué sous condition et sera attribué définitivement à la demande de la fédération nationale dès que le candidat atteint le classement minimum requis. Tout joueur avec un titre conditionnel peut prendre un titre inférieur lorsqu'il atteint le classement requis pour ce titre inférieur.

0.63 Les titres sont aussi décernés sur candidature avec des normes sur un nombre suffisant de parties. Ces titres sont décernés par l'Assemblée Générale sur recommandation de la CH que le joueur remplit les critères. Le Bureau Présidentiel ou le Comité Directeur peuvent décerner des titres dans des cas "clairs" uniquement, après consultation de la CH.

1. Critères pour les titres désignés en 0.31

1.1 Administration

1.11 Le jeu doit se dérouler selon les Règles du Jeu de la FIDE et les Règles des Tournois de la FIDE. Les tournois dont la composition est changée (sans approbation de la CH) au cours du tournoi ou ceux où les joueurs ont des conditions différentes en termes de rondes et d'appariements ne sont pas valables.

Sauf accord préalable du Directeur de la CH, les tournois doivent être inscrits au moins 30 jours à l'avance sur le serveur de la FIDE.

1.12 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu en une journée. Ceci est calculé sur la base de parties de 60 coups, bien que les parties utilisant un incrément puissent durer plus longtemps.

1.13 Il ne doit pas y avoir plus de deux rondes jouées en une journée.

Avec un incrément d'au moins 30 secondes par coup, le temps de réflexion minimum est de 90 minutes pour chaque joueur pour toute la partie, au-delà de l'incrément.

Sans incrément, le temps de réflexion minimum est de 2 heures pour chaque joueur. A partir du 1er juillet 2021, les parties jouées sans incrément d'au moins 30 secondes par coup, ne seront pas valables pour les titres ou les normes de titre, hormis pour les joueurs handicapés.

1.13a Dans les dossiers de candidature pour le titre de GM basé sur des normes, au moins une norme devra être obtenue dans un tournoi comprenant au moins 3 jours à une ronde par jour.

1.13b Dans tout tournoi permettant l'obtention de normes, les cadences et réglages de pendules devront être les mêmes pour tous les joueurs (ex : si la cadence est à incrément, tous les joueurs doivent utiliser l'incrément ; si c'est une cadence temps différé, tous les joueurs doivent utiliser le temps différé ; si aucun incrément ou temps différé n'est spécifié, alors tous les joueurs doivent jouer sans incrément ni temps différé). Il ne peut pas y avoir d'utilisation mélangée de réglages de pendules (incrément, temps différé, rien du tout).

1.14 Les *ligues* et championnats nationaux par équipe peuvent durer plus de 90 jours, mais pas plus d'un an. Normalement, pour les tournois individuels, une durée d'au plus 90 jours est permise, mais le Directeur de la CH peut donner un accord préalable à des tournois de durée plus longue.

1.15 Dans les tournois durant plus de 90 jours, les classements et titres des adversaires utilisés seront ceux en vigueur au moment où les parties ont été jouées.

1.16 L'Arbitre Principal d'un tournoi permettant l'obtention de normes sera un Arbitre International (AI) ou un Arbitre FIDE (AF). Il peut désigner un adjoint temporaire. Un AI ou un AF doit toujours se trouver dans la salle de jeu.

1.17 Aucun arbitre désigné ne peut jouer dans un tournoi permettant l'obtention de normes, même en tant que *joueur complémentaire*.

1.2 Titres obtenus par le biais de Championnats Internationaux :

1.21 Comme indiqué ci-dessous, un joueur peut obtenir :

1.21a un titre à l'occasion d'une telle manifestation ou

1.21b une norme. Dans ce cas, les points 1.42 à 1.49 s'appliquent.

1.22 Le score minimum est de 35% pour tous les titres. Le résultat présenté est le minimum requis.

Pour les compétitions continentales, sous-continentales ou approuvées par les associations internationales affiliées à la FIDE, un titre ou un résultat peut être obtenu si au moins un tiers ou cinq des fédérations membres appropriées – prenant en compte la plus petite valeur – participent à la manifestation. Le nombre minimum de participants à la manifestation est huit. Les Championnats du Monde (incluant U20) de l'IBCA, l'ICSC et l'IPCA sont exempts de cette règle.

1.23a Si des groupes sont combinés pour faire un groupe plus important, alors les critères (au moins 8 participants d'au moins 5 fédérations) du 1.22 s'appliqueront à ce groupe fusionné. Les titres peuvent être attribué au(x) meilleur(s) joueur(s) des sous-groupes, à condition que le sous-groupe ait au moins 5 participants d'au moins 3 fédérations et que le joueur marque un minimum de 50% sur un minimum de 9 parties.

1.24 Termes utilisés dans les Tableaux 1.24a et 1.24b :

Or = Premier après tiebreak ;

1er ex-aequo = 3 meilleurs après tiebreak ; Norme – sur 9 parties (sauf s'il en est spécifié différemment)

Continental et Régional = Continental et au maximum 3 événements régionaux par continent, incluant le championnat Arabe des jeunes.

Sous-continentaux – incluant Zonaux, Sous-zonaux, et le championnat Arabe adulte.

Les tournois zonaux et sous-zonaux sont acceptés pour l'obtention de titres automatiques seulement s'ils établissent des qualifiés pour la coupe du monde ou le championnat du monde

Chaque continent est autorisé à désigner un maximum de 3 championnats régionaux des Jeunes ou Scolaires pour l'obtention de titres automatiques. Le continent doit informer la commission de qualification avant le début de chaque année.

1. 24 a OBTENTION AUTOMATIQUE DE TITRES& NORMES FEMININS

EPREUVE	GMF	MIF	MFF	CMF
Championnat du Monde Féminin	¼ de finaliste = titre	Qualification après un tournoi de sélection = titre		
Olympiade			65% sur un minimum de 9 parties = titre	50% sur un minimum de 7 parties = titre
Championnat du Monde par équipes (ou des clubs)			65% sur un minimum de 7 parties = titre	50% sur un minimum de 7 parties = titre
Médaille au Championnat du Monde amateur <2300 <2000 <1700			Or = titre	Argent; Bronze = titre Or = titre
Championnat du Monde >65>50 & U20	Or = titre 1er ex-aequo = norme	Argent ; Bronze = titre		
Championnat du Monde U18	Or = norme	1eex-aequo = titre Argent, bronze = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat du Monde U16		Or = norme 1er ex-aequo = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat du Monde U14		Or = norme	1eex-aequo = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat du Monde U12 Championnat du monde scolaire U17 U15 U13			1eex-aequo = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat du Monde U10; U8 Championnat du monde scolaire U11 U9 U7				Or, Argent, Bronze = titre
Championnat Continental par équipes (ou des clubs)			65% sur un minimum de 7 parties = titre	50% sur un minimum de 7 parties = titre
Championnat Continental Individuel	Or = titre 1er ex-aequo = norme	Argent; Bronze = titre		
Championnat Continental >65>50 ; Continental et régional individuel U20	Or = norme	1er ex-aequo = titre Argent, bronze = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat Continental & Regional U18		Or = titre 1er ex-aequo = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat Continental & Regional U16		Or = norme	1er ex-aequo = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat Continental & Regional U14; U12 Championnat Continental Scolaires U17; U15; U13			Or = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat Continental Amateur Championnat Continental & Regional U10; U8 Championnat Continental Scolaires U11; U9; U7				Or, Argent, Bronze = titre
Championnat sous-continental individuel		1er ex-aequo = titre Argent et bronze = norme	Argent, Bronze = titre 65% sur au moins 9 parties = titre	50% sur au moins 9 parties = titre
Championnat individuel du Commonwealth, de la Francophonie, Hispano Américain Championnat du monde adulte handicapés		1er ex-aequo = titre Argent et bronze = norme	Argent, Bronze = titre	
Championnat du monde U20 handicapés			1er ex-aequo = titre	Argent, Bronze = titre

1.24 b OBTENTION AUTOMATIQUE DE TITRES ET NORMES (MIXTE)

EPREUVE	GMI	MI	MF	CM
Coupe du monde	1/8 de finaliste = titre	Qualification après un tournoi de sélection = titre		
Championnat du Monde Féminin	Vainqueur = titre Finaliste = norme	Qualification après un tournoi de sélection = titre		
Olympiade			65% sur un minimum de 9 parties = titre	50% sur un minimum de 7 parties = titre
Championnat du Monde par équipes (ou des clubs)			65% sur un minimum de 7 parties = titre	50% sur un minimum de 7 parties = titre
Médaille au Championnat du Monde amateur <2300 <2000 <1700			Or = titre	Argent; Bronze = titre Or = titre
Championnat du Monde >65 >50 & U20	Or = titre 1er ex-aequo = norme	Argent ; Bronze = titre		
Championnat du Monde U18	Or = norme	1eex-aequo = titre Argent, bronze = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat du Monde U16		Or = norme 1er ex-aequo = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat du Monde U14		Or = norme	1eex-aequo = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat du Monde U12 Championnat du monde scolaire U17 U15 U13			1eex-aequo = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat du Monde U10; U8 Championnat du monde scolaire U11 U9 U7				Or, Argent, Bronze = titre
Championnat Continental par équipes (ou des clubs)			65% sur un minimum de 7 parties = titre	50% sur un minimum de 7 parties = titre
Championnat Continental Individuel	Or = titre 1er ex-aequo = norme	Argent; Bronze = titre		
Championnat Continental >65 >50 ; Continental et régional individuel U20	Or = norme	1er ex-aequo = titre Argent, bronze = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat Continental & Régional U18		Or = titre 1er ex-aequo = norme	Argent; Bronze = titre	
Championnat Continental & Régional U16		Or = norme	1er ex-aequo = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat Continental & Régional U14; U12 Championnat Continental Scolaires U17; U15; U13			Or = titre	Argent; Bronze = titre
Championnat Continental Amateur Championnat Continental & Régional U10; U8 Championnat Continental Scolaires U11; U9; U7				Or, Argent, Bronze = titre
Championnat sous-continental individuel		1er ex-aequo = titre Argent et bronze = norme	Argent, Bronze = titre 65% sur au moins 9 parties = titre	50% sur au moins 9 parties = titre
Championnat individuel du Commonwealth, de la Francophonie, Hispano Américain Championnat du monde adulte handicapés		1er ex-aequo = titre Argent et bronze = norme	Argent, Bronze = titre	
Championnat du Monde U20 handicapés			1er ex-aequo = titre	Argent, Bronze = titre

1.3 Des titres peuvent être obtenus en atteignant un classement publié ou intermédiaire à un moment ou un autre (voir 1.53a), ayant à ce moment joué au moins 30 parties comptabilisées pour le classement :

1.31	Maître de la FIDE	≥ 2300
1.32	Candidat Maître	≥ 2200
1.33	Maître de la FIDE féminin	≥ 2100
1.34	Candidat Maître féminin	≥ 2000

1.4 Les titres de GM, MI, GMF, MIF peuvent également être obtenus en réalisant des normes dans des tournois comptant pour le classement international joués selon la réglementation qui suit.

1.41 Le nombre de parties

1.41a Les joueurs doivent jouer au moins 9 parties, cependant

1.41b 7 parties seulement sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe en 7 rondes

7 parties seulement sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes.

8 parties seulement sont requises pour la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin où ces normes sur 8 parties comptent pour 9 parties.

1.41c Pour un tournoi en 9 rondes, si un joueur a seulement 8 parties à cause d'un forfait ou une exemption, mais qu'il a un mélange d'adversaires correct dans ces parties, alors s'il a le résultat de titre sur 8 parties, cela compte comme une norme sur 8 parties.

1.41d Lorsqu'un joueur dépasse les conditions d'obtention de norme d'un ou de plusieurs points entiers, alors la longueur du tournoi est considérée comme étendue de ce nombre de parties lors du calcul du nombre total de parties.

1.42 Les parties telles que ci-dessous ne sont pas incluses :

1.42a Contre des adversaires qui ne font pas partie d'une fédération de la FIDE.

1.42b Contre des ordinateurs

1.42c Contre des joueurs non classés qui marquent zéro contre les joueurs classés dans les tournois toutes rondes.

1.42d Conclues par forfait, adjudication ou tout autre moyen que le jeu sur l'échiquier. Les autres parties déjà commencées, qui sont déclarées forfait pour n'importe quelle raison, devront néanmoins être incluses. Lors d'une dernière ronde pour un joueur qui doit jouer afin d'avoir le nombre requis de parties mais peut se permettre de perdre, si l'adversaire fait forfait, la norme comptera quand même.

1.42e Un joueur qui réalise une norme avant la dernière ronde peut ignorer la (les) partie(s) qu'il joue par la suite pourvu que :

i. cela lui laisse le quota d'adversaires requis

ii. cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties tel qu'en 1.41

iii. dans le cas d'un tournoi avec appariements prédéterminés, la totalité des critères, à part le score, doit être couverte pour l'ensemble du tournoi

iv. dans un tournoi à double rondes, les parties comptabilisées pour la norme doivent comprendre le nombre différent d'adversaires suffisant calculé pour le tournoi en entier.

1.42f Pour une norme, un joueur peut ignorer toutes les parties qu'il a gagnées, pourvu que cela lui laisse le mélange d'adversaires requis et que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties telles

qu'en 1.41. La grille complète des résultats du tournoi doit être fournie. Dans le cas d'un tournoi avec des appariements prédéterminés, la totalité des prérequis doit être remplie pour le tournoi complet.

1.42g Les tournois qui font des changements pour favoriser un ou plusieurs joueurs (par exemple en changeant le nombre de rondes, ou l'ordre des rondes, ou appariant des adversaires particuliers, qui ne participeraient pas autrement à la manifestation) seront exclus.

1.43 Fédérations des adversaires

Au moins 2 fédérations autres que celle du candidat au titre doivent être incluses, sauf pour 1.43a-1.43e. Cependant, 1.43f s'appliquera.

1.43a Les phases finales des championnats nationaux masculins (ou mixte) et aussi des championnats nationaux féminins. L'année où le sous-zonal de la fédération concernée a lieu, le championnat national n'est pas exempt pour cette fédération. Cette exemption n'est valable que pour les joueurs de la fédération ayant enregistré l'événement.

1.43b Les championnats nationaux par équipe. Cette exemption n'est valable que pour les joueurs de la fédération ayant enregistré l'événement. Des résultats de différentes divisions ne peuvent pas être combinés.

1.43c Les tournois zonaux et sous-zonaux

1.43d Les tournois d'autres types peuvent uniquement être inclus avec l'approbation préalable du Directeur de la CH.

1.43e Les tournois au système suisse dans lesquels les compétiteurs incluent **à chaque ronde** au moins 20 joueurs classés FIDE, hors fédération organisatrice, provenant d'au moins 3 fédérations dont au moins 10 d'entre eux détiennent le titre de GM, MI, GMF ou MIF. Sinon 1.44 s'applique.

1.43f Au moins une des normes doit être obtenue selon les critères normaux d'étrangers (voir première clause du 1.43 et 1.44)

1.44 Les quotas d'adversaires doivent être calculés en utilisant l'arrondi à l'entier supérieur (pour les minimum), à l'entier inférieur (pour les maximum). Un maximum de 3/5 des adversaires peuvent venir de la fédération du candidat et un maximum de 2/3 des adversaires d'une seule fédération. Pour les nombres exacts, voir la table en 1.72.

1.45 Titres des adversaires – *voir 1.7 pour les valeurs exactes* :

1.45a Au moins 50% des adversaires devront être titrés (TH) comme en 0.31, CM et CMF exclus.

1.45b Pour une norme de GM au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être GM.

1.45c Pour une norme de MI, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être MI ou GM.

1.45d Pour une norme de GMF, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être GMF, MI ou GM.

1.45e Pour une norme de MIF, au moins 1/3 des adversaires (MO), avec un minimum de 3, doivent être MIF, GMF, MI ou GM.

1.45f Les tournois fermés en "aller-retour" requièrent un minimum de 6 joueurs. Un titre de joueur tel qu'en 1.45b-1.45e ne sera compté qu'une seule fois.

1.46 Classement des adversaires

1.46a La liste de classement en vigueur au début du tournoi sera utilisée, voir les exceptions en 1.15. Le classement de joueurs appartenant à des fédérations temporairement exclues au début de la manifestation peut être déterminé en faisant appel au secrétariat de la FIDE.

1.46b Pour les besoins des normes, le classement minimum (plancher ajusté de classement) pour les adversaires sera comme suit :

Grand Maître	2200
Maître International	2050
Grand Maître féminin	2000
Maître International féminin	1850

1.46c Au plus un adversaire peut avoir son classement augmenté jusqu'au plancher ajusté de classement. Quand plus d'un adversaire est au-dessous du plancher, le classement de l'adversaire le plus faible sera augmenté.

1.46d Les joueurs non classés non couverts par 1.46c doivent être considérés comme classés 1000. Pour le nombre minimum d'adversaires classés, voir la table en 1.72. Ceci peut également être calculé de manière que le nombre maximum de non classés soit 20 pourcents du nombre d'adversaires + 1.

1.47 Moyenne des classements des adversaires

1.47a C'est le total des classements des adversaires divisé par le nombre d'adversaires, en prenant en compte 1.46b

1.47b L'arrondi de la moyenne de classement est fait à l'entier le plus proche. La fraction 0,5 est arrondie à l'entier supérieur.

1.48 Performance de Classement (Rp)

Pour réaliser une norme, un joueur doit obtenir une performance à un niveau au moins égal à ce qui suit :

	Niveau minimum avant arrondi	Niveau minimum après arrondi
GM	2599,5	2600
MI	2449,5	2450
GMF	2399,5	2400
MIF	2249,5	2250

Calcul d'une Performance de Classement (Rp)
Rp = Ra + dp (voir la table ci-dessous)
Où Ra = Classement moyen des adversaires + Différence de classement "dp" de la table 8.1a de la Réglementation du Classement de la FIDE (conversion du score en pourcentage p en écart de classement , dp)

1.48a Les classements moyens minimum des adversaires Ra sont comme suit :

GM 2380, GMF 2180, MI 2230, MIF 2030.

1.49

p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)	p	d(P)
1.00	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Tous les pourcentages sont arrondis à l'entier le plus proche. 0,5% est arrondi à l'entier supérieur.

1.5 Conditions pour l'obtention du titre, une fois les normes réalisées

1.51 Deux normes ou plus dans des tournois représentant au moins 27 parties

1.52 Si une norme est convenable pour plus d'un titre, elle peut être utilisée comme partie de candidature pour chacun.

1.53 Avoir atteint à un moment ou un autre un classement comme suit :

GM ≥ 2500
MI ≥ 2400
GMF ≥ 2300
MIF ≥ 2200

1.53a Un tel classement n'a pas besoin d'être publié.

Il peut être obtenu au milieu d'une période de classement, voire au milieu d'un tournoi.

Le joueur peut alors ignorer les résultats ultérieurs pour les besoins de sa candidature au titre. Cependant le devoir de preuve reste alors pour la fédération du candidat au titre.

Il est recommandé que les joueurs reçoivent un certificat de la part de l'Arbitre Principal lorsqu'ils atteignent le niveau de classement durant un tournoi.

Un tel certificat devrait inclure la date où chaque partie a été jouée.

Les candidatures aux titres basées sur des classements non publiés ne seront acceptées par la FIDE qu'après accord de l'Administrateur du Classement et de la CH.

Les classements au milieu d'une période ne peuvent être confirmés qu'après que tous les tournois pour cette période soient reçus et pris en compte par la FIDE.

1.54 Un résultat de titre sera valable s'il a été obtenu en accord avec la Réglementation des Titres Internationaux en vigueur au moment du tournoi où la norme a été obtenue.

1.55 Les normes obtenues avant le 1/7/2005 doivent être enregistrées auprès de la FIDE avant le 1/7/2013 ou elles seront considérées comme périmées.

1.6 Résumé des critères de Tournois à Normes.

En cas de différence, les règles ci-dessus prévalent.

		Notes
Nombre de parties par jour	Pas plus de 2	1.13
Cadence de jeu	Critères minimum	1.13
Durée de la manifestation	Moins de 90 jours, exceptions possibles	1.14
Administrateur responsable	Arbitre International ou Arbitre FIDE	1.16
Nombre de parties	Minimum 9 mais 7 en Championnat du monde ou continental par équipes se disputant sur 7 à 9 rondes	1.41a-d
Type de tournoi	pas de match individuel	1.1
Parties non incluses	• contre les ordinateurs • parties adjugées • forfait avant le début de jeu • contre des joueurs n'appartenant pas à une fédération membre de la FIDE	1.42

1.61 Pour les nombres ci-dessous, voir la formule de calcul des titres en 1.45.

		Notes
Nombre de GM, pour quota de GM	1/3 des adversaires, 3 GM minimum	1.45b
Nombre de MI, pour quota de MI	1/3 des adversaires, 3 MI minimum	1.45c
Nombre de GMF, pour quota de GMF	1/3 des adversaires, 3 GMF minimum	1.45d
Nombre de MIF, pour quota de MIF	1/3 des adversaires, 3 MIF minimum	1.45e
Performance de classement minimum	GM 2600, MI, 2450, GMF 2400, MIF 2250	1.48
Classement moyen minimum	2380 (GM), 2230 (MI), 2180 (GMF), 2030 (MIF)	1.7
Score minimum	35 %	1.7

1.7 Résumé des critères sur le nombre de parties

1.71 Déterminer si un résultat est adéquat pour une norme, en fonction du classement moyen des adversaires.

Les tables 1.72 montrent les grilles pour des tournois jusqu'à 19 rondes. Les normes obtenues dans des tournois de plus de 13 rondes comptent seulement comme 13 parties.

1.72 Tables

Utilisable uniquement pour les championnats continentaux et mondiaux par équipes en 7 à 9 rondes.

7 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. de non classés	1	1	1	1
Nb max. d'une fédération	-	-	-	-
Nb max. de sa fédération	-	-	-	-
Nb min. autre fédération	-	-	-	-
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Utilisable uniquement pour les championnats continentaux et mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes ; ou après 8 parties dans la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin. Ces deux derniers sont comptabilisés comme 9 rondes lorsqu'on calcule les 27 parties.

8 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. non classés	1	1	1	1
Nb max. d'une fédération	-	-	-	-
Nb max. de sa fédération	-	-	-	-
Nb min. autre fédération	-	-	-	-
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Les éléments suivants concernent les cas de 9 à 19 rondes :

* La réglementation sur le panachage des fédérations comme dans les cases marquées * est abandonnée si la manifestation est un tournoi au Système Suisse dans laquelle les compétiteurs incluent au moins 20 joueurs classés FIDE, hors fédération organisatrice, provenant d'au moins 3 fédérations, dont au moins 10 d'entre eux portent le titre de GM, MI, GMF ou MIF. Voir 1.46c à propos du classement plancher de l'adversaire le moins bien classé.

9 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	5	5	5	5
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'une seule fédération	6	6	6	6
*Nb max. de sa fédération	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Pour 10 rondes ou plus il est possible que supprimer une partie gagnée puisse être avantageux.
SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

10 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	5	3	5	3	5	3	5	3
Nb max. non classés	2	1	2	1	2	1	2	1
*Nb max. d'1 féd.	6	3	6	3	6	3	6	3
*Nb max. de sa féd.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

S'il y avait 4 joueurs d'1 fédération parmi les 6 concurrents, aucun des 2 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, les deux étaient GM.

11 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	4 GM	4 MI	4 GMF	4 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	6	6	6	6
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'1 féd.	7	7	7	7
*Nb max. de sa féd.	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

12 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
*Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. non classés	2	1	2	1	2	1	2	1
*Nb max. d'1 féd.	8	4	8	4	8	4	8	4
*Nb max. de sa féd.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

S'il y avait 4 joueurs d'1 fédération parmi les 7 concurrents, aucun des 3 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, tous étaient GM.

13 rondes	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	5 GM	5 MI	5 GMF	5 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	7	7	7	7
Nb max. non classés	2	2	2	2
*Nb max. d'1 féd.	8	8	8	8
*Nb max. de sa féd.	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 rondes ***comptant pour 13 rondes***	**GM**		**MI**		**GMF**		**MIF**	
Un minimum de	5 GM 3 GM si DR		5 MI		5 GMF		5 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	7	4	7	4	7	4	7	4
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	9	4	9	4	9	4	9	4
*Nb max. de sa féd.	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

S'il y avait 5 joueurs d'1 fédération parmi les 8 concurrents, aucun des 3 autres joueurs ne pourrait gagner une norme de titre. Ce serait satisfaisant si, par exemple, les deux étaient GM.

15 rondes ***comptant pour 13 rondes***	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	5 GM	5 MI	5 GMF	5 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	8	8	8	8
Nb max. non classés	3	3	3	3
Nb max. d'1 féd.	10	10	10	10
Nb max. de sa féd.	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

16 rondes ***comptant pour 13 rondes***	**GM**		**IM**		**WGM**		**WIM**	
Un minimum de	6 GM 3 GM si DR		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	8	4	8	4	8	4	8	4
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	10	5	10	5	10	5	10	5
*Nb max. de sa féd.	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rondes ***comptant pour 13 rondes***	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	6 GM	6 MI	6 GMF	6 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	9	9	9	9
Nb max. non classés	3	3	3	3
Nb max. d'1 féd.	11	11	11	11
Nb max. de sa féd.	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385 2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

18 rondes ***comptant pour 13 rondes***	**GM**		**MI**		**GMF**		**MIF**	
Un minimum de	6 GM 3 GM si DR		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autre féd.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	9	5	9	5	9	5	9	5
*Nb max. non classés	3	1	3	1	3	1	3	1
*Nb max. d'1 féd.	12	6	12	6	12	6	12	6
*Nb max. de sa féd.	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rounds ***comptant pour 13 rondes***	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	7 GM	7 MI	7 GMF	7 MIF
*Nb min. autre féd.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	10	10	10	10
Nb max. non classés	4	4	4	4
Nb max. d'1 féd.	12	12	12	12
Nb max. de sa féd.	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

1.8 Certificats de tournoi pour les titres

L'Arbitre Principal doit préparer en quadruple exemplaire des certificats de résultats obtenus pour les titres. Ces copies doivent être données au joueur, à la fédération du joueur, à la fédération organisatrice ainsi qu'à la FIDE. Il est recommandé au joueur de demander le certificat à l'Arbitre Principal avant de quitter le tournoi. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission du fichier TRF à la FIDE.

1.9 Transmission de Rapports de Titre en tournois

De tels tournois doivent être enregistrés comme stipulé en 1.11.

1.91 La fin d'un tournoi est la date de la dernière ronde et la date limite de transmission du tournoi sera calculée à partir de cette date.

1.92 L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué par la FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) au Rating Officer de la fédération où le tournoi a eu lieu dans les 7 jours après la fin du tournoi. Le Rating Officer est responsable du dépôt du fichier TRF sur le serveur de classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

1.93 Les rapports incluront une base de données contenant au moins les parties jouées par les joueurs obtenant des résultats de titres.

1.10 Procédure d'attribution des Titres aux Joueurs

1.10a Enregistrement des Titres automatiques

L'Arbitre Principal envoie les résultats au secrétariat de la FIDE. Le secrétariat de la FIDE crée une liste de titres possibles avec le Directeur de la CH. Les fédérations concernées sont informées par le secrétariat de la FIDE. Si la fédération est d'accord pour postuler pour le titre, alors le titre est confirmé.

1.10b Titres sur dossier

Le dossier doit être envoyée et signé par la fédération du joueur. Si la fédération du joueur refuse de postuler, le joueur peut faire appel auprès de la FIDE et postuler pour le titre (et payer) lui-même.

Tous les certificats doivent être signés par l'arbitre principal du tournoi et par la fédération responsable de la manifestation.

2. Eléments de dossier de candidature

Ils figurent en annexe. Ils se composent des éléments suivants :

Titre	Formulaire de norme	Formulaire de candidature
Certificat de norme	IT1	IT2
Rapport de tournoi	IT3	

2.1 Les dossiers de candidature

pour les titres suivants doivent être préparées sur ces formulaires et toutes les informations requises transmises avec la candidature :
GM ;MI ; GMF ;MIF – l'IT2, les IT1s, chacun avec les grilles

2.2 Les dossiers de candidatures doivent être transmis à la FIDE

par la fédération du candidat. La fédération est responsable du paiement des droits.

2.3 Délai

Il y a un délai de 30 jours afin de traiter convenablement les dossiers. Il y a une majoration de 50 % à prendre en compte pour les candidatures à gérer dans un temps plus court.

Exception : la majoration peut être abandonnée si la dernière norme a été obtenue si tard que le délai ne puisse pas être respecté.

Celles qui arrivent pendant le Bureau Présidentiel, le Comité Directeur ou l'Assemblée Générale seront majorées de 100% sans exception.

Toutes les candidatures, ainsi que l'ensemble des détails, doivent être postés sur le site web de la FIDE au moins 60 jours avant finalisation. Ceci afin que toute objection puisse être déposée.

3.0 Liste des formulaires de candidature

(Documents à adresser à la FIDE par le biais du délégué fédéral)

3.1 Certificat de norme IT1 Certificate of title result IT1.
3.2 Formulaire de candidature au titre IT2 Title Application form IT2.
3.3 Formulaire de rapport de tournoi IT3 Tournament report form IT3.

IT 1

Certificate of Title Result

☐ GM ☐ IM ☐ WGM ☐ WIM

Name: ..... First name: .....

ID-number: …… Federation: ……..……

Event: ..... Start: ..... Close: .....

Chief Arbiter (name, ID): ..... number of games: ……....

rate of play: ..... number of federations: .....

number players not from title applicant's federation ……..… number rated opponents ……..

number players from host federation ……..…….. total number titled opponents …….

numbers of: GM …….. IM …….. WGM …….. WIM …….. FM …….. WFM ……..

Where applying 1.43e:

number of federations: ……..... number of rated players not from host federation: ……....

number of players not from host federation holding GM, IM, WGM, WIM titles ……...……....

Special remarks: .....

Rd.	Opponents	ID.	Fed	Rating	Rating by 1.46c	Title	Score
	Number of games: __					Total:	

Rating average (1.46b): ..... Score required: ..... Score achieved: .....

Exceeding norm by ……... points

.....
Chief Arbiter's signature

Federation confirming the result: ……

Name of federation official: …… Signature: ……

PRIVACY NOTICE: this form contains personal data, please check FIDE Privacy policy at www.fide.com/privacy
Note: Unrated = 1000, but see 1.46b. Score = 1, ½ or 0.5, 0 for played games or +, =, - for unplayed games
The organizer must provide this certificate to: each player who has achieved a title result, to the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.

TITLE APPLICATION IT2

The following federation _____ hereby applies for the title of:
Grandmaster (minimum level 2500) _____ International Master (2400) _____
Woman Grandmaster (2300) _____ Woman International Master (2200) _____
To be awarded to :

family name:	first name:
FIDE ID Number:	FED :
date necessary rating gained:	level of highest rating:

Titles can be awarded conditional on reaching the required rating at a later date (see Title Regulations 1.50c for the procedure to be followed in this case).
Herewith certificates (IT1s) and cross-tables for the following norms

1. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

2. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

3. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted:	(if not all)
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

Attach another form IT2 if there are more supporting norms.

total number of games _____ (minimum 27) special comments_____

_____

name of Federation official _____ date_____

signature _____

PRIVACY NOTICE: this form contains personal data, please check FIDE Privacy policy at www.fide.com/privacy.

Tournament Report Form **IT3**

Federation **Name of Tournament**

Country and Place of Tournament Starting date Ending date

Organizer of the Tournament

_____

Contact Information (Address, phone, fax, E-mail) of the person responsible for information:

_____

_____

_____

Number of Rounds Schedule (number of rounds/day) Rate(s) of play

Tournament Type Pairing System of a

Swiss System Tournament_____

Manual ❒ Person responsible _____

Computerized ❒ Program used _____

Special Remarks (exceptions in pairing, restart option,...)

_____

_____

Type	Number	Number of feds	host fed players	other fed players	Type	Number	Number of feds	host fed players	other fed players
Rated					Unrated				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				

Chief Arbiter and contact information for Chief Arbiter (address, phone, fax, Email)

_____

_____

_____

Deputy Chief Arbiter

Arbiter

Arbiter

Arbiter

The organizer must provide this report form to each arbiter who has achieved a norm, his/her federation, the organizing federation and the FIDE Secretariat.

PRIVACY NOTICE: Chief Organizer's and Chief Arbiter's email address is required only for institutional purposes and will be displayed on FIDE website. Please, refer to FIDE Data Protection Policy published in FIDE at https://www.fide.com/privacy

6 : FIDE

Chapitre **6.3**

Titres d'Arbitres décernés par la F.I.D.E.

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.3 Titres d'Arbitres décernés par la FIDE

Effectif à partir du 1er juillet 2021 B.06.1 – FIDE Regulations for the Titles of Arbiters

Les règles suivantes peuvent être modifiées uniquement par le comité directeur de la FIDE, selon les recommandations de la Commission des arbitres.

Les changements prendront effet à partir du 1er janvier de l'année suivant leur adoption par le comité directeur sauf si celui-ci en décide autrement.

1 Généralités

1.1 Les titres à décerner sont:

1.1.1 Arbitre FIDE (AF): Le niveau d'entrée des titres internationaux pour les arbitres.

1.1.2 Arbitre International (AI): Le niveau avancé des titres internationaux pour les arbitres.

1.2 Ces règles décrivent les qualifications requises et la procédure par lesquelles un titre peut être décerné.

1.3 Les titres sont valables à vie à compter de la date d'attribution ou d'enregistrement.

1.4 Le jury est la Commission des arbitres de la FIDE.

1.5 Le Comité Directeur peut valider les titres du 1.1 après consultation du Président de la Commission des Arbitres.

1.6 La Commission peut recommander un titre par un vote par correspondance ou un vote électronique.

2 Réglementation Générale pour les normes d'Arbitres

2.1 Un certificat évaluant les compétences d'un arbitre peut être obtenu lors d'un événement homologué par la FIDE. Un tel document est appelé "Norme d'arbitre"

2.1.1 Les certificats de normes d'arbitre officiel pouvant être produits sont:

Formulaire de norme d'arbitre FIDE (FA1)

Formulaire de norme d'arbitre international (IA1)

2.2 Les demandes pour les titres d'AF et d'AI devront inclure 4 normes.

Les articles 3 et 4 décrivent des conditions pour ces normes et les critères à respecter pour les événements correspondants.

A partir du 1er juillet 2022, les demandes de titres d'AI devront inclure 5 normes (dont une obtenue lors d'un séminaire FIDE)

2.3 Les événements permettant d'obtenir une norme d'arbitre sont les suivants:

2.3.1 Tournois homologués par la FIDE:

Les tournois enregistrés sur le serveur de la FIDE sous les systèmes suivants peuvent être utilisés pour réaliser une norme d'arbitre:

Système suisse

Toutes rondes

Toutes rondes aller-retour

Championnat par équipe

Tournoi à élimination directe

Autres - soumis à validation par la commission des arbitres de la FIDE

2.3.2 Tournoi d'échecs de la FIDE en mode hybride

Seuls les événements précédemment approuvés par la *FIDE Qualification Commission* et la commission des arbitres de la FIDE peuvent être utilisés pour délivrer des normes d'arbitre.

2.3.3 Séminaires selon les articles 3.7 et 4.7.

2.4 Deux (2) formats de tournois différents doivent figurer parmi les normes d'un dossier de candidature pour les titres d'Arbitre FIDE et d'Arbitre International.

2.5 Présenter seulement des tournois au système Suisse peut être accepté à la condition qu'au moins l'un (1) d'eux soit un tournoi international homologué FIDE avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE et au moins 7 rondes.

2.5.1 Cette exception peut aussi être valide pour les festivals regroupant plusieurs tournois, sous condition qu'ils respectent le quota définis au 2.5

2.6 Les événements en accord avec le 2.3.1 et le 2.3.2 peuvent être de différents niveaux:

2.6.1 Mondial ou Continental

Les événements organisés par la FIDE ou une des quatre fédérations d'échecs continentales

2.6.2 International

a) Pour qu'un tournoi international homologué FIDE puisse être pris en compte pour une norme pour le titre d'Arbitre FIDE, il doit inclure des joueurs d'au moins deux (2) Fédérations différentes.

b) Pour qu'un tournoi international homologué FIDE puisse être pris en compte pour une norme pour le titre d'Arbitre International, il doit inclure des joueurs d'au moins trois (3) Fédérations différentes.

2.6.3 National

Événement de tout niveau où participent uniquement des joueurs issus de la fédération organisatrice.

2.7 Il y a une limite au nombre de normes d'arbitre pouvant être distribuées lors d'un unique événement respectant le cadre des articles 2.6.2 et 2.6.3

2.7.1 Pour tous les événements au système suisse: Une (1) norme par tranche de 25 joueurs (même si la tranche est incomplète)

2.7.2 Pour tous les tournois toutes rondes: Un maximum de deux (2) normes au total.

2.8 Toutes les normes doivent être signées par l'arbitre en chef et la fédération responsable de l'événement.

2.8.1 Dans le cas où le candidat est l'Arbitre Principal, alors un superviseur, qui peut être l'Organisateur ou un représentant de la fédération possédant un titre d'AI; d'AF ou OI (Organisateur international), pourra signer le certificat après avoir observé les compétences du candidat.

2.8.2 Si l'arbitre en chef n'est pas AF ou AI, il ne peut signer aucune norme d'AF ou d'AI et il est le seul arbitre de l'événement pouvant obtenir une norme sous les conditions décrites au 2.8.1.

2.9 Les critères suivants devront être respectés:

2.9.1 Les arbitres candidats à une norme d'AF devront être correctement enregistrés en tant qu'arbitres nationaux par la commission des arbitres de la FIDE

2.9.2 Les arbitres candidats à une norme d'AI devront être correctement enregistrés en tant qu'AF par la commission des arbitres de la FIDE et être actifs tels que cela est défini dans les règles de classification des arbitres.

2.9.3 Les arbitres candidats à une norme d'AF devront avoir au moins 18 ans.

2.9.4 Les arbitres candidats à une norme d'AI devront posséder le titre d'AF.

3 Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre FIDE (AF)

L'ensemble des points suivants est exigé:

3.1 Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des règles de Fair-play, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.

3.2 Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

3,3 Connaissance suffisante d'au moins une des langues suivantes : Arabe, Anglais, Français, Allemand, Portugais, Russe, Espagnol; et au minimum la connaissance du vocabulaire spécifique du jeu d'échecs en anglais.

3.4 Compétences minimales permettant d'utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, connaissances des logiciels d'appariements approuvés par la FIDE; traitement de textes, tableur et courrier électronique.

3.5 Compétences d'utilisation des pendules électroniques de différents modèles avec différentes sortes de cadence.

3.6 Les fédérations nationales sont responsables d'évaluer l'aptitude globale des candidats en s'appuyant sur les articles 3.1 à 3.5 ainsi que tous les faits portés à leur connaissance avant la soumission de leur candidature.

3.7 Participation à un(1) Séminaire d'arbitre FIDE et passer avec succès un examen mis en place par la commission des arbitres (au moins 80% de réussite).

3.8 Expérience en tant qu'arbitre dans trois (3) événements, en conformité avec les articles 2.3 à 2.8, qui seront considérés valides pour une norme dans l'une des conditions suivantes:

3.8.1 Tournoi au système suisse, où participent un minimum de 20 joueurs ayant un classement FIDE.

3.8.2 Tournois en toutes rondes, qui remplissent les conditions pour que tous les joueurs aient un classement FIDE à la fin de celui-ci ou dans lequel participent un minimum de 10 joueurs ayant un classement FIDE.

3.8.3 Les tournois en toutes rondes aller-retour où participent au minimum 6 joueurs ayant un classement FIDE.

3.9 Chacune des possibilités suivantes pourra être utilisée une(1) seule fois dans le cadre d'une demande de titre d'AF:

3.9.1 Avoir été arbitre dans au moins cinq(5) rondes de la plus haute division d'un championnat par équipe national vérifiant les conditions suivantes:

a) un minimum de 4 échiquiers par équipes;

b) un minimum de 10 équipes (6 en cas de toutes rondes aller-retour);

c) au moins 60% des joueurs possédant un classement FIDE

3.9.2 Avoir été arbitre dans un tournoi Blitz ou rapide homologué pour le classement FIDE, avec un minimum de 30 joueurs possédant un classement FIDE et neuf (9) rondes.

3.9.3 Avoir été arbitre dans un tournoi d'échecs homologué pour le classement FIDE s'étant déroulé au format hybride, du niveau d'une norme d'AF classique et approuvée par la commission des arbitres de la FIDE.

3.9.4 Avoir été arbitre de match durant une olympiade.

3.9.5 Posséder le titre d'Arbitre international dans une des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AF.

3.10 Les normes obtenues en conformité avec les articles 3.8 et 3.9 doivent inclure des tournois avec au moins sept (7) rondes.

3.10.1 Un(1) seul événement avec cinq(5) ou six(6) rondes pourra être accepté.

3.11 Les normes obtenues pourraient en contenir au maximum une(1) sur un événement de niveau national.

3.12 Les candidats de fédérations ne pouvant pas organiser de tournois valables pour l'obtention de titres ou de classement sont susceptibles d'obtenir le titre en réussissant un examen préparé par la Commission des Arbitres.

4 Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre International (AI)

L'ensemble des points suivants est exigé:

4.1 Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des règles de Fair-play des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.

4.2 Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

4.3 Connaissance obligatoire de la langue anglaise, il est exigé au minimum de pouvoir tenir une conversation.

4.4 Compétences minimales permettant d'utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, connaissances des logiciels d'appariements approuvés par la FIDE; traitement de textes, tableur et courrier électronique.

4.5 Compétences d'utilisation des pendules électroniques de différents modèles avec différentes sortes de cadence.

4.6 Les fédérations nationales sont responsables d'évaluer l'aptitude globale des candidats en s'appuyant sur les articles 4.1 à 4.5 ainsi que tous les faits portés à leur connaissance avant la soumission de leur candidature.

4.7 A partir du 1er juillet 2022: Participation à un(1) Séminaire d'arbitre International et avec une évaluation d'assiduité positive.

4.8 Expérience en tant qu'arbitre dans quatre (4) événements, en conformité avec les articles 2.3 à 2.8, qui seront considérés valides pour une norme dans l'une des conditions suivantes:

4.8.1 La finale du championnat individuel (Adultes, open ou féminin) national. (Deux normes maximum).

4.8.2 Tout tournoi ou matchs officiels de la FIDE.

4.8.3 Tout tournoi international dont la composition est telle qu'un joueur peut théoriquement obtenir une norme(FIDE Handbook B01).

4.8.4 Tout championnat Rapide ou Blitz, Mondial ou continental (Une norme maximum).

4.9 Chacune des possibilités suivantes pourra être utilisée une(1) seule fois dans le cadre d'une demande de titre d'AI:

4.9.1 Être arbitre d'un tournoi international homologué pour le classement FIDE avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE, et au moins 7 rondes.

4.9.2 Être arbitre dans au moins sept (7) rondes de la plus haute division d'un championnat par équipe national vérifiant les conditions suivantes:

a) un minimum de 4 échiquiers par équipes;

b) un minimum de 10 équipes (6 en cas de toutes rondes aller-retour);

c) au moins 60% des joueurs possédant un classement FIDE ;

4.9.3 Avoir été arbitre dans un tournoi d'échecs homologué pour le classement FIDE s'étant déroulé au format hybride, du niveau d'une norme d'AI classique et approuvée par la commission des arbitres de la FIDE.

4.9.4 Avoir été arbitre de match durant une olympiade.

4.9.5 Posséder le titre d'Arbitre international dans une des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AI.

4.10 Les normes obtenues en conformité avec les articles 4.8 et 4.9 doivent inclure des tournois avec au moins neuf (9) rondes.

4.10.1 Un(1) seul événement avec sept(7) ou huit(8) rondes pourra être accepté.

4.11 Le titre d'Arbitre International ne peut être décerné qu'à des candidats ayant déjà obtenu le titre d'Arbitre FIDE.

4.12 Toutes les normes pour le titre d'AI doivent être différentes des normes déjà utilisées pour le titre d'AF et doivent avoir été réalisées après l'obtention du titre d'AF.

4.13 Les normes soumises devront être signées par l'arbitre en chef.

4.13.1 Elles ne pourront pas toutes être signées par le même arbitre en chef.

5 Procédure de candidature

5.1 Les fédérations nationales peuvent enregistrer les arbitres de niveau national auprès de la FIDE après l'approbation de la commission des arbitres.

5.1.1 Les arbitres de niveau national devront avoir au moins 16 ans.

5.2 La candidature au titre d'arbitre FIDE ou d'arbitre international devra être soumise au secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat.

5.2.1 Si la fédération du candidat refuse de le présenter, le candidat peut présenter son cas à la commission des arbitres qui l'étudiera.

5.2.2 S'il est prouvé qu'il n'y a pas de raison suffisante à ce refus, le candidat pourra faire appel auprès de la FIDE et soumettre lui-même sa demande de titre.

5.3 Les candidatures devront respecter les dates d'expiration suivantes:

5.3.1 Le tournoi ayant permis une norme ne devra pas s'être déroulé plus de six (6) ans avant le jour de la candidature.

5.3.2 La norme obtenue sur un séminaire ne devra pas l'avoir été plus de quatre(4) ans avant le jour de la candidature.

5.3.3 La candidature devra être soumise moins d'un an après la date du dernier événement lié à celle-ci.

5.4 Pour qu'une candidature d'AF soit valide, les règles suivantes devront être respectées:

5.4.1 Le formulaire de candidature pour le titre d'arbitre FIDE (FA2) devra être soumis avec les informations pertinentes et la signature d'un représentant de la fédération.

5.4.2 Le candidat au titre d'arbitre FIDE devra avoir au minimum 19 ans.

5.4.3 La candidature devra être soumise avec le nombre exact de normes d'AF tel que décrit à l'article 3:

- Une norme obtenue lors d'un séminaire d'arbitre FIDE ;
- Trois attestations de normes d'AF obtenues lors de tournois ;

5.5 Pour qu'une candidature d'AI soit valide, les règles suivantes devront être respectées:

5.5.1 Le formulaire de candidature pour le titre d'arbitre international (IA2) devra être soumis avec les informations pertinentes et la signature d'un représentant de la fédération.

5.5.2 Le candidat au titre d'arbitre international devra avoir au minimum 21 ans.

5.5.3 La candidature devra être soumise avec le nombre exact de normes d'AI tel que décrit à l'article 4:

- Une norme obtenue lors d'un séminaire d'arbitre International(à partir de juillet 2022) ;
- Quatre attestations de normes d'AI obtenues lors de tournois ;

5.6 Des droits de titre devront être versés conformément au règlement financier de la FIDE.

5.6.1 La fédération nationale est responsable du paiement de ces frais.

5.6.2 Dans le cas décrit à l'article 5.2.2, le candidat est responsable du paiement de ces frais.

5.7 Un délai de 45 jours est fixé pour que les candidatures soient examinées correctement.

5.8 Toutes les candidatures seront diffusées en détail sur le site internet de la FIDE pendant un minimum de 60 jours avant leur validation. Ceci afin de permettre d'éventuelles objections.

6 Réglementation financière

6.1 Tous les arbitres d'un tournoi homologué pour le classement FIDE devront se conformer à la réglementation financière de la FIDE. Cela inclut le paiement des frais d'enregistrement auprès de la FIDE (Précédemment appelé "Licence FIDE").

6.2 Si l'article 6.1 n'est pas respecté, le tournoi pourra ne pas être comptabilisé pour le classement et aucune norme d'arbitre ne sera acceptée.6.4 Le non-paiement de la cotisation conduit à l'exclusion de la liste des arbitres agréés FIDE.

6.3 Les arbitres devront se se conformer aux règlements de la FIDE, incluant en particulier le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD).

Formulaires de candidature

- Formulaire de norme et de demande de titre d'arbitre FIDE: FA1, FA2
- Formulaire de norme et de demande de titre d'arbitre international: IA1, IA2
- Formulaire de demande de changement de classification IA3
- Formulaire de norme pour devenir FIDE Lecturer: APR

Obtention de la Licence FIDE

Pour pouvoir arbitrer des tournois homologués FIDE, il est nécessaire d'avoir la licence FIDE adéquate. La liste est consultable sur le site de la FIDE.

La procédure de demande et d'obtention de la Licence FIDE est détaillée dans ***Le guide de l'arbitrage à l'International*** sur le site de la DNA :
https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2019/04/Guide_International1.3.pdf

6 : FIDE

Chapitre 6.4

Formation des arbitres

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.4 Séminaire de formation d'arbitres et formateurs FIDE

B.06.2 – FIDE Regulations for the Training of chess arbiters

1. Généralités.

Ces règles comprennent tous les aspects de la formation des arbitres, de la certification des Formateurs et de l'organisation des Séminaires sous les auspices de la FIDE.

Indépendamment des exigences de ce document, il est attendu de tous les arbitres qu'ils maintiennent leurs compétences à jour.

1.1 Équipe Éducation de la Commission des Arbitres de la FIDE

L'Équipe Éducation de la Commission des Arbitres de la FIDE est un groupe de membres de la Commission en charge du secteur éducation. Leur responsabilité est de couvrir ces règles pour la Commission des Arbitres.

Le Président de la Commission nomme un chef et les membres de l'équipe comme approprié.

1.2 Langues de travail

La langue principale dans une formation d'Arbitre doit être l'Anglais, partout où c'est possible. Néanmoins, la liste suivante de langues peut être utilisée durant des séminaires d'Arbitres de la FIDE et des cours de mise à niveau pour les formations et évaluations: Arabe, Anglais, Français, Allemand, Portugais, Russe et Espagnol.

1.2.1 Formation restreinte aux AI

Pour toute formation ou séminaire limités aux AI la seule langue autorisée est l'Anglais, néanmoins les sessions peuvent être traduites dans une des langues mentionnées ci-dessus.

2. Accréditation des Formateurs FIDE.

2.1 Définitions

2.1.1 Accréditation

Une accréditation est le droit donné par la Commission des Arbitres de la FIDE afin de remplir des tâches spécifiques. Une accréditation diffère d'un titre par le fait qu'elle est donnée pour une période limitée et définie à l'avance.

2.1.2 Formateur FIDE

Un Formateur FIDE est un Arbitre International, classé en Catégorie A ou B, qui est accrédité par la Commission des Arbitres de la FIDE pour donner des cours dans des séminaires officiels de formation d'arbitres.

L'accréditation Formateur FIDE doit être attribuée après approbation des candidats par la Commission des arbitres auprès du Comité Directeur de la FIDE.

L'accréditation Formateur FIDE est valable pour une durée de quatre (4) ans. Des durées plus longues d'accréditation, qui ne sont pas automatiques, peuvent être ensuite attribuées.

2.2 Liste des Formateurs

La Commission des Arbitres de la FIDE doit maintenir à jour une liste des Formateurs accrédités.

Cette liste sera régulièrement révisée pour refléter les besoins de formation de la communauté des arbitres. Cette révision peut impliquer l'ajout de nouveaux Formateurs issus du Programme Séminaire Formateur de la FIDE (LTP, voir Article 3) tout comme le retrait de Formateurs.

Ceux qui réalisent des formations au nom de la Commission des arbitres sont soumis aux procédures disciplinaires normales applicables aux arbitres et il sera attendu qu'ils exécutent leurs tâches avec les mêmes exigences. Ceux qui échouent à maintenir ces exigences attendues seront exclus de la liste.

2.2.1 Exigences pour l'accréditation

Les exigences minimales pour obtenir l'accréditation Formateur FIDE sont:

• Être un Arbitre International actif de Catégorie A ou B,

• Être admis au Programme Séminaire Formateur

• Avoir démontré des capacités d'enseignement à un panel d'experts de la Commission des Arbitres.

• Avoir de l'expérience comme assistant formateur dans au moins 3 Séminaires d'Arbitres, avec un Rapport de Participation Active (APR) satisfaisant du Formateur FIDE pour chacun.

Tous les Rapports de Participation Active du Formateur FIDE ne devront pas être signés par le même Formateur.

Tous les Rapports de Participation Active du Formateur FIDE devront avoir été complétés après classement comme Arbitre International de Catégorie A ou B.

2.2.2 Inactivité

Les Formateurs qui n'ont animé aucun Séminaire FIDE approuvé durant quatre (4) années consécutives sont appelés "inactifs".

Il est attendu des Formateurs une activité minimum comme arbitres dans des événements homologués FIDE. Cela doit être au moins un événement par an.

Les Formateurs qui sont marqués inactifs en tant qu'arbitres seront aussi marqués inactifs comme Formateurs.

Les Formateurs Inactifs seront exclus de la liste des formateurs, par une décision de la Commission des Arbitres.

2.2.3 Renouvellement

Ceux qui arrivent à la fin de leur période d'accréditation sont éligibles pour une nouvelle sélection.

La Commission des Arbitres de la FIDE doit confirmer le renouvellement.

Les Formateurs Accrédités qui atteignent les 6 derniers mois de leur accréditation et dont l'accréditation pourrait ne pas être renouvelée pour n'importe quelle raison (inactivité ou autre) doivent être informés par la Commission des Arbitres de la FIDE. Ils doivent confirmer leur souhait de garder leur accréditation et définir un plan d'action ensemble avec la commission pour reconsidérer le renouvellement. Autrement, l'accréditation se termine à la fin des 4 ans d'inactivité.

3. Programme Séminaire Formateur de la FIDE

Le Programme Séminaire Formateur de la FIDE (LTP) est le système conçu par la Commission des arbitres de la FIDE pour supporter la qualification des futurs formateurs FIDE et l'amélioration continue des formateurs accrédités.

3.1 Certification initiale des Formateurs FIDE

Les candidats sélectionnés pour le LTP peuvent préparer leur certification pour devenir un Formateur FIDE. Seuls ceux acceptés dans ce programme peuvent obtenir l'approbation nécessaire des Séminaires FA.

Il y a 2 composantes pour la certification des Formateurs FIDE: l'expérience pratique et la certification pédagogique.

3.1.1 L'expérience pratique

Chaque candidat Formateur FIDE doit participer à au moins 3 séminaires comme Formateur Assistant et être présent pendant la durée entière de ces séminaires. L'expérience pratique doit couvrir tous les aspects des activités d'un Formateur:

Le candidat doit participer activement à la présentation des séminaires sous la supervision d'un Formateur et doit animer lui-même la formation pendant un minimum de 3 heures dans chacun des séminaires auxquels il participe en tant qu'Assistant Formateur.

Le candidat doit préparer des documents pour les sessions de formation. Ces documents doivent être soumis à la Commission des arbitres pour évaluation avant le séminaire.

Le candidat doit produire pour chaque séminaire une sélection de questions potentielles pour l'examen avec un schéma détaillé de notation. Ces documents doivent être soumis à la Commission des arbitres pour évaluation avant le séminaire.

A la fin du séminaire, le Formateur doit évaluer le candidat, en utilisant le formulaire de Rapport de Participation Active du Formateur FIDE, et doit soumettre le formulaire avec son rapport à la Commission des Arbitres de la FIDE.

3.1.2 Certification Pédagogique

Pour compléter l'expérience pratique des séminaires, les candidats Formateurs doivent démontrer leurs aptitudes pédagogiques à la Commission des arbitres. Ceci peut être fait en partageant une présentation préparée pour un des séminaires ou d'une autre façon approuvée par la Commission des arbitres.

3.2 Formation continue des Formateurs

Dans le cadre de leur activité, les formateurs accrédités doivent aussi participer au Programme de Séminaire Formateur (LTP).

3.2.1 Séminaires en ligne.

L'Équipe Éducation de la Commission des arbitres doit régulièrement organiser des séminaires en ligne dans lesquels

les Formateurs pourront partager leurs bonnes pratiques

La Commission pourra promouvoir des techniques d'enseignement, des supports disponibles et partager des pratiques et progression pédagogiques.

3.2.2 Programme de tutorat LTP

Des Formateurs Expérimentés et l'Équipe Éducation peuvent être impliqués comme tuteurs pour aider aux progrès des candidats formateurs.

Un tel tutorat individualisé doit se focaliser sur des domaines tels que la préparation d'un sujet et les aptitudes de présentation.

3.3 Recrutement

3.3.1 Principes

Le nombre de formateurs actifs doit être cohérent avec les besoins réels à tous les niveaux de formation des arbitres.

La Commission des Arbitres doit identifier des candidats avant qu'ils soient autorisés à officier dans des séminaires comme formateurs en cours de formation, à travers le LTP.

Les arbitres recrutés doivent démontrer une expérience appropriée avant d'être ajoutés à la liste des formateurs. Les candidats qui échouent à démontrer un niveau d'expérience approprié après une période de formation significative ne peuvent pas être ajoutés à la liste et doivent être retirés du LTP.

3.3.2 Appel à candidatures

Si nécessaire, la Commission des Arbitres doit procéder à un appel à candidature pour identifier des candidats possibles pour rejoindre le Programme de Séminaire de Formateurs.

Les candidats doivent envoyer leur CV et leurs motivations à leur Fédération Nationale et si possible avoir un entretien avant que la Commission ne prenne une décision.

Ceux qui ont obtenus une norme de Formateur sous le système précédent ont jusqu'au 30 juin 2021 pour faire une demande pour le LTP et produire n'importe quel FL1 (FIDE Lecturer 1) (remplacé par les Rapports de Participation Active (APRs) dans les règles actuelles) qu'ils ont obtenu. Les rapports reçus après cette date ne seront pas pris en compte. Les rapports doivent être soumis à la Commission des Arbitres via la Fédération Nationale.

3.3.3 Candidature

Quand un candidat du LTP remplit toutes les exigences pour être ajouté à la liste des Formateurs, la Fédération Nationale du candidat a le droit de demander formellement son ajout à la liste.

4. Formation des arbitres.

La formation d'un arbitre est constituée de 3 étapes :

Formation initiale, Formation continue et préparation aux évènements mondiaux.

En supplément, la commission FIDE des Arbitres assistera, sur demande, les fédérations concernant leurs programmes nationaux de formation à l'arbitrage.

4.1 Formation initiale

La formation initiale permet à un arbitre d'obtenir une norme utilisable pour une validation de titre.

La formation initiale est obligatoire, comme élément du processus de validation de titre.

Il y a deux (2) niveaux de formation initiale des arbitres :

un séminaire d'arbitre FIDE (AF)

un séminaire de certification d'Arbitre International (AI)

4.1.1 Le séminaire d'arbitre FIDE

Le séminaire d'arbitre FIDE est une session de formation destinée aux Arbitres Nationaux (AN), précédemment enregistrés comme tels par leur Fédération Nationale.

Le but de ce premier niveau consiste à l'étude de sujets techniques et des compétences comportementales qui sont fondamentales pour un arbitre de niveau international.

La session est conclue par un examen avec retour du formateur.

Les stagiaires qui réussissent l'examen obtiennent une norme d'arbitre FIDE du séminaire. Il est fortement conseillé, mais pas obligatoire, de faire le séminaire d'arbitre FIDE avant de demander des normes de tournois.

4.1.1.1 Contenu du séminaire d'AF

Les sujets suivants sont traités dans un séminaire d'AF :

a) Les règles du jeu d'échecs

b) L'utilisation des pendules électroniques

c) Les systèmes de jeu, les départages

d) Le système suisse et les règles d'appariements

e) Les lignes directrices pour les arbitres contre la triche

f) Les règlements pour les titres d'arbitres

g) Les règles des compétitions de la FIDE et les standards des matériels d'échecs

h) Le classement et les titres obtenus sur l'échiquier

Quand le séminaire est dans une langue autre que l'anglais, du vocabulaire élémentaire d'échecs en anglais doit être introduit dans les cours.

Les cours mettront aussi l'accent sur le comportement des arbitres dans des situations d'évènements d'échecs, comprenant des capacités organisationnelles, de relation avec les participants et le public, de traitement des conflits, etc...

4.1.1.2 Durée d'un séminaire AF

La durée d'un séminaire AF peut être variable, en fonction du niveau de cursus de formation d'un Arbitre National de la fédération hôte.

a) Quand le cursus de formation d'un AN(Arbitre National) comprend déjà la totalité des sujets étudiés, la durée minimum doit être de seize (16) heures sur au moins deux (2) jours, de façon comparable à un cours de remise à niveau comprenant un examen.

b) Quand le cursus de formation d'un AN ne comprend pas la totalité des sujets listés au 4.1.1.1 a)-f), la durée minimale doit être la même qu'en a) avec un supplément de 3 heures par "nouveau" sujet, sur au moins trois (3) jours au total.

c) Pour les séminaires conduits dans une autre langue que l'anglais une heure supplémentaire doit être ajoutée pour l'introduction de termes d'échecs en anglais.

4.1.1.3 L'examen d'AF

A la fin du séminaire, les stagiaires peuvent participer à un examen écrit, l'examen d'AF.

L'objectif de l'examen est de valider le fait que le stagiaire connaît les différentes règles de la FIDE, sait les appliquer et prendre des décisions appropriées dans des situations usuelles d'évènement échiquéen.

La durée de l'examen d'AF doit être de 4 heures.

L'examen d'AF et le barème de notation doivent être préparés par le formateur, en suivant les instructions publiées la commission des arbitres de la FIDE. Ils doivent être relus par les chargés du volet Éducation de la commission des arbitres de la FIDE avant le séminaire, pour assurer l'homogénéité des tests partout.

L'examen d'AF doit être noté par un formateur FIDE désigné par les chargés du volet Éducation de la commission des arbitres de la FIDE.

Les stagiaires qui obtiennent 80 % et au-delà obtiennent une (1) norme pour le titre d'Arbitre FIDE. Seulement une (1) norme de ce type pourra être utilisée pour obtenir le titre d'Arbitre FIDE.

4.1.2 Séminaire de certification d'Arbitre International

Le séminaire de certification d'Arbitre International est une session d'entraînement pour les Arbitres FIDE actifs.

Le but de ce second niveau d'entraînement des arbitres est de s'assurer que le candidat est prêt à demander le titre d'IA, en termes de compétences techniques et d'expérience pratique.

Les cours et évaluations d'un séminaire d'arbitre international doivent être conformes avec l'article 1.2.1.

La session est effectuée par deux (2) formateurs FIDE, dont un est le formateur principal.

La session est conclue par une évaluation de l'aptitude. Les stagiaires qui sont déclarés prêts après évaluation se voient accorder une norme d'Arbitre International de séminaire.

Contenu de la certification de séminaire d'AI

4.1.2.1 Les sujets suivants sont traités au cours du séminaire de certification d'AI :

a) Révision de tous les règlements nécessaires à l'arbitrage, les règles, la qualification, les appariements, le fair-play et les commissions techniques.

b) La capacité à utiliser efficacement des pendules d'échecs

c) La capacité à utiliser efficacement une version approuvée de logiciel d'appariement

d) La capacité à la conduite d'un évènement d'échecs

e) La capacité à communiquer en anglais dans un évènement d'échecs

4.1.2.2 Durée d'un séminaire d'AI

La durée d'un séminaire de certification d'AI doit être au minimum de seize (16) heures sur au moins deux (2) jours. L'évaluation est une partie du séminaire mais n'est pas un examen formel.

4.1.2.3 Evaluation de l'aptitude à être Arbitre International

Pendant le séminaire de certification d'AI, les candidats sont évalués sur leurs capacités à être Arbitre International, à l'aide d'une grille d'évaluation fournie par la commission des arbitres de la FIDE.

L'évaluation est constituée de différentes parties :

a) Evaluation écrite courte sur les règlements (Mise à jour des sujets)

b) Evaluation sur l'anglais

c) Compétences techniques (pendules, logiciel d'appariements)

d) Retour d'expérience sur les évènement échiquéens du candidat

En conclusion de l'évaluation, le candidat recevra en retour un rapport écrit sur ses forces et axes d'amélioration afin de consolider les fondements de sa future carrière d'AI.

4.2 Stages de formation continue

La plupart des règlements de la FIDE changent tous les 4 ans. Le but de la formation continue est de conserver des arbitres à jour avec les dernières versions des règlements de la FIDE et des pratiques de tournois.

La formation continue est une session d'entraînement pour les Arbitres FIDE et Internationaux actifs et inactifs et est utilisée pour confirmer ou obtenir à nouveau le statut d'arbitre actif. Il est obligatoire de faire un stage de formation continue au moins par période de quatre (4) ans.

Pour faciliter l'accessibilité à une plus large population d'arbitres, de tels stages seront principalement organisés en ligne ou pendant des évènements officiels de la FIDE rassemblant un grand nombre d'arbitres.

Ces stages de formation continue sont directement faits par la commission des arbitres de la FIDE.

La non participation à une formation continue dans une période de quatre (4) ans aura pour conséquence le passage du statut de l'arbitre à "inactif".

4.2.1 Contenu du stage de formation continue

Les sujets suivants sont traités dans le stage de formation continue :

a) Les derniers règlements de l'arbitrage, les Règles, la Qualification, les Appariements, le Fair-Play et les Commissions Techniques.

b) Questions et réponses des participants

c) En option : familiarisation avec les équipements modernes liés au jeu d'échecs (incluant les pendules d'échecs, les échiquiers électroniques et les dispositifs anti-triche)

4.2.2 Durée d'un stage de formation continue

La durée d'un stage de formation continue doit être au minimum de douze (12) heures.

4.2.3 Évaluation diagnostique d'un stage de formation continue

Le stage de formation continue est conclu par une évaluation écrite.

L'objectif de cette évaluation est de donner aux candidats un retour sur leurs forces et faiblesses actuelles. Sauf dans le cas de résultats particulièrement faibles nécessitant un

plan d'action personnalisé à l'arbitre, seule la présence est enregistrée afin de valider le statut d'arbitre actif.

4.3 Préparation aux évènements mondiaux

L'entraînement à la préparation aux évènements mondiaux est une session dédiée aux arbitres FIDE et internationaux sélectionnés pour officier dans un événement mondial à venir.

Le but de cet entraînement est d'obtenir le niveau d'arbitre d'événements de niveau mondial et afin d'assurer une préparation homogène de grandes équipes d'arbitres. Il joue aussi un rôle dans le processus de construction d'équipe.

Le formateur FIDE en charge de l'entraînement sera sélectionné par la commission des arbitres de la FIDE.

L'entraînement pour la préparation aux évènements mondiaux sera préparé conjointement avec la commission des arbitres, l'arbitre en chef de l'évènement et le formateur FIDE nommé pour l'entraînement, en consultation avec le comité d'organisation de l'évènement.

4.3.1 Programme d'entraînement

Le plan d'entraînement couvrira les aspects importants des événements FIDE, comme les compétences techniques et les expériences pratiques pour réussir une compétition de top niveau mondial.

a) Le travail en équipe

b) L'interaction avec les joueurs, les capitaines, les officiels et les spectateurs

c) Le rôle de chaque arbitre dans l'équipe

d) Les règlements de l'évènement

e) Les lois et règlements nécessaires de la FIDE

f) Des exercices pratiques (réglage de pendules, écriture des coups, vérification des demandes de nullité, etc…)

4.3.2 Structure de l'entraînement

Idéalement, l'entraînement est constitué de 3 phases :

a) Session initiale : dès que les arbitres sont sélectionnés, une session est lancée pour commencer l'entraînement et le processus de construction d'équipe, afin d'identifier les zones de travail de chacun.

b) Travail de préparation : sous la supervision d'un formateur, une personne ou une équipe travaille au renforcement des sujets identifiés.

c) Session finale sur site : à l'endroit de l'événement, au minimum quatre (4) heures avant le début de l'évènement, mise en pratique des procédures et révision finale des sujets techniques.

En fonction des contraintes, chaque étape peut ne pas être réalisée pour un événement donné. Néanmoins la session finale sur site doit être organisée pour les arbitres sélectionnés.

4.4 Programme d'entraînement d'Arbitre National

Le développement des programmes d'entraînement d'Arbitre National est sous la responsabilité de la Fédération Nationale. De tels programmes seront conçus pour répondre aux besoins de la Fédération Nationale et ajustés aux règlements internationaux.

Quand une Fédération Nationale a besoin d'assistance, elle peut consulter les chargés du volet Éducation de la Commission des arbitres pour avis et support..

5. Séminaires.

Les séminaires qui ne seront pas organisés conformément à ces règles ne seront pas reconnus par la FIDE.
Les résultats d'examens obtenus lors des séminaires non reconnus ne seront pas pris en compte par la

Commission des arbitres et les participants ne pourront pas utiliser de tels séminaires pour une candidature à un titre.

5.1.1 Format standard.

Un séminaire est désigné comme Standard, quand les participants sont dans une unique salle et que le cours est suivi en présence du formateur.

Le format standard est recommandé quand il est plus pratique pour les participants de se rendre sur place ou lorsqu'il est proposé lors de grands événements.

5.1.2 Format en ligne (via internet)

Un séminaire est désigné comme En Ligne quand le cours est tenu à distance par le formateur et les participants assistent à une classe virtuelle en utilisant un ordinateur connecté à internet.

Le format en ligne est recommandé pour les formations continues ou les séminaires ciblant une population répartie sur une vaste zone géographique.

5.1.3 Format Mixte

Un séminaire est désigné comme mixte quand une partie du cours est dispensé par internet et une partie dans une salle avec tous les participants. Dans de tels séminaires, l'examen ou la session d'évaluation devra s'effectuer en présence du formateur, les candidats étant rassemblés dans un lieu central.

Le format mixte est recommandé quand la durée de la formation est de plus de deux jours et qu'il est plus économique et plus pratique à suivre pour les participants qu'un séminaire standard.

5.1.4 Capacité des séminaires.

Les séminaires de formation initiale devront être limité à un maximum de vingt (20) participants et les formations continues à un maximum de vingt-cinq (25) participant.

La commission des arbitres de la FIDE peut autoriser des séminaires avec une capacité plus importante dans des circonstances exceptionnelles.

5.2 Organisation.

Les séminaires devront être organisés par l'une des instances suivantes après approbation de la commission des arbitres de la FIDE:

a) La commission des arbitres de la FIDE

b) Une organisation affiliée à la FIDE. Voir annuaire sur le site de la FIDE

c) Une fédération nationale du jeu d'échecs - soit directement soit par délégation à une organisation qui lui est affiliée.

5.2.1 Comité d'organisation

Il doit y avoir un Comité d'organisation du Séminaire, composé de trois (3) membres comme suit :

a) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la FIDE;

b) Un membre nommé par la Fédération hôte;

c) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la Fédération hôte;

5.2.1.1 Observateur

Le membre du Comité d'organisation, qui est proposé par la Commission des arbitres de la FIDE, agira en tant qu'observateur. L'observateur veille à la bonne application du présent règlement pendant le séminaire. Après la fin du séminaire, l'observateur soumet un rapport complet à la Commission des arbitres de la FIDE dans les sept jours suivant la fin du séminaire.

5.2.1.2 Formateur FIDE et assistant

Le formateur proposé pour le séminaire doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE et un maximum de deux (2) assistants peuvent être autorisés dans un séminaire.

Un assistant local doit appartenir à l'une ou plusieurs des catégories suivantes :

a) Un arbitre de la Fédération hôte pour aider à la communication et/ou à l'organisation technique d'un séminaire en ligne.

b) un arbitre de la fédération hôte qui participe à la formation des arbitres locaux.

Un assistant supplémentaire peut être nommé s'il remplit l'une des conditions suivantes :

a) Il est un IA du programme de formation des conférenciers de la FIDE.

b) Il s'agit d'un formateur actuel qui souhaite maintenir ou améliorer ses compétences de formateur.

Ils peuvent, dans le cas de séminaires en ligne uniquement, partager les fonctions d'organisateur technique avec le conférencier.

5.2.1.3 Organisateur technique

Dans le cas d'un séminaire en ligne ou mixte, la désignation d'un organisateur technique est nécessaire.

L'Organisateur technique est la personne ayant les responsabilités suivantes :

a) envoyer les invitations depuis le système de conférence Internet

b) vérifier la présence des participants au séminaire

c) résoudre tous les problèmes liés au système de conférence par Internet

d) de suivre les questions des participants et de les transmettre au formateur et aux assistants

e) signaler à la Commission des arbitres les problèmes de présence, techniques et non techniques.

L'organisateur technique est responsable de la gestion du système de conférence par Internet (audio et vidéo avec partage d'écran).

5.2.2 Procédure d'homologation.

Pour organiser un séminaire, une fédération hôte ou une organisation affiliée à la FIDE figurant dans l'annuaire de la FIDE doit envoyer une demande à la Commission des arbitres de la FIDE, au moins un (1) mois avant le début proposé du séminaire.

Lorsque l'organisation est déléguée à une organisation affiliée à une fédération nationale d'échecs, cela doit être spécifié sur le formulaire de demande.

La demande doit inclure les détails suivants

a) L'organisateur, les dates, le lieu de formation, le type de séminaire et le programme complet.

b) Une estimation du nombre de participants.

c) Les sujets qui seront abordés pendant le cours (avec leurs durées).

d) Les membres du comité d'organisation du séminaire.

e) Le conférencier proposé pour le séminaire (qui doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE) et le(s) assistant(s).

f) Le responsable technique proposé (qui doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE) - dans le cas de séminaires en ligne ou mixtes.

g) Autres informations relatives au séminaire, telles que la langue des conférences, les frais éventuels pour les participants, les conditions d'hébergement, les informations de contact, etc.

5.2.3 Droits d'inscription.

Lorsqu'un séminaire ou un examen est soumis à des frais, chaque participant est facturé en conséquence.

A l'exception des séminaires qui sont directement gérés par la Commission des arbitres de la FIDE, les frais sont payés à la FIDE par la Fédération hôte ou l'organisation affiliée à la FIDE.

5.2.3.1 Montants à partir du 1er janvier 2021

Les honoraires sont conformes au règlement financier de la FIDE.

A compter du 1er janvier 2021, les frais déterminés par la Commission des arbitres sont les suivants :

a) Frais d'examen d'arbitre FIDE : la facturation est de 20€ par participant.

b) Frais de participation au séminaire d'arbitre international :la facturation est de 30€ par participant.

c) Frais de séminaire de formation continue : chaque participant sera facturé 40€ directement par la FIDE.

5.2.3.2 Aides

Les droits d'inscription sont les mêmes dans le monde entier, sans aucune dérogation. Toutefois, des programmes de développement spécifiques peuvent être conçus en collaboration avec la PDC (Commission de planification et de développement de la FIDE) pour soutenir financièrement la participation de populations identifiées.

5.2.4 Examen des demandes et publication

La Commission des arbitres examine les demandes le plus rapidement possible après leur réception.

Lorsque des clarifications sont nécessaires ou que des objections sont soulevées, le comité d'organisation doit fournir les informations supplémentaires demandées par la Commission.

Si la demande est conforme au règlement, la Commission confirme la validité et publie le séminaire dans le calendrier officiel. Dans le cas contraire, la Commission peut refuser la validation.

5.2.5 Supports de formation

Tous les participants au séminaire doivent recevoir les supports de formation, incluant les détails de tous les sujets qui seront abordés.

5.2.6 Rapport et traitement des résultats

a) Dans la semaine suivant la fin du séminaire, le formateur doit fournir les résultats de l'examen et soumettre un rapport complet à la Commission des arbitres de la FIDE selon les instructions données par l'équipe pédagogique. Le cas échéant, le rapport doit également inclure des éléments d'évaluation d'un conférencier assistant du programme de formation des conférenciers de la FIDE.

b) Dans la semaine suivant la fin du séminaire, l'observateur doit fournir un rapport complet à la Commission des arbitres de la FIDE.

c) Après la fin du Séminaire, tous les participants recevront des certificats de présence fournis par les Organisateurs.

A la réception des rapports définis en a) et en b), la Commission des arbitres de la FIDE vérifiera le rapport du formateur et annoncera les résultats. La Fédération nationale ou l'Organisation affiliée à la FIDE sera alors facturée pour les frais de séminaire ou d'examen, le cas échéant, conformément aux règlements financiers de la FIDE.

Les résultats de tous les séminaires seront communiqués à la FIDE pour approbation finale (Conseil de la FIDE, Congrès, AG).

6 : FIDE

Chapitre 6.5

Classification des Arbitres

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.5 Classification des Arbitres

B.06.3 – FIDE Regulations for the Classification of Arbiters

1. Généralités.

Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la classification des Arbitres d'Échecs de niveau international (Arbitre international (AI) et Arbitre FIDE (AF)).

1.1 Statut des Arbitres

Les Arbitres d'Échecs (AIs et AFs) peuvent avoir deux (2) statuts distincts :

Actifs (a)

Inactifs (i).

Le statut est utilisé pour déterminer si un arbitre est autorisé ou non à exercer dans une manifestation comptabilisée pour le classement FIDE

1.2 Catégories d'Arbitres

Les catégories d'Arbitres sont utilisées pour classer les arbitres (AIs et AFs) selon leur expérience et déterminent si un arbitre est autorisé à officier dans des manifestations de dimension continentale ou mondiale

1.2.1 Les AI sont classés selon les catégories suivantes:

- Categorie A
- Categorie B
- Categorie C
- Categorie D

1.2.2 Les AF sont classés en Catégorie D

1.3 Catégories de Tournois

Dans ce règlement, les manifestations échiquéennes sont réparties en différentes catégories indiquant les exigences relatives aux arbitres qui y officient.

1.3.1 Tournois de Catégorie A

Les tournois de Catégorie A n'incluent que les manifestations majeures listés ci-dessous.

1.3.1.1 Manifestations Mondiales Majeures

Les manifestations suivantes issues du calendrier officiel de la FIDE sont considérées comme des manifestations mondiales majeures pour la classification des arbitres :

a) Olympiades d'Échecs Mixtes et Féminines

b) Cycle du Championnat du Monde individuel Mixtes et Féminines :

Match du championnat du monde FIDE

Tournoi des Candidats FIDE

Coupe du monde FIDE

Grand Prix de la FIDE

FIDE Grand Swiss

c) Championnat du Monde Rapide et Blitz Mixte et Féminin

d) Championnat du Monde par Équipes Mixte et Féminin

e) Championnat du Monde Junior Mixte et Féminin

1.3.2 Tournois de catégorie B

Les tournois de catégorie B comprennent les autres événements mondiaux, les événements continentaux majeurs et les tournois spécifiques de haut niveau énumérés ci-dessous.

1.3.2.1 Autres événements mondiaux

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme "autres événements mondiaux" pour la classification des arbitres :

a) Championnat du monde senior Mixte et Féminin

b) Championnat du monde senior par équipes, Mixte et Féminin

c) Olympiade mondiale des jeunes U16

d) Championnat du monde des jeunes et des cadets, Mixte et Féminin

e) Championnat du monde scolaire et universitaire, Mixte et Féminin

f) Championnat du monde amateur

g) Championnat du monde junior, jeunesse et cadet de jeu rapide et de blitz, Mixte et Féminin

h) Championnat du monde pour joueurs handicapés

i) Championnat du Monde Junior pour Joueurs et Joueuses Handicapé.e.s

j) Autres nouvelles compétitions créées par la FIDE

1.3.2.2 Événements continentaux majeurs

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme des "événements continentaux majeurs" pour la classification des arbitres :

a) Championnat continental individuel Mixte et Féminin

b) Championnat continental par équipes, Mixte et Féminin

c) Championnat continental junior Mixte et Féminin

d) Coupe continentale des clubs Mixte et Féminine

e) Championnat continental de Rapide et Blitz, Mixte et Féminin

1.3.2.3 Événements de haut niveau

Les types d'événements suivants sont considérés comme des "événements de haut niveau" pour la classification des arbitres :

a) Tournois toutes rondes Mixtes avec au moins dix (10) participants (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2600.

b) Tournois toutes rondes Féminins avec au moins dix (10) participantes (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2400.

Ces événements doivent être homologués pour les classements FIDE standard, rapide ou blitz.

1.3.3 Tournois de catégorie C

Les tournois de catégorie C comprennent les autres événements continentaux et les forts tournois internationaux énumérés ci-dessous.

1.3.3.1 Autres événements continentaux

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme "autres événements continentaux" pour la classification des arbitres :

a) Championnat continental senior Mixte et Féminin

b) Championnat continental senior par équipes, Mixte et Féminin

c) Championnat continental des jeunes et des cadets, Mixte et Féminin

d) Championnat Continental Scolaire et Universitaire Mixte et Féminin

e) Championnat Continental Amateur

f) Championnat Continental Juniors et Cadets, Rapides et Blitz, Mixte et Féminin

g) Autres nouvelles compétitions créées par l'Organisation Continentale des Échecs.

1.3.3.2 Forts tournois internationaux

Les types d'événements suivants sont considérés comme des "Forts tournois internationaux" pour la classification des arbitres :

a) Tournois toutes rondes Mixtes avec au moins dix (10) participants (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2500.

b) Tournois toutes rondes féminins avec au moins dix (10) participantes (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2300.

c) Événements échiquéens d'au moins 9 rondes avec plus de 150 participants, par équipe ou en individuel, incluant un minimum de 75% de joueurs classés et 20 joueurs titrés (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) d'au moins trois (3) fédérations.

- Sous la forme d'un tournoi unique, ou
- Sous la forme d'un festival d'échecs (un événement échiquéen qui comprend plusieurs tournois simultanés).

Ces événements doivent être homologués pour le classement standard de la FIDE.

1.3.4 Tournois de catégorie D

Les tournois de catégorie D doivent avoir les mêmes exigences minimales que les tournois permettant une norme pour le titre IA.

2 AI et AF Actifs et Inactifs.

2.1 Un AI ou AF est considéré comme "Inactif" si dans une période de quatre (4) ans il n'a pas suivi avec succès un cours de recyclage organisé par la Commission des Arbitres de la FIDE. Lorsqu'un arbitre atteint sa date de "fin d'activité", son statut est changé en "Inactif".

2.1.1 Un arbitre inactif ne peut officier en tant qu'arbitre en chef dans aucun tournoi classé par la FIDE, sauf dans ceux où il n'existe aucune possibilité de normes pour les joueurs.

2.1.2 Un arbitre inactif ne peut pas être sélectionné pour officier dans des événements officiels FIDE ou continentaux.

2.2 La date de "fin d'activité" est calculée et mise à jour en ajoutant quatre (4) ans à :

2.2.1 La date d'attribution du titre de AF, dans le cas d'une AF nouvellement titrée.

2.2.2 Le dernier jour du dernier cours de recyclage ou du dernier séminaire de certification AI auquel l'arbitre a participé avec succès.

2.3 L'obtention d'un nouveau titre ou d'une nouvelle catégorie n'a pas d'incidence sur la date de fin d'activité.

2.4 Les AI et AF inactifs sont signalés comme tels dans leur profil sur le serveur de classement de la FIDE.

2.5 Un AI ou AF inactif peut être considéré comme actif à nouveau, seulement après avoir participé avec succès à un séminaire de remise à niveau et après validation par la Commission des Arbitres.

2.6 Transition 2021 - pour une mise en œuvre harmonieuse des nouveaux règlements. La date initiale de fin d'activité sera calculée comme suit, au fur et à mesure de l'entrée en vigueur du nouveau règlement :

2.6.1 Arbitres actifs avec un dernier tournoi en 2016 ou avant : 31/12/2020, statut défini comme inactif.

2.6.2 Arbitres actifs dont le dernier tournoi a eu lieu en 2017 : AI 31/12/2021 - AF 31/12/2022

2.6.3 Arbitres actifs dont le dernier tournoi a eu lieu en 2018 : 31/12/2022

2.6.4 Arbitres actifs ayant un dernier tournoi en 2019 : 31/12/2023

2.6.5 Arbitres actifs ayant un dernier tournoi en 2020 : 31/12/2024

3 La catégorie A.

La catégorie A est le plus haut niveau de classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie A, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

3.1 Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins cinq (5) ans.

3.2 Leur statut d'arbitre est "actif".

3.3 Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leur activité d'arbitre.

3.4 Ils ont été classés dans la catégorie B pendant au moins deux (2) ans.

3.5 Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de catégorie B au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

a) dans au moins deux (2) tournois de catégorie A tels qu'indiqués au point 1.3.1, ou

b) dans au moins un (1) tournoi de catégorie A tel qu'indiqué au point 1.3.1 et trois (3) tournois de catégorie B tels qu'indiqués au point 1.3.2.

4 La catégorie B.

La catégorie B est le deuxième niveau le plus élevé de la classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie B, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

4.1 Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins trois (3) ans.

4.2 Leur statut d'arbitre est "actif".

4.3 Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leur activité d'arbitre.

4.4 Ils ont été classés dans la catégorie C pendant au moins deux (2) ans.

4.5 Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de la catégorie C au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

a) dans au moins deux (2) tournois de catégorie B tels qu'indiqués au point 1.3.2, ou

b) dans au moins un (1) tournoi de catégorie B tel qu'indiqué au point 1.3.2 et trois (3) tournois de catégorie C tels qu'indiqués au point 1.3.3.

5 La catégorie C.

La catégorie C est le troisième niveau le plus élevé de la classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie C, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

5.1 Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins un (1) an.

5.2 Leur statut d'arbitre est "actif".

5.3 Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leurs activités d'arbitre.

5.4 Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de catégorie D de l'IA au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

a) dans au moins deux (2) tournois de catégorie C tels qu'indiqués au point 1.3.3, ou

b) dans au moins un (1) tournoi de catégorie C tel qu'indiqué au point 1.3.3 et trois (3) tournois de catégorie D tels qu'indiqués au point 1.3.4.

6 La catégorie D.

La catégorie D est attribuée par défaut à tout FA ou IA.

7 Procédure de candidature pour la classification des AI et AF

7.1 La Commission des arbitres a la responsabilité de la classification des AI et des AF dans les catégories susmentionnées.

7.2 Les demandes doivent être soumises à la Commission des arbitres par la fédération du demandeur le plus tôt possible après le dernier événement considéré, en utilisant le formulaire de mise à niveau de la classification des arbitres (IA3).

7.2.1 La demande doit être soumise avec le nombre minimum de tournois requis tel que décrit dans les articles 3.5, 4.5 et 5.4.

7.3 Tous les tournois énumérés pour le reclassement de catégorie doivent être différents des tournois déjà utilisés pour un précédent reclassement ou une demande de titre et doivent commencer après le dernier reclassement ou l'attribution du titre.

7.4 La fédération nationale est responsable des frais d'inscription.

7.4.1 Si la fédération du demandeur refuse de l'inscrire, le demandeur peut porter son cas devant la Commission des arbitres, qui l'étudiera.

7.4.2 S'il s'avère qu'il n'y a pas de raison suffisante pour refuser cette candidature, le demandeur peut faire appel auprès de la FIDE et demander (et payer) lui-même son reclassement.

8 Nominations des AI et AF en fonction de leurs catégories

La nomination des arbitres dans les épreuves mondiales et continentales doit respecter la cohérence entre les catégories d'arbitres et le haut niveau de ces tournois.

8.1 Seuls les AI appartenant à la catégorie A ou B seront désignés comme chefs-arbitres dans les épreuves mondiales.

8.2 Les arbitres de niveau national ne seront pas nommés dans les épreuves mondiales sans l'approbation préalable de la Commission des arbitres de la FIDE. La nomination officielle d'arbitres nationaux ne peut avoir lieu que dans des circonstances exceptionnelles, mais l'arbitre en chef peut accepter certains d'entre eux dans la salle de jeu en tant qu'observateurs à des fins éducatives.

8.3 Le tableau suivant indique les règles de nomination des AI et des AF, en fonction de leur catégorie et de la manifestation.

<table>
<tr><th>Arbitre/ Manifestation</th><th>Tournoi de catégorie A</th><th>Tournoi de catégorie B</th><th>Tournoi de catégorie C</th><th>Tournoi de catégorie D</th></tr>
<tr><td>Arbitre en chef</td><td rowspan="5">A, B</td><td>A, B</td><td>A, B, C</td><td rowspan="6">Tous les AI & AF</td></tr>
<tr><td>Arbitre en chef adjoint</td><td rowspan="4">A, B, C</td><td rowspan="5">Tous les AI & AF</td></tr>
<tr><td>Arbitre de secteur</td></tr>
<tr><td>Responsable des appariements</td></tr>
<tr><td>Responsable du Fair-Play</td></tr>
<tr><td>Arbitre</td><td>A, B, C</td><td rowspan="2">Tous les AI & AF</td></tr>
<tr><td>Arbitre de match*</td><td>Tous les AI & AF</td></tr>
</table>

* dans le cas de tournois par équipes, il s'agit des arbitres chargés de la supervision d'un seul match.

Légende :

A, B, C, D : Catégories d'AI et d'AF

6 : FIDE

Chapitre **6.6**

Règlement Disciplinaire pour les Arbitres

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.6 Règlement disciplinaire pour les Arbitres

Article 1 (Sanctions)

1. Dans l'exercice de ses fonctions l'arbitre doit se conformer aux règles des échecs de la FIDE, les règles et règlements, aux règlements du tournoi, aux circulaires, directives et décisions de la Commission des Arbitres et d'autres organes organisateurs, aux dispositions du présent règlement, ainsi qu'aux principes de la bonne foi, de l'éthique et de la probité sportive, du bon esprit sportif, du fair-play et de la moralité. L'Arbitre doit également montrer un excellent comportement social et sportif et de l'éthique.

2. L'arbitre qui agit en contradiction avec ce qui précède commet une infraction disciplinaire et sera sanctionné. Les sanctions disciplinaires qui seront appliquées dépendront de la gravité de l'infraction et les circonstances dans lesquelles elle a été commise. Les sanctions disciplinaires peuvent être une réprimande écrite, une exclusion temporaire d'exercer dans des événements échiquéens (suspension) et l'exclusion des listes d'arbitres de toutes les catégories. L'action disciplinaire doit être initiée sur requête écrite de la Commission des Arbitres de la FIDE.

3. Cas de faute disciplinaire par les arbitres et leurs sanctions associées :

a) Refus injustifié de participer à un tournoi pour lequel il a accepté sa nomination (avertissement écrit et/ou une suspension jusqu'à 2 mois).
b) L'absence lors d'un arbitrage auquel il a été affecté ou son arrivée en retard après le début de la rencontre ou son départ avant la fin de la rencontre (avertissement écrit et/ou suspension pour 1 à 3 mois).
c) La participation à une compétition qui a été rejetée par la Fédération nationale ou un organisme de compétence supérieure (avertissement écrit et/ou suspension de 2 à 4 mois).
d) Violation (mauvaise interprétation) des règlements techniques du jeu d'échecs (avertissement écrit et/ou suspension jusqu'à 6 mois).
e) Changer délibérément les appariements dans un tournoi (suspension de 4 à 18 mois).
f) Déformer délibérément la feuille de marque, le protocole du match ou le rapport du tournoi (suspension de 4 à 18 mois).
g) Signer délibérément des certificats incorrects de normes de titre pour les joueurs et/ou des arbitres d'un tournoi (suspension de 4 à 18 mois).
h) Ne pas se conformer aux dispositions du Règlement FIDE sur les tournois et avec les Règles, instructions, circulaires et décisions des organes d'arbitrage (avertissement écrit et/ou suspension jusqu'à six mois).
i) Propos et actes abusifs, indécents, comportement inapproprié envers les membres d'organes directeurs de toutes sortes, d'échecs et d'arbitrage, les joueurs, entraîneurs, d'autres personnes impliqués dans les compétitions et les spectateurs (suspension de 3 à 12 mois).
j) Tout acte de sa vie sociale ou sportive, ou toute condamnation pénale pertinente, qui provoque une réduction inacceptable de son prestige en tant qu'arbitre ou jette le discrédit sur le jeu d'échecs (de la suspension pour un maximum de deux années à la suppression de la liste des arbitres).

4. Récidive
En cas de nouvelle infraction disciplinaire par le même arbitre dans la même saison (Infraction pour toute récidive), la nouvelle sanction disciplinaire sera augmentée.

5. Infractions multiples.
Si l'arbitre a commis plus d'une infraction disciplinaire, la sanction totale imposée sera la plus élevée des sanctions et pourra être augmentée.

6. L'organisme de contrôle disciplinaire des arbitres et des sanctions contre leurs fautes est la Commission de discipline des arbitres de la FIDE et de son Sous-Comité disciplinaire.

7. Lorsqu'une action disciplinaire est nécessaire, l'arbitre doit être suspendu jusqu'à la décision finale de la Commission des Arbitres de la FIDE. Le Sous-Comité de discipline est habilité à prendre des mesures conservatoires.

8. La décision de la Commission des Arbitres de la FIDE sera délivré, après l'appel de l'arbitre à présenter ses explications, conformément à l'article 3 ci-dessous (Procédure d'appel).

9. La sanction disciplinaire est délivrée par la Commission des Arbitres de la FIDE et est communiquée à l'Arbitre, à la FIDE et à la Fédération de l'Arbitre. En outre, il sera communiqué aux associations sportives et comité d'arbitres locaux, si la décision concerne un arbitre impliqué dans un tournoi local.

10. La sanction de la Commission des Arbitres de la FIDE peut faire l'objet d'un appel devant le bureau présidentiel de la FIDE.

Article 2 (Sous-Comité de discipline)

1. Dans la Commission des arbitres de la FIDE un sous-comité de discipline est créé.

Il se compose de trois membres (un président et deux membres) et deux suppléants.

Ses membres sont des arbitres internationaux de grande expérience, venant de différentes Fédérations et sont nommés par la Commission des Arbitres de la FIDE. Leur mandat coïncide avec la durée de celui de la Commission des Arbitres de la FIDE.

2. Les recours contre les décisions des arbitres sont d'abord soumis et examinés par les jurys d'appels de chaque tournoi qui est nommé avant le début du tournoi. Le Sous-Comité de discipline de la Commission de la FIDE arbitres peut accepter/examiner les recours contre les décisions des arbitres dans les événements qui n'ont pas désignés de comité d'appel.

Le Sous-Comité de discipline de la Commission des Arbitres de la FIDE peut également accepter/examiner (comme jury de deuxième niveau) les décisions des appels des jurys des événements ayant un comité d'appel.

La procédure à suivre en cas d'appel doit être dans l'ordre suivant :

1. Faire appel devant la Commission d'Appel du tournoi qui a été nommée avant le début du tournoi (le cas échéant).

2. Faire appel devant la Commission d'appel fédérale ad-hoc (le cas échéant).

3. Faire appel devant la Sous-commission de discipline de la Commission des Arbitres de la FIDE.

Article 3 (Procédure d'appel)

1. Le Sous-Comité de discipline est composé de cinq (5) membres (un (1) président, deux (2) membres et deux (2) suppléants), appartenant à cinq (5) Fédérations différentes.

2. L'appel doit être contre les décisions de tout Arbitre (chef, chef adjoint, Section, Match, Arbitre, etc..) dans tout événement échiquéen.

Le Demandeur (individu ou fédération) soumet un appel (courrier physique signé ou courriel indiquant «Cet appel est autorisé par [nom du demandeur] ') à la Sous-Commission.

L'appel doit être soumis au plus tard 14 jours calendaires après la dernière ronde du tournoi origine de l'appel.

Il est de la responsabilité du Demandeur de fournir autant d'informations que possible. Le sous-comité de discipline peut accomplir un travail d'enquête dans tout le processus d'appel, s'il l'estime nécessaire.

Dans les 7 jours calendaires suivant le dépôt, le Demandeur paie la redevance d'appel, qui est remboursable si le Sous-Comité de discipline détermine l'appel valide. La redevance est fixée à trois cents (300) euros, qui doit être déposée sur le compte bancaire de la FIDE.

Dans les 7 jours calendaires suivant la réception de l'appel et de la redevance, le sous-comité fournira un accusé de réception de l'appel et de la redevance et qu'il est dans le processus d'examen de l'appel.

Sous 14 jours calendaires, le Sous-comité de discipline fournira les indications quant à savoir si oui ou non le Sous-comité accepte l'appel comme valide et poursuivra la délibération. Le Sous-Comité se prononcera sur la question avec la voix prépondérante du président dans le cas d'égalité des voix.

Si l'appel est déterminé comme valide, la redevance sera remboursée, à défaut les frais ne seront pas remboursés et une réponse sera fournie au Demandeur avec les raisons pour lesquelles l'appel est considéré comme non-recevable.

Si le Sous-Comité de discipline accepte de juger le cas, il enverra un courriel aux parties concernées (défendeur et demandeur), y compris l'ensemble de l'appel et demander une réponse écrite des parties (défendeur et demandeur). Les parties auront 14 jours calendaires pour fournir une réponse écrite et signée à la Sous-Commission de Discipline.

A l'issue de la réception de toutes les réponses ou l'expiration des 14 jours calendaires, le Sous-Comité de discipline, dans les 5 jours calendaires, transmettra leur avis et les actions recommandées à la commission la plus appropriée pour le cas (Commission des Arbitres, Règles et Règlements des tournois, ou Qualification) et demandera leur réponse dans les 5 jours calendaires. Lors de la réception de toutes les réponses ou à l'expiration du délai, le Sous-Comité de discipline examinera les réponses et formulera une réponse à partir de celle(s)-ci.

Dans les 14 jours calendaires de réception de toutes les informations fournies par le Demandeur, le sous-comité de discipline fournira une décision définitive avec les actions et les sanctions recommandées.

La décision finale peut être contestée devant le Conseil Présidentiel de la FIDE. Si l'appel devant le Conseil présidentiel est fait, il doit traité par la prochaine réunion prévue. Si la prochaine réunion prévue est dans moins de 30 jours calendaires, alors il peut être fait appel à la réunion suivante du Conseil présidentiel.

Les appels auprès du Conseil présidentiel peuvent être soumis par écrit envoyé au Secrétariat de la FIDE. Le Secrétariat FIDE gérera les échanges avec le Conseil présidentiel. Le Demandeur peut demander une réunion physique, à ses propres frais, lors d'une réunion du Conseil présidentiel. Le Conseil présidentiel peut, à sa discrétion, travailler par conférence téléphonique au lieu de la présence physique; sinon tous les cas seront traités par courriel.

6 : FIDE

Chapitre 6.7

Directives contre la tricherie

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.7 Directives contre la tricherie

(Ces directives sont incluses dans les sujets et seront enseignées dans tous les ateliers, les séminaires et cours pour Arbitres FIDE et Arbitres Internationaux).

La règles du jeu de la FIDE en vigueur à partir du 1er Juillet 2014 ont introduit de nouvelles dispositions contre la tricherie. Plus précisément:

> *12.2 L'arbitre doit: (a) assurer le fair-play.*

Cela signifie qu'il est du devoir de l'arbitre d'éviter la tricherie parmi les joueurs.

Les règles interdisent aussi explicitement les dispositifs électroniques:

> *11.3 a. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.*
>
> *11.3.b Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, dans la salle de jeu, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règles de la compétition peuvent spécifier une autre sanction, moins sévère. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.*

Les organisateurs de tournoi sont également libres d'introduire leurs propres règlements et conditions pour leurs événements, à condition qu'ils soient en accord avec les règles du jeu.

Ces règlements peuvent comprendre que:

- Les arbitres devraient rappeler aux joueurs l'existence de la nouvelle réglementation contre la tricherie.
- Les organisateurs et les arbitres sont encouragés à effectuer des tests de dépistage réguliers via l'outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet.
- L'application intégrale de l'article 11.3.b. En cas de violation, l'arbitre doit prendre la sanction conformément à l'article 12.9.f et faire perdre le joueur.
- Une sécurité supplémentaire sous la forme de détecteurs de métaux, de détecteurs à rayons X, de scanners, de dispositifs de brouillage électronique, homologués par la Commission Contre la Tricherie et manipulés par le personnel de sécurité qualifié, soumis à des restrictions applicables selon chaque juridiction. Chaque tournoi devrait adopter au moins une des mesures parmi celles énumérées à l'annexe D. La liste doit être mise à jour par la Commission Contre la Tricherie.
- Obligation de présenter le formulaire AC au moins quatre semaines avant le début du tournoi (ou comme spécifié au paragraphe 02 du règlement actuel du Classement FIDE).

Plaintes

Pour ces raisons, lors d'un tournoi l'arbitre a le devoir d'enregistrer chacune des allégations de tricherie par un joueur classé FIDE, c'est-à-dire que les joueurs ne peuvent pas "informellement" dire à un arbitre qu'ils soupçonnent qu'un autre joueur triche. Cela s'applique également à toute autre personne ayant un numéro d'identification de la FIDE. Toutes les communications liées à la tricherie doivent être dûment enregistrées par l'arbitre et par la suite déposées à la Commission Contre la Tricherie (ACC).

Partie A: plaintes pendant le tournoi

Les Incidents de tricherie potentiels peuvent être observés pendant le jeu directement par un arbitre du tournoi. Ils peuvent également être signalé à l'arbitre par un joueur, un spectateur ou, en effet, l'ACC (par exemple, fondée sur l'analyse statistique ou une inspection sur place).

Si le rapport est basé sur d'éventuelles violations de l'article 11.2 ou 11.3a, puis l'arbitre doit enquêter sur la violation de la manière habituelle, avec référence à l'article 12.9 pour les pénalités possibles.

Si la plainte porte spécifiquement sur une possible tricherie, alors l'arbitre en chef, en premier lieu, doit identifier le plaignant et l'inviter à remplir un formulaire de plainte (annexe A). Le plaignant doit fournir à l'arbitre les raisons pour lesquelles la plainte est faite et il doit signer le formulaire à la fin. Cependant, si le plaignant est crispé, l'arbitre doit enregistrer le nom du plaignant, demander sa signature, et seulement lui demander de remplir ultérieurement le formulaire, mais au plus tard à la fin de la ronde.

Lorsqu'il reçoit une plainte, l'arbitre doit prendre des mesures pour enquêter, lorsque cela est possible, en coordination avec l'ACC, en utilisant son jugement dans la façon dont cette enquête doit être effectuée. Toutes les informations supplémentaires regroupées par les arbitres doivent être ajoutées au rapport.

Le rapport est transmis au secrétariat de la FIDE à la fin du tournoi, qui doit transmettre à l'ACC. Toutes les informations dans le rapport resteront confidentielles jusqu'à ce qu'une enquête soit achevée par l'ACC. En cas de violation de la vie privée avant que l'enquête soit terminée, l'ACC se réserve le droit de divulguer des détails de l'enquête et soumettra tous les contrevenants au Comité d'Ethique de la FIDE.

À l'issue de l'enquête, l'ACC délivre un rapport officiel, expliquant son processus et les décisions.

Si la plainte est manifestement non fondée, le plaignant peut recevoir un avertissement par l'ACC, après quoi son nom sera ajouté à une "base de données d'alerte" spéciale tenue par l'ACC. Sur réception d'un deuxième avertissement dans un délai de six mois, le plaignant doit être sanctionné (trois mois de suspension pour une première infraction, six mois de suspension pour la deuxième violation).

Partie B: Plainte après le Tournoi

La tricherie potentielle peut aussi être déclarée après la fin du tournoi, en fonction, par exemple, de nouveaux éléments (confessions, preuves statistiques,etc...). En général, un rapport après le tournoi (PTR) devra être fondé sur des preuves très importantes, et les plaignants devront illustrer leur cas avec beaucoup de détails pour que l'ACC l'examine réellement. Les PTRs ne peuvent être déposées que par les parties intéressées telles que les joueurs, les fédérations et les organisateurs. L'ACC peut également ouvrir une affaire fondée sur ses propres constatations post-tournoi.

Une enquête sur des incidents de tricherie allégués peut démarrer:

i. Par un rapport de tournoi de l'arbitre en chef / de l'organisateur d'un tournoi;

ii. Par un rapport post-tournoi; ou

iii. À la suite d'une enquête initiée par l'ACC.

Chaque enquête sera effectuée par une commission d'enquête nommée par l'ACC, connue sous le nom de Comité d'enquête (IC). L'IC doit être formé au cas par cas.

1. Comment les joueurs peuvent tricher pendant le jeu

- Un arbitre doit savoir comment un tricheur agit généralement et quels appareils sont utilisés pour tricher. En règle générale, un joueur peut tricher en:

i) acceptant des informations d'une autre personne (spectateur, capitaine, coéquipier, etc.); ou

ii) obtenant des informations d'une source d'information ou de communication (tels que des livres, des notes, etc., ou tout autre appareil électronique).

Il est du devoir de l'arbitre de faire attention aux situations susceptibles de soulever des soupçons de tricherie pendant toute la durée du tournoi.

Souvent un tricheur utilise un téléphone portable caché dans une poche. Cela est interdit par l'article 11.3.b des règles du jeu d'échecs. Pour trouver des téléphones portables cachés et autres appareils électroniques, l'utilisation de détecteurs de métaux portatifs et autres équipements (tels que des brouilleurs de téléphones mobiles, détecteurs de métaux de sécurité portatifs, portiques détecteurs de métaux, appareils de détection automatique électro-magnétique pour éléments métalliques / non-métalliques, caméras en circuit fermé) est fortement recommandée dans tous les tournois. Les arbitres devront faire preuve de prudence et de délicatesse en demandant à effectuer un contrôle avec des détecteurs de métaux à main. Si un détecteur de métal donne un signal, il est important de préciser la raison, si nécessaire par une inspection du joueur et de ses effets comme décrit dans l'art. 11.3.b des règles du jeu.

2. Quelles précautions peuvent être prises pour empêcher la tricherie

- L'arbitre doit avoir un contrôle discret des joueurs qui quittent l'aire de jeu très souvent, pour vérifier qu'ils n'ont pas de contact avec d'autres joueurs, des spectateurs et d'autres personnes, conformément à l'article 12 des Règles du Jeu d'Echecs.
- L'arbitre doit être conscient que dans certains cas, un tricheur reçoit des informations par un tiers. L'arbitre doit éviter tout contact entre les joueurs et les spectateurs comme parler et / ou donner / recevoir des signaux.
- L'arbitre ne devrait jamais tolérer l'utilisation de programmes d'échecs dans la salle de jeu. Au cas où il détecte un joueur ou un spectateur utilisant un programme d'échecs dans la salle de jeu, il doit immédiatement en informer l'arbitre en chef.
- Les organisateurs sont libres d'affecter des arbitres supplémentaires à la tâche spécifique de la prévention contre la tricherie.
- Lors d'un tournoi, l'arbitre est encouragé à utiliser l'outil de dépistage FIDE avec des parties au format PGN, car cet outil peut identifier les cas nécessitant davantage d'attention, ou plus probablement, montrer qu'un joueur ne doit pas être considéré comme suspect sur la base de ses parties.

3. saisie préventive de parties et information

- Lors d'un tournoi, l'arbitre est encouragé à compiler les parties au format PGN et les soumettre à l'outil de dépistage de la FIDE. Ce n'est pas un test de tricherie et ne donne aucune appréciation statistique, mais cela sert à disposer d'un historique d'information en cas de soupçons exprimés ou de situations qui peuvent se développer.
- Dans les premières rondes (comme les 3 premières rondes d'un événement en 9 rondes) il y aura toujours des valeurs aberrantes parce que le nombre total de mouvements en question est faible, mais n'importe quel joueur tricheur sera probablement parmi eux.
- Dans les rondes intermédiaires, les valeurs aberrantes honnêtes auront tendance à "revenir à la moyenne", alors que certains cas de joueurs non sanctionnés deviendront plus évidents. Des essais ont montré qu'il est possible à ce moment-là, d'être confiant, en l'absence de statistiques, pour suspecter n'importe quel joueur.
- D'autre part, une valeur aberrante persistante peut être une raison de contacter l'ACC, pour un test statistique complet, et pour des actions "discrètes" telles que l'augmentation de la vigilance d'un joueur.
- L'outil de dépistage fournira des tables avec des directives fondées sur les classements des joueurs pour mesurer l'ampleur des valeurs aberrantes. Par exemple, un taux de correspondance de 67% est plus «normal» pour 2700 Elo que pour un 2300. Encore une fois, seul le test complet peut donner le bon type de jugement.

4. Comment faire face à un comportement suspect

- En cas de comportement suspect d'un joueur, l'arbitre doit toujours suivre le joueur dans ses déplacements hors de la zone de jeu (au bar, aux toilettes, dans l'espace fumeurs, etc.), afin d'éviter tout contact du joueur avec d'autres personnes, toutes sources d'information ou de communication.
- Dans plusieurs cas, il y a eu utilisation de téléphones portables dans les toilettes. Par conséquent, l'arbitre doit noter combien de fois un joueur quitte la zone de jeu et si c'est souvent, il prendra des mesures appropriées en essayant de trouver la raison.

5. Comment procéder avec le nouvel article 11.3 des Règles du Jeu d'Echecs

- L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs ou autres objets. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur.
- Normalement, l'arbitre n'appliquera l'article 11.3.b qu'en cas de suspicion de tricherie ou après avoir reçu une plainte officielle pendant le tournoi mais seulement s'il arrive à la conclusion que la plainte n'est pas manifestement mal fondée. S'il décide de faire une inspection quel qu'en soit le motif, il n'est pas obligé de donner au joueur une raison particulière; toutefois, il devrait être calme, poli et discret. L'inspection d'un joueur doit être effectuée dans une pièce séparée, par une personne du même sexe. Seulement cette personne, le joueur et un témoin (également du même sexe) peuvent avoir accès à cette salle lors de l'inspection. Le joueur a le droit de choisir un deuxième témoin de son choix.
- S'il n'y a pas d'urgence, l'inspection d'un joueur et de ses effets devrait généralement être effectuée avant ou immédiatement après la fin de la partie. Pourtant, l'arbitre doit être conscient qu'il est possible de cacher les appareils quelque part dans ou à proximité de la salle de jeu, comme aussi de les donner à un tiers peu avant la fin de la partie. L'arbitre a aussi le droit de procéder à la fouille d'un joueur qui a décidé de quitter la zone de jeu ou sur demande d'un joueur qui a déposé une plainte officielle, mais seulement une fois au cours de la ronde.
- Si un joueur refuse d'être fouillé, il est conseillé à l'arbitre de lui expliquer les règles. Si le joueur refuse toujours il doit recevoir un avertissement. S'il refuse toujours de se soumettre à une fouille, il perd la partie.
- Si des fouilles aléatoires sont envisagées, elles doivent être annoncées dans le règlement de la compétition à l'avance.

6. Comment faire face à des accusations

- Comment faire face à des accusations est décrit dans la partie sur les plaintes. Si toute personne avec un identifiant FIDE présente une accusation de tricherie, l'arbitre doit lui demander de remplir le formulaire officiel de plainte. En cas de refus, l'arbitre doit faire une remarque dans le rapport du tournoi et noter le nom de la personne comme ayant présenté une accusation de tricherie. Dans ce cas, le joueur accusé ne doit pas être informé par l'arbitre. Si l'arbitre reçoit une plainte, il peut informer le joueur accusé après la fin de sa partie et lui demander des commentaires.
- L'arbitre doit mentionner dans son rapport du tournoi les plaintes et les inspections, le cas échéant, en précisant le résultat de chaque action.

7. Comment faire face à de fausses accusations.

En cas de fausse accusation par un joueur, l'arbitre doit le sanctionner selon l'article 12.2 des Règles du Jeu d'Echecs.

L'équipement technique suivant doit être adopté par les organisateurs de tournoi pour démasquer les tricheurs éventuels dans les tournois de Top niveau. L'équipement à adopter doit être convenu entre l'ACC et la direction du tournoi, au cas par cas.

- Brouilleurs de téléphone mobile;
- Détecteurs de métaux de sécurité portatifs
- portiques détecteurs de métaux
- Appareils de détection électromagnétique pour des objets métalliques / non métalliques
- Caméras en circuit fermé

Dans la plupart des cas, un détecteur de métal manuel s'avérera suffisant pour garantir que des appareils électroniques ne sont pas amenés dans la salle de jeu, et devrait donc toujours être considéré comme le dispositif de premier choix. L'équipement à adopter doit être convenu entre l'ACC et la direction du tournoi au cas par cas.

Outil de dépistage de partie de la FIDE sur Internet

La Commission recommande la mise en œuvre d'un outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet pour le pré-balayage de partie et identifier les cas potentiels de triche, ainsi que l'adoption d'une procédure d'essais complète en cas de plainte. Ensemble, ils doivent satisfaire aux normes universitaires et judiciaires les plus élevées, avoir un taux d'erreur limité et documenté, avoir subi de vastes tests empiriques, être maintenus en permanence, et être généralement acceptés par la communauté scientifique. Une fois en place, l'Outil de dépistage de partie sur Internet sera accessible aux arbitres et aux officiels des échecs et sera un instrument utile pour prévenir la triche, tandis que la procédure de test complet, gérée par la FIDE et l'ACC, assurera un plus grand respect de la vie privée.

L'outil de la FIDE de dépistage de partie sur Internet

La FIDE fournira aux organisateurs et aux arbitres un outil de dépistage de partie sur Internet qui sera accessible à tous les officiels autorisés de la FIDE (OI, IA, les membres de l'ACC) et les fédérations nationales.

L'outil de dépistage sera hébergé sur une page Web de la FIDE dédiée et permettra aux personnes autorisées à charger des parties au format PGN pour un "test rapide" qui permettra d'identifier d'éventuelles valeurs aberrantes dans le tournoi – c'est-à-dire les joueurs dont les performances sont bien au-dessus de leur niveau prévu, et potentiellement compatible avec le jeu assisté par ordinateur.

Les résultats du «test rapide» doivent être gardés confidentiels et sont uniquement destinés à aider l'arbitre en chef pour identifier les cas susceptibles de justifier de nouvelles mesures pour s'assurer que les joueurs obéissent aux règles. Si demandée, l'ACC doit fournir une assistance à l'arbitre principal dans la détermination de ces mesures. Il convient de rappeler que seul un "test complet" peut produire des données statistiques fiables sur la valeur aberrante pour déterminer si le joueur reçoit de l'aide extérieure, de sorte que les résultats du «test rapide» ne sont pas applicables pour les jugements de plaintes.

Formulaire de Plainte pendant le tournoi :
https://handbook.fide.com/files/handbook/TournamentComplaintForm.pdf

Formulaire de Plainte Après le tournoi (PTR)
https://handbook.fide.com/files/handbook/PostTournamentComplaintForm.pdf

6 : FIDE

Chapitre 6.8

Les Tournois de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.8 Règles générales pour les compétitions FIDE

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986, le Bureau Présidentiel de 2007.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014 et 2018 et le Bureau Exécutif de 2011.

Préambule

Toutes les compétitions d'échecs internationales seront jouées selon les Règles du Jeu de la FIDE (E.I.01A). Les Règles générales pour les compétitions FIDE seront utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Échecs et sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Il est recommandé qu'elles soient également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, en les adaptant si c'est nécessaire.

Les Organisateurs, les Compétiteurs et les Arbitres impliqués dans toute compétition sont tenus de connaître ces règlements avant le début de la compétition.

Dans le présent règlement les mots «il», «lui» et «son» comprendront également les mots «elle» et «sa».

Les lois nationales du pays accueillant la compétition prévalent sur les règles FIDE.

I Remarques générales

1) Quand un tournoi a un problème non couvert par son règlement intérieur, ces règles doivent être considérées comme définitives.

2) Les présentes règles s'appliquent aux niveaux de compétition suivants :

L1: Événements FIDE officiels – voir FIDE Handbook, section D : « Regulations for Specific Competitions » (Championnat du Monde, Olympiades, Championnats Continentaux etc...)

L2: Compétitions où les titres FIDE et les normes de titres peuvent être obtenus, en accord avec le règlement B.01 du FIDE Handbook, « FIDE Title Regulations »

L3: Compétitions homologuées FIDE, en accord avec le règlement B.02 du FIDE Handbook, « FIDE Rating Regulations »

3) Ces règles de compétition peuvent contenir des règlements définis par d'autres commissions FIDE, qui figurent dans le FIDE Handbook. Dans la mesure du possible, les références externes doivent être indiqués.

II L'Organisateur en Chef (OC)

1) La fédération ou un organisme administratif chargé de l'organisation d'un tournoi peuvent confier l'organisation technique à un organisateur en chef. Il nomme, en collaboration avec la fédération, en concertation avec la FIDE le cas échéant, un comité d'organisation chargé de toutes les questions financières, techniques et organisationnelles.

D'autres points du règlement peuvent également s'appliquer au rôle de l'OC. Lui et l'arbitre principal (voir en III) doivent travailler en étroite collaboration afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

2) L'OC est en particulier responsable :

(1) de la préparation du règlement de l'événement - voir « Guidelines for the Organisers » sur le site de la Commission des règles de la FIDE : rules.fide.com

(2) du personnel et du matériel visant à lutter contre la triche – voir Règlement A.10 du FIDE Handbook « Anti-cheating Guidelines »

(3) des règles concernant le code vestimentaire de l'événement – voir Règlement A.09 du FIDE Handbook « Code of Ethics »

(4) de l'homologation appropriée du tournoi à l'avance – voir Règlement B.02 du FIDE Handbook « Rating Regulations »

(5) des règles concernant les médias – voir Règlement C.09 du FIDE Handbook « Media Regulations »

(6) de la supervision du travail de l'équipe technique de la compétition.

III L'Arbitre Principal (AP)

1) Ses devoirs sont spécifiés en particulier par les Règles du Jeu d'Échecs, les règles générales pour les compétitions FIDE, les règles anti-triche, etc...

Durant le tournoi, il doit :

(1) enregistrer le déroulement de chaque ronde

(2) veiller au bon déroulement de la compétition

(3) assurer l'ordre dans la salle de jeu

(4) assurer le confort des joueurs pendant leurs parties

2) Avant le début de la compétition :

(1) il peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;

(2) il doit vérifier toutes les conditions de jeu, incluant la salle de jeu, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, la sécurité etc… ;

(3) il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints et de personnel auxiliaire sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décidera si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

3) Dans le cas où l'AP et l'OC auraient un avis différent concernant l'interprétation des Règles du jeu d'échecs, on considérera que l'avis de l'AP est prioritaire.

4) À la fin du tournoi, l'AP devra rédiger son rapport, comme il convient.

IV Préparation de la salle de jeu et matériel

En accord avec le Règlement C.02 du FIDE Handbook « Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments ».

1) Si possible, un espace fumeur séparé de l'aire de jeu sera proposé. Il sera facilement accessible depuis l'aire de jeu. Si les lois locales interdisent totalement de fumer à l'intérieur des locaux, les joueurs et les officiels devront pouvoir accéder facilement à l'extérieur.

2) Si fumer est complètement interdit, cela sera annoncé à l'avance dans le règlement de l'événement.

3) Toutes les parties devront être jouées dans l'aire de jeu aux horaires spécifiés à l'avance par les organisateurs, à moins que l'AP (en accord avec l'OC) n'en décide autrement.

4) Pour les événements FIDE de type L1 avec 30 joueurs ou plus, pour toute la compétition, un grand timer digital ou une horloge sera installé dans l'aire de jeu. Pour les événements FIDE inférieurs à 30 joueurs, une annonce en bonne et due forme sera faite 5 minutes avant le début des parties puis une autre 1 minute avant le début des parties.

V Appariements

1) Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant les tables de Berger (FIDE Handbook C.05 annexe 1), ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi double rondes.

2) Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs d'une même fédération ne se rencontreront pas, si possible, dans les dernières rondes, alors cela sera communiqué aux joueurs le plus tôt possible, pas plus tard que le début de la première ronde.

3) Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, utiliser les tables de Varma, qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.

4) Pour les tournois au système suisse, le système d'appariement annoncé préalablement doit être utilisé. (C.04).

VI Tirage au sort et abandons de tournoi

1) La responsabilité des appariements, y compris du tirage au sort, est du ressort de l'AP.

2) Le tirage au sort pour la première ronde d'un tournoi toutes rondes sera organisé par l'OC de manière à ce qu'il soit ouvert aux joueurs.

3) Pour les tournois L1 et L2 : pour les tournois toutes rondes et si possible ceux au système suisse, le tirage au sort aura lieu au moins 12 heures avant le début de la première ronde. Pour les tournois L1, tous les participants assisteront à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus à la discrétion de l'AP. Les appariements de la première ronde doivent être annoncés aussi vite que possible ensuite.

4) Si un joueur se retire ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des participants supplémentaires, les appariements annoncés resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrétion de l'AP en consultation avec les joueurs directement concernés, mais seulement si ces modifications changent un minimum d'appariements déjà annoncés.

5) Un joueur absent qui n'a pas prévenu l'arbitre sera considéré comme ayant abandonné le tournoi à moins qu'il ne justifie son absence par une raison valable, avant que l'appariement de la ronde suivante ne soit publié. Le règlement d'une compétition peut spécifier des modalités différentes.

6) **Tournois toutes rondes :**

(1) Chaque joueur aura signé un contrat pour jouer pour toute la durée du tournoi.

(2) Lorsqu'un joueur se retire ou est exclu d'un tournoi toutes-rondes, les conséquences seront les suivantes :

1) Si un joueur a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui ou contre lui ne sont pas comptés dans le classement final. Les parties non jouées du joueur et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). Si aucun des deux joueurs n'est présent, cela sera indiqué par deux (-).

2) Si un joueur a terminé au moins 50% de ses parties, son score restera dans la grille du tournoi et sera pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur seront indiquées comme ci-dessus.

7) **Tournois au système suisse :**

(1) Si un joueur se retire d'un tournoi au système suisse, les points marqués par lui et par ses adversaires resteront dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées seront comptabilisées pour le classement ELO.

(2) Si un joueur ne peut pas jouer une ronde précise, il est essentiel qu'il en informe la personne chargée des appariements et l'AP avant que les appariements pour cette ronde ne soient publiés.

A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie des modalités différentes :

(3) Dans un tournoi L2 ou L3 : si, après qu'une ronde a commencé , deux joueurs n'ont pas de partie, alors il peuvent être appariés l'un contre l'autre. Cela n'est autorisé que si l'arbitre et les deux joueurs sont d'accord et qu'ils n'ont pas déjà joué l'un contre l'autre dans ce tournoi. L'arbitre ajustera le temps à la pendule de chaque joueur de manière équitable.

(4) Dans un tournoi L2 ou L3, le règlement peut permettre à un joueur de prendre un demi point « bye » (sans jouer) à une ronde donnée. Cela n'est permis qu'une seule fois durant le tournoi, si une annonce adéquate a été formulée et acceptée par l'arbitre. Une telle possibilité ne devrait pas être octroyée à un joueur qui bénéficie de conditions ou qui n'a pas payé de droit d'entrée dans le tournoi.

VII Les compétitions par équipe et le rôle du Capitaine d'équipe

Une compétition par équipe est une compétition dans laquelle les résultats de chaque partie individuelle contribuent de manière égale au score final d'un groupe de joueurs défini.

1) Selon le règlement de la compétition en question, le capitaine peut être tenu de fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs de son équipe qui participeront à chaque ronde. Si la liste n'est pas remise à l'heure prévue, la liste d'équipe pour cette ronde sera composée des premiers joueurs nommés dans la liste soumise dans les temps avant le début de l'événement. Le capitaine communiquera à ses joueurs leurs appariements.

2) Dans les tournois L1, au début d'une ronde, une équipe participante doit être présente avec plus de 50% de ses joueurs. Si 50% des joueurs ou moins sont présents au début d'une ronde, les joueurs présents ne sont pas autorisés à commencer leurs parties. Pour les autres niveaux de tournoi, ceci n'est pas obligatoire, mais recommandé.

3) Le capitaine signera la feuille de match indiquant les résultats du match à la fin des parties.

4) Un capitaine d'équipe n'est autorisé à quitter l'aire de jeu et à y rentrer à nouveau qu'avec la permission de l'arbitre.

5) Le capitaine d'équipe (tout comme les joueurs) ne doit pas rester debout derrière l'équipe adverse pendant le match.

6) Lorsque le capitaine de l'équipe veut parler à un de ses joueurs, il ne devrait le faire qu'en présence d'un arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre.La même procédure sera suivie si un joueur a besoin de parler à son capitaine.

7) Un capitaine est habilité à conseiller les joueurs de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement.Il n'interviendra dans une partie d'aucune autre manière. Il ne doit pas discuter de la position ou de l'échiquier pendant la partie. Le joueur peut aussi demander à son capitaine s'il peut proposer ou accepter la nulle.

8) Le capitaine d'équipe peut déléguer ses fonctions à une autre personne pourvu qu'il en ait informé l'AP par écrit à l'avance.

VIII Départages et parties non jouées

Voir le Règlement C.02 du FIDE Handbook « Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments » (il pourrait se trouver à un autre endroit du FIDE Handbook).

IX La conduite des joueurs

1) Une fois qu'un joueur a formellement accepté une invitation, il doit jouer sauf en cas de force majeure, tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.

2) Tous les joueurs doivent être vêtus de manière appropriée. En cas de non-respect du code vestimentaire, ils peuvent être sanctionnés – voir l'article 3.2 du Règlement A.09 du FIDE Handbook « Code of Ethics ».

3) Un joueur qui ne veut pas continuer une partie mais s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre est discourtois. Il peut être pénalisé, à la discrétion de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité – voir l'article 12.9 du Règlement E.01 du FIDE Handbook « Laws of Chess ».

4) Quand il est clair que des résultats ont été arrangés – voir l'article 11.1 du Règlement E.01 du FIDE Handbook « Laws of Chess » - l'AP imposera des sanctions adaptées – voir l'article 12.9 du Règlement E.01 du FIDE Handbook « Laws of Chess ».

5) Les joueurs ne devraient pas manger devant l'échiquier durant la partie.

X Procédures d'appel

1) Quand il y a un conflit, l'AP ou l'OC devraient mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Si de tels moyens échouent, lorsque des sanctions appropriées ne sont pas spécifiquement définies par les Règles du jeu d'échecs ou les Règles Générales pour les Compétitions FIDE, ils auront pouvoir discrétionnaire pour imposer les sanctions pour les infractions aux règles, maintenir la discipline, proposer d'autres solutions qui peuvent apaiser le parti lésé.

2) Dans tout tournoi, il y aura une Commission d'Appel. L'OC doit s'assurer que la Commission d'Appel soit nommée ou choisie avant le début de la première ronde, généralement lors du tirage au sort ou de la réunion technique avec les joueurs. La Commission d'Appel (CA) sera constituée d'un Président, deux membres et, quand c'est nécessaire, deux suppléants. Si possible, le Président, les membres et les suppléants doivent appartenir à des fédérations différentes s'il s'agit d'une compétition internationale. Si le Président ou l'un des membres de la Commission d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, il sera remplacé par l'un des suppléants. La CA doit avoir un nombre impair de membres votants. Les membres de la Commission d'Appel doivent avoir au moins 21 ans.

3) Un joueur (ou un représentant dûment enregistré d'un joueur ou d'une équipe) peut faire appel de toute décision prise par l'Arbitre Principal (AP), l'Organisateur en chef (OC) ou l'un de leurs assistants. Cela inclut les capitaines d'équipe, les chefs de délégation ou toute personne définie dans le Règlement de l'événement.

4) Un appel doit être accompagné d'une caution et soumis par écrit avant la fin du délai imparti. Les frais et le délai sont fixés à l'avance. Les décisions de la CA seront définitives. La caution est remboursable si l'appel aboutit. La caution (ou une partie de celle-ci) peut également être remboursée si l'appel a échoué mais est considéré comme raisonnable par la CA.

XI Médias

1) Les caméras de télévision sont admises dans la zone de jeu et les zones limitrophes avec l'accord de l'OC et de l'AP uniquement si elles fonctionnent sans bruit et sont discrètes. L'AP s'assurera que les joueurs ne sont pas dérangés ou distraits d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras ou d'autres équipements.

2) Seuls les photographes autorisés peuvent prendre des photographies dans la zone de jeu. L'usage du flash sera limité aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'AP en décide autrement.

Le Règlement d'un événement peut inclure d'autres règles selon les particularités de l'événement. Les photographes autorisés peuvent prendre des photos sans flash pendant le reste de la ronde dans l'aire de jeu, seulement avec la permission de l'AP.

XII Invitation, inscription et cérémonies d'un tournoi L1

1) Les invitations à une compétition officielle de la FIDE seront publiées dès que possible.

2) L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le Président de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président Continental pour les compétitions du championnat continental.

3) L'invitation devrait être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour le joueur. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui devrait également être publiée sur le site de la FIDE :

- Les dates et lieu du tournoi
- Une référence aux Règlements FIDE.
- L'hôtel où les joueurs séjourneront avec les détails de contact
- Le programme du tournoi : dates, heures et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la réunion technique, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.
- Le rythme de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
- Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.
- Le délai de forfait
- Les règles spécifiques d'encadrement de la nulle par accord mutuel s'il y a des restrictions.
- Pour les compétitions en Rapide et en Blitz, si c'est l'article A3 ou A4 (respectivement B3 ou B4) qui s'applique.
- Les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète sera offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur ; les arrangements pour les repas
- Le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, l'argent de poche, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix seront distribués, les méthodes et conditions de paiement ; l'exigibilité de l'impôt.
- Les visas et comment les obtenir.
- Comment atteindre la salle de jeu et les moyens de transport.
- Le nombre probable de participants, les noms des joueurs invités et le nom de l'AP.
- Le site internet de l'événement, les coordonnées des organisateurs, y compris le nom de l'OC.
- Les obligations des joueurs envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants gouvernementaux et d'autres considérations similaires.
- Le code vestimentaire s'il y en a un.
- S'il y a des restrictions concernant les fumeurs, elles devront êtres mentionnées sur l'invitation.
- Les dispositifs de sécurité.
- Des considérations médicales spéciales tels que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.
- Les dispositions pour : le tourisme, des événements spéciaux, l'accès internet, etc…
- La date avant laquelle un joueur doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il donnera son heure d'arrivée.

- Dans sa réponse, le joueur peut, s'il le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.
- Si les organisateurs doivent prendre des mesures spéciales concernant le handicap d'un joueur, le joueur le notifiera aux organisateurs dans sa réponse.

4) Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur, elle ne peut pas être retirée, pour autant que le joueur accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une manifestation est annulée ou reportée, les organisateurs fourniront un dédommagement.

5) L'OC garantira une couverture médicale pour tous les participants, secondants officiels, arbitres et officiels et les assurera contre les accidents et les besoins de services médicaux, y compris les médicaments, dans le cas de maladie aiguë, d'opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. L'équipe médicale officielle sera nommée pour la durée de la compétition.

6) La même procédure que dans les articles 12.3), 12.4) et 12.5) sera suivie pour les tournois de type L2 et L3, en les adaptant si c'est nécessaire.

XIII Nomination de l'AP pour les Tournois L1

1) L'AP d'une compétition mondiale officielle sera nommé par le Président de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président Continental, dans les deux cas en consultation avec l'OC. Il détiendra le titre d'Arbitre International de classe « A » ou « B » (voir l'annexe 2 du Règlement B.06 du FIDE Handbook « Regulations for the Classification of the Chess Arbiters ») et aura l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE.

2) La FIDE et/ou le Comité d'Organisation nommera, en consultation avec l'AP, les autres arbitres et les autres membres de l'équipe.

6 : FIDE

Chapitre **6.9**

Les tournois de Haut niveau

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.9 Les tournois de Haut niveau

Texte approuvé par l'Assemblée Générale de 1983, amendé par les Assemblées Générales de 1991 et 1992.

1. INVITATION :

1.1 Les invitations doivent être envoyées suffisamment tôt, de préférence 6 mois avant l'épreuve.

1.11 Les joueurs doivent être invités soit par l'intermédiaire de leurs fédérations, soit directement.

1.2 Les invitations doivent être aussi complètes que possible, donnant clairement les conditions et tous les détails qui peuvent utiles au joueur. Voir également les Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi.

1.21 Voici un exemple de ce qu'une invitation devrait contenir :

a) Dates et lieu du tournoi.

b) Informations sur le logement, la nourriture (argent pour les repas).

c) Conditions financières (y compris argent de poche, honoraires, frais, montant et répartition des prix, somme par point obtenu le cas échéant, et la devise dans laquelle le versement sera fait.)

d) Catégorie prévue pour le tournoi, nombre de participants et noms des joueurs invités.

e) Prix spéciaux éventuels (prix de beauté, pour les finales etc...)

f) Calendrier du tournoi : date d'arrivée et de départ, date et heure de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la cérémonie de clôture, horaires des rondes et des ajournements, jours de repos, etc....

g) Date avant laquelle le joueur doit donner une réponse définitive à l'invitation.

1.3 Une fois qu'une invitation a été lancée, elle ne peut plus être retirée, sauf annulation du tournoi (Voir C.03. Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi).

1.4 Une fois qu'un joueur a définitivement accepté une invitation, il ne peut retirer sa promesse de participer qu'en cas de force majeure, maladie ou incapacité par exemple. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas un motif valable. Les contrevenants aux articles 1.3 et 1.4 doivent être dénoncés au conseil des joueurs de la FIDE. (Voir C.03)

2. LOGEMENT :

2.1 Les chambres des joueurs doivent être pour une personne, confortables et tranquilles.

2.2 Les organisateurs doivent s'arranger de façon à ce que les joueurs puissent prendre un repas substantiel après chaque séance de jeu.

2.3 Les organisateurs doivent s'efforcer d'offrir des possibilités de détente aux joueurs.

2.31 Dans le choix du lieu de séjour, il faut tenir compte de l'environnement : parc, bois, possibilités d'exercices en plein air.

2.4 Il est souhaitable que la salle de jeu soit dans l'hôtel. Si l'hôtel est distant de la salle de jeu de plus de 10 min à pied ou si l'on prévoit du mauvais temps, un transport doit être assuré pour les joueurs qui le désirent, soit par taxi, soit par mise à disposition d'un moyen de transport individuel.

2.5 Les organisateurs doivent tenir compte qu'en général, les joueurs préfèrent recevoir une indemnité journalière pour leur repas plutôt qu'une pension complète à l'hôtel.

3. HORAIRE DU JEU.

3.1 L'horaire ne doit pas être modifié par les organisateurs sans consultation préalable des joueurs.

3.2 Avant 13.00 heures, heure locale, on ne peut fixer aucune partie.

3.3 Pour maintenir le rythme, toutes les rondes, y compris la dernière, doivent commencer à la même heure, de préférence à 15.00 heures.

3.4 On doit tenir compte du fait que la majeure partie des joueurs préfèrent continuer leur partie ajournée après une pause d'1½ à 2 heures plutôt que le lendemain matin.

3.5 L'arbitre a le devoir d'informer personnellement chaque joueur de toute modification apportée à l'horaire normal.

L'arbitre doit aussi informer les joueurs de l'heure et de l'endroit où les parties ajournées sont reprises.

3.6 Il faudrait prévoir un jour libre avant la dernière ronde, afin que toutes les parties ajournées puissent être terminées.

3.7 La dernière ronde peut être ajournée une fois mais elle doit ensuite être reprise sans autre ajournement jusqu'à la fin des parties.

4. CONDITIONS DE JEU.

4.1 L'espace réservé aux joueurs doit être suffisamment vaste et confortable. La disposition des tables doit permettre d'accéder aux sièges et de s'asseoir ou de se lever commodément.

Il faut prévoir des salles de détente suffisamment grandes et bien installées, suffisamment nombreuses et disposées de telle façon que pour s'y rendre, les joueurs n'aient pas à se frayer un chemin à travers les spectateurs. Pour les tournois de catégorie 15 et plus et les matchs des candidats (du cycle du Championnat du Monde), l'accès aux salles de détente doit être direct et exclusivement réservé aux joueurs. Cette condition est obligatoire pour de tels événements et souhaitable pour tous les autres tournois de haut niveau.

4.2 Les spectateurs doivent être assis, à bonne distance de la zone de jeu où ils ne doivent pas pénétrer. Les spectateurs doivent pouvoir suivre toutes les parties sur des échiquiers de démonstration. Les spectateurs ont l'interdiction absolue de fumer.

4.3 La zone de jeu doit être clairement séparée du public, par des barrières ou un autre moyen. Elle doit être bien éclairée, avoir une bonne température, une ventilation silencieuse, etc. La lumière ne doit pas donner de reflets sur l'échiquier.

Dans les compétitions par équipes (Voir 7.2), chaque match doit être clairement délimité et séparé des autres (par des barrières ou quelque autre moyen adéquat). Les zones ainsi délimitées ne sont accessibles qu'aux arbitres et aux joueurs, remplaçants et officiels des équipes intéressées. Les officiels accrédités de la FIDE ont accès partout.

4.4 La concentration des joueurs ne devrait être troublée en aucune façon, ni par les murmures des spectateurs, ni par les bruits de l'extérieur.

4.5 Des locaux suffisamment grands et du matériel doivent être mis à disposition à proximité du local de jeu pour l'analyse après la fin des parties et pour la presse.

Un joueur n'a pas le droit d'analyser sa partie dans la salle de jeu, tant que des parties sont en cours.

4.6 Le matériel (tables, chaises, échiquiers, pièces, pendules) doit être de la meilleure qualité et être conforme aux normes de la FIDE, si elles existent. Les pièces doivent être en bois, avoir un poids convenable et être feutrées. Les pièces et les échiquiers en plastique bon marché sont à éviter.

4.7 Des rafraîchissements peuvent être offerts aux joueurs durant la partie.

4.8 On ne peut filmer ou photographier les joueurs que durant les trois premières minutes de chaque séance. Les prises de vue, vidéo ou télévision, sont bienvenues, mais le fonctionnement des caméras ne doit pas gêner les joueurs.

4.9 Il ne faut pas oublier que le jeu n'est pas terminé quand vient l'heure de l'ajournement. Le joueur qui réfléchit à son coup sous enveloppe doit jouir des mêmes conditions que pendant la séance.

4.10 Les organisateurs devraient veiller à donner le plus d'informations possibles sur le déroulement du tournoi et favoriser toute activité journalistique en rapport avec la manifestation. Un bulletin de tournoi doit être édité dans les meilleurs délais et distribué aux joueurs et aux journalistes. Un exemplaire complet de ce bulletin doit être envoyé au bureau de la FIDE dans les deux semaines qui suivent la clôture du tournoi.

5. SOINS MÉDICAUX :

Un médecin du tournoi doit être à la disposition des joueurs. Il faut être en mesure d'intervenir en cas d'urgence médicale.

6. DEVOIRS DES JOUEURS :

Les joueurs doivent observer les règles du jeu et se comporter durant le tournoi conformément aux principes des statuts de la FIDE, avoir une conduite sportive et courtoisie. Tous les conflits doivent se régler à l'amiable dans l'esprit de la FIDE.

Une commission d'appel doit être désignée par les joueurs, au début du tournoi, pour intervenir en cas de conflit sérieux.

L'arbitre devrait être un arbitre international de la FIDE dont l'expérience soit reconnue.

7. DOMAINE D'APPLICATION :

7.1 Sont définis comme tournois de haut niveau, tous les tournois du cycle du Championnat du Monde individuel, ainsi que les tournois organisés par des privés lorsqu'ils atteignent la catégorie 10 ou plus.

7.2 En outre, les articles 3, 4.1, 4.11, 4.4, 4.5, 4.51, 4.8, 4.9, 4.10, 5 et 6 s'appliquent également aux tournois par équipes de haut niveau :

1) l'Olympiade
2) les championnats continentaux par équipes
3) le Championnat du Monde par équipes

Les dispositions des articles 4.2, 4.3, 4.31, 4.6 et 4.7 doivent être respectées dans :

1) l'Olympiade, au moins pour les 5 premiers matchs du haut de tableau
2) les championnats continentaux par équipes, au moins pour les 4 premiers matchs
3) le Championnat du Monde par équipe, pour tous les matchs

7.3 En présentant son offre d'organiser un tournoi du cycle du championnat du Monde ou un championnat par équipes de la FIDE, l'organisateur accepte automatiquement de satisfaire à toutes les règles imposées.

8. Divers :

8.1 La Commission de la Publication, de l'Information et de la Statistique de Échecs (CHIPS) insiste sur la nécessité pour tous les joueurs de prendre soin de leur apparence personnelle. L'image du joueur d'échecs doit être celle d'une personne digne et vêtue convenablement, ceci non seulement par respect pour le jeu, mais également pour que les sponsors, potentiels ou autres, considèrent que leur dépense n'est pas inutile.

Par exemple, quelques fédérations ont interdit les pantoufles, les maillots sans manches et les maillots de corps dans leurs tournois.

Les joueurs aux cheveux gras et mal entretenus doivent recevoir un avertissement, ainsi que ceux portant de vieux jeans déchirés ou des vêtements en mauvais état en général.

8.2 CHIPS insiste sur la nécessité de publier les parties jouées dans les tournois, particulièrement celles des tournois de catégorie 12 et plus, les Interzonaux et les matchs des Candidats dans le cycle du Championnat du Monde.

La commission recommande fortement aux organisateurs d'utiliser le Fax comme moyen avantageux pour publier les parties. Il n'est pas nécessaire de posséder son propre Fax afin de jouir de ses avantages et de ses commodités. Les organisateurs doivent communiquer au secrétariat de la FIDE le numéro de leur Fax pour que tous les services de presse puissent les contacter. En transmettant l'information immédiatement, sur le temps du demandeur, cela ne coûtera rien du tout à l'organisateur.

6 : FIDE

Chapitre **6.10**

Normalisation & Matériels de jeu

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.10 Normalisation & matériels de jeu

Handbook C.02 - Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions de la FIDE

Préparé par la commission technique 2014 & 2015. Approuvé par l'assemblée générale 2014 et le Presidential Board de 2015.

1. Généralités :

L'équipement d'échecs offert par les organisateurs (hôtes) d'un championnat FIDE ou Continental, Olympiade et autres tournois enregistrés par la FIDE doit être conforme aux normes mentionnées ci-dessous, et doit être approuvé par l'organisateur en chef et par l'arbitre en chef.

1.1 Il est recommandé que les pièces d'échecs, échiquiers, pendules utilisés lors des événements de hauts niveaux mondiaux ou continentaux soient approuvés par les joueurs. Leur approbation doit être obtenue pour d'autres équipements : table, chaise etc.

Dans le cas d'un désaccord, le matériel utilisé doit être décidé par l'organisateur en chef ou l'arbitre en chef de l'événement, en tenant compte des normes pour sa taille et sa forme, comme mentionné ci-dessous.

1.2 Il est fortement recommandé que l'équipement d'échecs utilisé dans une compétition soit le même pour tous les échiquiers.

2. Pièces :

2.1. Matière

Les pièces doivent être faites de bois, de matière plastique ou d'une imitation de ces matières.

2.2. Hauteur, poids, proportions :

La taille des pièces doit être proportionnée dans leur poids et forme ; d'autres éléments comme la stabilité, des considérations esthétiques, etc., peuvent également être prises en compte. Le poids des pièces doit permettre un déplacement facile et une bonne stabilité.

Hauteur : du Roi : 9,5 cm. Dame: 8,5 cm, fou – 7cm, Cavalier – 6 cm, tour – 6,5 cm et pion – 5 cm.

Diamètre des pièces : 40 à 50 % de sa hauteur.

Ces dimensions peuvent différer jusqu'à 10% des recommandations ci-dessus mais l'ordre des tailles (Roi plus haut que la Dame, etc.) doit être conservé.

2.3. Forme, style de fabrication :

Sont recommandés pour les compétitions homologuées FIDE les pièces de style Staunton. La forme des pièces doit permettre de les distinguer clairement. En particulier, la couronne du Roi doit différer de celle de la Dame. Le haut du Fou peut avoir une entaille ou être d'une couleur particulière le distinguant du pion.

Exemple de pièces d'échecs

Pièces Staunton originales en bois

Pièces Staunton modernes en bois

Jeu pour Championnat du Monde approuvé par la FIDE pour le tournoi des candidats de Londres

2.4. Couleur des pièces :

Les pièces foncées doivent être brunes ou noires, ou dans des nuances foncées de ces couleurs. Les pièces claires peuvent être blanches, crème ou en d'autres couleurs claires. La couleur naturelle du bois (noyer, érable, etc....) peut être utilisée. Les pièces ne doivent pas être brillantes et doivent être plaisantes à l'œil.

3. Échiquier :

3.1. Pour les championnats du monde ou continentaux, des échiquiers en bois doivent être utilisés. Pour les autres tournois homologués FIDE, le bois, la matière plastique, le carton, la toile sont recommandés comme matière pour les échiquiers. Dans tous les cas ils doivent être rigides. Ils peuvent être aussi de pierre ou marbre avec couleurs claires et foncées appropriées, si l'organisateur en chef et l'arbitre en chef sont d'accord. Du bois naturel avec suffisamment de contraste comme du bouleau, de l'érable, du frêne d'Europe en opposition au noyer, au teck, au hêtre, etc... peut être aussi utilisé; les échiquiers doivent être neutres ou mats, jamais brillants.

Des combinaisons de couleurs comme brun, vert, marron clair et blanc, crème, ivoire, chamois peuvent aussi être utilisées pour les cases.

3.2. Taille des cases et de l'échiquier

Le côté d'une case doit mesurer 5 à 6 cm. Se référant à 2.2, la taille d'une case doit être au moins deux fois le diamètre de la base d'un pion. (cela signifie que quatre pions doivent pouvoir tenir dans une case).

L'échiquier peut être incorporé à une table confortable d'une hauteur suffisante. Si table et échiquier sont séparés, ce dernier doit être fixé de façon à ce qu'il ne bouge pas durant le jeu.

4. Tables :

La taille d'une table doit avoir une longueur minimale de deux fois la longueur de l'échiquier et une largeur de 15 à 20 cm de plus que l'échiquier. Il est recommandé d'utiliser des tables avec une taille minimum de 120 x 80 cm pour le haut niveau dans les tournois FIDE. La hauteur d'une table et les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être évité.

5. Pendules :

Pour les championnats FIDE du monde ou continentaux et les Olympiades, seules les pendules électroniques doivent être utilisées. Pour les événements enregistrés auprès de la FIDE, les organisateurs sont invités à utiliser également des pendules mécaniques.

Si des pendules mécaniques sont utilisées, elles doivent avoir un système indiquant avec précision le moment où la grande aiguille est à l'heure entière. Ce qu'on appelle le drapeau doit être fixé de telle façon que sa chute puisse être clairement vue, permettant aux joueurs et à l'arbitre de vérifier le temps.

Il ne doit pas y avoir de reflet qui empêche de voir le drapeau. Elle doit être aussi silencieuse que possible, pour que les joueurs ne soient pas gênés durant la partie.

5.1. Exigences pour les pendules électroniques

(a) Les pendules doivent fonctionner en parfaite conformité avec les règle du jeu d'échecs de la FIDE.

(b) L'affichage devrait montrer à tout moment le temps disponible pour achever le prochain coup d'un joueur.

(c) Les écrans doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.

(d) d'au moins une distance de 10 mètres, un joueur doit avoir une indication clairement visible de quelle pendule tourne.

(e) En cas de passage d'un contrôle en temps, un signe sur l'écran doit indiquer clairement le joueur qui a passé le premier le contrôle.

(f) Pour les pendules à piles, une indication de batterie faible est nécessaire.

(g) En cas d'indication de batterie faible, la pendule doit continuer à fonctionner sans faille pendant au moins 10 heures.

(h) Une attention particulière devrait être accordée à l'annonce correcte du passage des contrôles de temps.

(i) Dans le cas de cadences avec des cumuls de temps ou de démarrage après un délai fixé, l'horloge ne doit pas ajouter de temps supplémentaire si un joueur a passé le dernier contrôle horaire.

(j) En cas de pénalité de temps à donner, il doit être possible que la correction soit exécutée par un arbitre dans les 60 secondes.

(k) Il doit être impossible d'effacer ou de modifier les données d'affichage avec une simple manipulation.

(l) Les pendules doit être livrées avec une notice courte sur l'horloge. Les pendules électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la Commission Technique de la FIDE.

(m) Les pendules électroniques utilisées pour les événements FIDE doivent être approuvées par la commission technique de la FIDE.

5.2. Les pendules électroniques d'échecs suivantes sont approuvées par la FIDE

a) DGT XL (2017)

b) DGT 2010 (2010)

c) Silver Timer (2007)

d) DichessXTA by Sistemco (2009)

e) DGT 3000 (2014)

6. Salle de jeu :

Pour les tournois de haut niveau, un espace minimum de 9 mètres carrés par échiquier est nécessaire, les espaces pour les arbitres et les spectateurs non inclus. Pour les autres tournois, il devrait y avoir un espace minimum de 5 mètres carrés par échiquier. La distance entre les échiquiers et les spectateurs ne devrait pas être inférieure à un mètre, pour les tournois de haut niveau, 1,5 mètres.

7. La Commission Technique de la FIDE

a la compétence pour décider si du matériel est convenable pour les compétitions de la FIDE. La Commission peut recommander l'utilisation d'autres types de pièces d'échecs que ceux mentionnés sous 2.3. Elle peut dresser une liste du matériel satisfaisant aux normes dont les spécimens seraient conservés au Secrétariat de la FIDE.

Si nécessaire, la FIDE déterminera les conditions générales pour d'autre matériel, comme les feuilles de partie, enveloppes d'ajournement, échiquiers de démonstration, etc....

8.Ces règlements

s'appliquent au matériel utilisé dans les compétitions de la FIDE. Les fabricants de matériel et les organisateurs sont tout à fait libres de faire ou utiliser du matériel différent pour toutes les autres compétitions. On encourage la fabrication de tous les jeux de valeur artistique, sans tenir compte des possibilités d'utilisation pratique.

6 : FIDE

Chapitre **6.11**

Règles du jeu d'Echecs en ligne de la FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.11 Règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE

Introduction

Les Règles du jeu d'Échecs en ligne de la FIDE s'appliquent à toutes les compétitions jouées sur un échiquier virtuel et dont les coups sont transmis par Internet.

Dans la mesure du possible, ces règles sont conçues pour être identiques aux Règles du jeu d'Échecs de la FIDE et aux règles annexes de la FIDE en matière de compétition. Elles sont destinées à être utilisées par les joueurs et les arbitres dans les compétitions officielles en ligne de la FIDE, et comme une spécification technique pour les plateformes d'échecs en ligne hébergeant ces compétitions.

Les Règles ne sauraient couvrir la totalité des situations qui peuvent survenir au cours d'une compétition, mais il devrait être possible pour un arbitre ayant les compétences, la faculté de discernement et l'objectivité nécessaires de prendre la bonne décision en se fondant sur sa compréhension de ces Règles.

Partie I : Règles du Jeu fondamentales

Article 1 : Application des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE

1.1 Les articles 1 à 3 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE sont appliqués en intégralité, exception faite de l'article 2.1.

1.2 L'article 2.1 des règles fondamentales de la FIDE est remplacé par l'article 3.1 de ce règlement.

1.3 Les articles 4 et 5 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE sont remplacés respectivement par les articles 3 et 5 de ce règlement.

Partie II : Règles du Jeu en ligne

Article 2 : La plateforme de jeu

2.1 Les parties d'échecs en ligne sont jouées sur un échiquier virtuel.

2.2 L'échiquier virtuel doit être hébergé par une plateforme de jeu en ligne, généralement une application ou un site Web.

2.3 La liste des coups doit être visible à l'écran par l'arbitre et les deux joueurs tout au long de la partie.

2.4 Chaque joueur est chargé de se familiariser avec les caractéristiques et les fonctionnalités de la plateforme de jeu.

Article 3 : Déplacement des pièces sur l'échiquier virtuel

3.1 L'échiquier virtuel est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires"). La case d'angle inférieur droit de l'échiquier est blanche.

3.2 Les coups sont joués sur l'échiquier virtuel à l'aide d'un appareil de jeu, par exemple un ordinateur avec une souris ou une tablette.

3.3 La plateforme de jeu n'accepte que les coups légaux.

3.4 Le joueur ayant le trait est autorisé à utiliser tous les moyens techniques disponibles sur la plateforme de jeu pour effectuer ses coups.

3.5 *A minima*, la plateforme de jeu doit offrir au joueur la possibilité de sélectionner la case d'origine et la case de destination pour effectuer son déplacement.

3.6 Les options supplémentaires suivantes peuvent être activées et utilisées par le joueur :

a. *smart move* (coup intelligent) : le joueur peut jouer son coup en sélectionnant uniquement la case d'arrivée lorsqu'une seule pièce peut effectuer un coup légal vers cette case.

b. *pre-move* (pré-déplacement) : le joueur peut jouer son coup avant que son adversaire n'ait joué. Le coup est automatiquement exécuté sur l'échiquier dès que l'adversaire a joué.

c. Promotion à dame automatique : le joueur peut configurer la plateforme de jeu pour forcer la promotion à dame sans qu'il ne lui soit proposé de choisir la pièce promue.

3.7 Tous les coups et les temps de la pendule après chaque coup sont automatiquement enregistrés par la plateforme de jeu et visibles des deux joueurs.

3.8 Si un joueur n'est pas en capacité de déplacer les pièces, un assistant, qui doit être accepté par l'arbitre, peut être mis à disposition du joueur pour effectuer cette opération.

Article 4 : Pendule virtuelle

4.1 La « pendule virtuelle» désigne l'affichage des temps individuels de chaque joueur par la plateforme de jeu.

4.2 Lorsqu'un joueur a joué son coup sur l'échiquier, sa pendule s'arrête automatiquement et celle de l'adversaire démarre.

4.3 Si un joueur se déconnecte de la plateforme de jeu pendant la partie, sa pendule continuera de tourner.

4.4 Chaque joueur doit effectuer un nombre minimum de coups ou tous les coups dans une période de temps imparti, cette période incluant les bonus de temps y compris les incréments de temps ajoutés à chaque coup. Le règlement de la compétition précisera ces informations à l'avance.

4.5 Si un joueur ne termine pas le nombre prescrit de coups dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que le joueur ne peut mater le roi du joueur adverse par aucune suite de coups légaux.

Article 5 : Fin de la partie

5.1 La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire.

5.2 La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne en appuyant sur le bouton « Abandon » ou par une autre méthode équivalente disponible sur la plateforme de jeu.

5.3 Le joueur peut proposer nulle au moyen d'une méthode proposée par la plateforme de jeu. La proposition de nulle ne peut pas être retirée et reste valide jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette en jouant un coup ou que la partie soit conclue d'une autre manière.

5.4 La partie est automatiquement nulle lorsque :

5.4.1 la même position est apparue pour la troisième fois (tel que décrit à l'article 9.2.2 des règles du jeu d'échecs de la FIDE);

5.4.2 le joueur au trait n'a pas de coup légal et son roi n'est pas en échec. On dit que la partie se termine par un "pat";

5.4.3 une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi de l'adversaire par une suite de coups légaux ;

5.4.4 les 50 derniers coups de chaque joueur ont été joués sans prise, ni coup de pion.

Partie III : Règles pour les compétitions en ligne

Article 6 : Types de compétitions

6.1 Les compétitions en ligne peuvent être jouées sous les formats suivants :

6.1.1 Une « compétition d'échecs en ligne » sans supervision spécifique des joueurs, éventuellement automatisée par une plateforme de jeu sans la supervision d'un arbitre. « Échecs en ligne » est le terme le plus générique pour les parties d'échecs sur Internet. Les règlements de ce type d'événements sont spécifiés par les plateformes de jeu.

6.1.2 Une « compétition d'échecs en ligne avec supervision » est une compétition dans laquelle les joueurs sont supervisés à distance par un arbitre. (voir partie III a).

6.1.3 Une « compétition d'échecs hybrides » est une compétition dans laquelle tous les joueurs sont physiquement supervisés par un arbitre, alors qu'ils jouent en ligne (voir la partie III b).

6.2 Le règlement de la compétition devra préciser de quel type de compétition il s'agit parmi ceux énumérés à l'article 6.1.

Article 7 : Scores

7.1 À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie ou perd par forfait ne marque aucun point (0), et un joueur qui fait nulle marque un demi-point (1/2).

7.2 Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés aux parties ; par exemple, le score ¾ - ¼ n'est pas autorisé

Partie III a : Règles pour les compétitions en ligne avec supervision

Article 8 : Dispositions générales

8.1 La « salle de jeu » est définie comme étant la « zone de jeu », les toilettes et les salles de repos. La zone de jeu est définie comme la pièce où le joueur joue ses coups. Le règlement d'une compétition peut exiger que la zone de jeu soit surveillée par des caméras.

8.2 Personne d'autre que le joueur n'est autorisé à se trouver dans la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.

8.3 La cadence de jeu et la méthode de mise en œuvre doivent être précisées dans le règlement de la compétition.

8.4 Si la plateforme de jeu permet aux joueurs de déplacer des pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), le règlement de la compétition doit préciser comment gérer de telles irrégularités.

8.5 Le règlement de la compétition doit préciser à l'avance le délai de forfait. S'il n'est pas spécifié, le délai de forfait par défaut est de zéro. Si le règlement de la compétition précise que le délai de forfait par défaut est différent de zéro et si aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perd tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ne le précise autrement ou que l'arbitre n'en décide autrement.

8.6 La plateforme de jeu doit enregistrer l'offre de nulle à côté de la notation du coup du joueur lorsque la nulle est proposée.

Article 9 : Conduite des joueurs

9.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs, y compris la manière dont ils se comportent devant les caméras.

9.2 Pour accéder à ses parties, chaque joueur doit se connecter à la plateforme de jeu avec un équipement autorisé.

9.3 Chaque joueur doit utiliser son compte personnel lorsqu'il participe à une compétition sur la plateforme de jeu.

9.4 Les joueurs doivent porter une tenue correcte lorsqu'ils sont visibles à la caméra et suivre le code vestimentaire de la compétition, s'il existe.

9.5 Pendant une partie, le joueur peut quitter la salle de jeu ou la zone de jeu uniquement si l'arbitre l'y autorise.

9.6 Pendant la partie, il est interdit aux joueurs d'utiliser tout appareil électronique, notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser n'importe quelle partie sur un autre échiquier.

9.7 Les joueurs ne sont pas autorisés à avoir des écouteurs dans ou sur leurs oreilles pendant la partie.

9.8.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu. Toutefois, le règlement d'une compétition peut permettre de garder de tels appareils à proximité de la zone de jeu, uniquement dans le but de fournir un accès de secours à internet.

9.8.2 S'il apparaît évident qu'un joueur dispose d'un équipement interdit dans la zone de jeu, le joueur perd la partie. L'adversaire gagne alors la partie. Le règlement de la compétition peut préciser une sanction différente, moins sévère. L'arbitre principal peut également décider d'exclure le joueur de la compétition.

9.8.3 L'arbitre peut exiger d'un joueur le droit d'inspecter ses vêtements, ses sacs, le contenu stocké dans tout espace de rangement, ou tout autre élément. Le corps d'un joueur, y compris les oreilles, peut également être inspecté. Ces inspections se feront sous caméra. La fouille corporelle d'un joueur, à l'exception de l'inspection des oreilles doit être opérée en privé par une personne du même sexe. Cette fouille ne doit pas être enregistrée.

9.9 Fumer, y compris vapoter, est interdit devant la caméra.

9.10 Il est interdit de distraire ou d'importuner l'adversaire de quelque manière que ce soit. Cela comprend les réclamations non justifiées, les propositions de nulle déraisonnables, l'envoi de messages incorrects ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

9.11 L'infraction à une quelconque partie des articles 9.1 à 9.10 donnera lieu à des sanctions définies par l'article 10.9.

9.12 Les joueurs qui ont terminé leurs parties doivent être considérés comme des spectateurs et doivent se conformer aux instructions de l'arbitre et aux règlements de la compétition. Par exemple : couper leurs microphones, éteindre leur caméra et/ou arrêter le partage d'écran.

9.13 Un joueur a le droit de demander à l'arbitre une explication de points particuliers des Règles du jeu d'Échecs en ligne de la FIDE.

9.14 À moins que le règlement de la compétition ne précise le contraire, un joueur peut faire appel de la décision de l'arbitre. Cela inclut les appels contre le résultat d'une partie, même si le résultat a été enregistré par la plateforme de jeu et validé par l'arbitre.

9.15 Les joueurs peuvent observer d'autres parties de leur compétition en cours, à condition qu'ils respectent les instructions sur le comportement autorisé pendant une partie et n'affichent que la position actuelle, le temps et/ou le résultat. Il est interdit aux joueurs d'accéder à tout type d'analyse pendant la partie.

Article 10 : Le rôle de l'arbitre

10.1 L'arbitre s'assurera que les règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE sont appliquées.

10.2 L'arbitre devra :

10.2.1 assurer le fair-play ;

10.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition ;

10.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu ;

10.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés ;

10.2.5 superviser le déroulement de la compétition ;

10.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical ;

10.2.7 suivre les règles et directives contre la tricherie spécifique aux compétitions en ligne de la FIDE.

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

10.3.1 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties.

10.4 Le cas échéant, l'arbitre inspectera la zone de jeu avant le début d'une partie.

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

10.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE.

10.7 Les joueurs des autres parties ne doivent pas parler ou intervenir dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à intervenir dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.

10.8 A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

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

10.9.1 l'avertissement ;

10.9.2 l'augmentation du temps restant à l'adversaire ;

10.9.3 la diminution du temps restant au joueur incriminé ;

10.9.4 l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie ;

10.9.5 la diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé ;

10.9.6 la déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire) ;

10.9.7 une amende définie à l'avance ;

10.9.8 l'exclusion pour une ou plusieurs rondes ;

10.9.9 l'expulsion de la compétition.

Article 11 : Déconnexions

11.1 Il est de la responsabilité de chaque joueur d'être connecté à la plateforme de jeu. Ceci inclut l'accès à une connexion internet stable et à un appareil de jeu en état de marche.

11.1.1 Le joueur peut s'assurer d'une connexion par l'intermédiaire d'un dispositif mobile, mais seulement avec la permission explicite de l'arbitre.

11.2 Le joueur doit suivre les instructions données par l'arbitre concernant sa présence sur la plateforme de jeu.

11.3 Le règlement de la compétition doit faire état des conséquences et des éventuelles sanctions en cas de déconnexion de la plateforme de jeu au cours d'une session de jeu.

11.4 Pendant une partie, si un joueur se trouve déconnecté de la plateforme de jeu, sa pendule continuera de tourner.

11.4.1 Si le joueur peut se reconnecter à la partie avant que son temps de réflexion ne soit épuisé, il devra continuer à jouer avec le temps de réflexion restant à sa pendule. L'arbitre décidera éventuellement de sanctions plus importantes si cela est approprié à la situation.

11.4.2 Si le joueur ne peut pas se reconnecter à la partie avant que son temps de réflexion ne soit épuisé, le joueur perdra la partie, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose (incluant le délai sous lequel un joueur déconnecté doit se reconnecter). Toutefois, la partie est nulle si la situation est celle décrite à l'article 4.5.

11.5 Pendant une déconnexion aucun des deux joueurs ne doit quitter sa place sans l'autorisation de l'arbitre.

Article 12 : Conditions de jeu

12.1 Pendant une partie le joueur ne devra jouer qu'avec un seul écran et le partager avec l'Arbitre, sauf s'il en est précisé autrement dans le règlement de la compétition.

12.2 Pendant une session de jeu, l'arbitre devra avoir accès sur requête aux applications ouvertes sur l'appareil du joueur.

12.3 Aucune application autre que celle utilisée pour jouer ainsi qu'un système de vidéoconférence ne doit être ouverte sur l'appareil du joueur pendant la session, sans autorisation de l'arbitre.

Article 13 : Système de vidéoconférence

13.1 Quand une compétition est supervisée en vidéo, l'organisation de la compétition devra mettre à disposition un système de vidéoconférence (SVC) à usage des joueurs et des arbitres. Le système devra disposer des services suivants :

13.1.1 Une vue complète du joueur avec au minimum son visage, et sur demande, une vue de son environnement de jeu ;

13.1.2 Le son du joueur et de son environnement (via un microphone) ;

13.1.3 Un service de partage de l'écran du joueur (sous contrôle du joueur et de l'arbitre).

13.2 Chaque joueur doit se connecter au SVC à une heure spécifiée par l'arbitre et doit rester connecté pendant l'intégralité de la session.

13.3 Si un joueur se déconnecte du SVC, mais est encore connecté à la plateforme de jeu, il est alors interdit à ce joueur de bouger une quelconque pièce de l'échiquier jusqu'à ce qu'il se reconnecte au SVC.

13.4 Le règlement de la compétition peut spécifier qu'un système de cartons jaunes (avertissement) et rouges (perte) est mis en place afin de signifier toute sanction due aux déconnexions du SVC.

Article 14 : Caméras et microphones

14.1 Dans le cas d'une supervision vidéo, le joueur doit utiliser une webcam montrant l'intégralité de son visage durant toute la partie. L'image diffusée ne doit pas cacher l'environnement du joueur, aucun fond virtuel n'est autorisé.

14.2 L'éclairage de la pièce doit être suffisant pour permettre au mouvement des yeux du joueur d'être contrôlé par l'arbitre et diffusé.

14.3 Un microphone doit toujours transmettre à l'arbitre chaque son audible émis près du joueur.

14.4 Le règlement de la compétition peut spécifier la nécessité de dispositifs de surveillance supplémentaires (ex :caméras)

Article 15 : Irrégularités

15.1 Chaque joueur peut demander l'assistance d'un arbitre. Si un joueur appelle l'arbitre pour demander son assistance, l'arbitre déterminera si le joueur avait une raison valable de procéder ainsi. Si le joueur n'a pas de raison valable, il pourra être pénalisé en accord avec l'Article 10.9.

15.2 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joué moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.

15.3 Si une partie n'est pas déclarée automatiquement nulle alors qu'une des situations décrites dans l'article 5.4 (situations de nulles automatiques) est survenue, l'arbitre déclarera la partie nulle.

15.4 Si une plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en contradiction avec l'article 4.5 (existence de possibilités de mat), l'arbitre a autorité pour modifier le résultat automatique.

15.5 Si pendant une partie, il est constaté que le réglage d'une ou des deux pendules est incorrect, l'arbitre devra ajuster le ou les temps des pendules immédiatement. L'arbitre devra réaliser le réglage correct et ajuster les temps, si nécessaire. Il devra faire preuve du plus grand discernement pour déterminer le réglage des pendules.

15.6 S'il est nécessaire d'interrompre la partie pour une quelconque raison, l'arbitre mettra la pendule en pause si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre pourra ajouter du temps supplémentaire à l'un ou aux deux joueurs.

Part III b : Règlements pour des Compétitions d'échecs Hybrides

Article 16 : Dispositions générales

16.1. L'organisateur en chef désigne les salles de jeu pour la compétition. Chaque salle de jeu est sous le contrôle d'un organisateur local.

16.2 Il est demandé à chaque organisateur local de fournir une salle de jeu adéquate pouvant accueillir une compétition d'échecs hybride.

« La salle de jeu » est définie comme étant la zone de jeu, les salles de repos, les toilettes, la zone de rafraîchissement, la zone fumeur ainsi que tout autre endroit désigné par l'arbitre. La « zone de jeu » est définie comme l'endroit où se tiennent les parties d'une compétition. Seuls les joueurs et l'arbitre sont autorisés à accéder à la zone de jeu.

16.3 Chaque salle de jeu doit être placée sous surveillance vidéo.

16.4 Dans chaque salle de jeu, les mesures de fair-play doivent être appliquées en accord avec les règles et les mesures de protection contre la tricherie de la FIDE. Sans y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou un quelconque dispositif de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

16.5 Chaque organisateur local est tenu de fournir une connexion internet dans la salle de jeu. Les joueurs ne sont pas responsables de leur connexion à la plateforme d'hébergement internet (PHI) et au système de communication (si requis par les règles de la compétition), à moins que les règles de la compétition spécifient autre chose.

16.6 Dans chaque salle de jeu, les appareils électroniques de jeu utilisés pour la conduite de parties en ligne (appareils de jeu) doivent être fournis par l'organisateur local, à moins que les règles de la compétition spécifient autre chose.

16.7 Pendant la partie, chaque joueur doit avoir accès sur son appareil de jeu à un échiquier virtuel et à tout logiciel requis pour ce propos. Par ailleurs, aucun autre site web, application ou logiciel ne doit

être ouvert sur l'appareil de jeu. La seule exception consiste en un système de communication (vidéo), si cela est requis par les règles de la compétition.

16.8 Au minimum deux arbitres seront nommés dans chaque salle de jeu : un Arbitre en Chef Local (ACL) et un Arbitre Technique Local (ATL).

16.9 Le nombre total d'arbitres nécessaires pour chaque salle de jeu variera en fonction du type de compétition, du système de jeu, du nombre de participants et de l'importance de la compétition.

16.10 Si la plateforme de jeu autorise les joueurs à déplacer les pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), le règlement de la compétition doit spécifier comment gérer de telles irrégularités.

16.11 Le règlement de la compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est de zéro. Si le règlement de la compétition spécifie que le délai de forfait n'est pas zéro et si aucun joueur n'est présent initialement, le joueur conduisant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il ou elle arrive, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.

16.12 La plateforme de jeu doit enregistrer l'offre de nulle faite à côté du coup du joueur lorsqu'une proposition de nulle est faite.

Article 17: Conduite des joueurs

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

17.2 Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur propre appareil de jeu dans la salle de jeu, à moins que le règlement de la compétition ne spécifie autre chose.

17.3 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets, ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. S'il est évident qu'un joueur porte sur lui un appareil interdit dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement de la compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre en chef peut aussi décider d'exclure le joueur de la compétition.

17.4 Le règlement de la compétition peut autoriser le stockage d'un appareil électronique dans le sac d'un joueur, à condition que l'appareil soit complètement éteint. Ce sac doit être placé dans un lieu agréé par l'ACL.

17.5 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de recevoir des conseils.

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

17.7 Pendant une partie, un joueur peut quitter zone ou la salle de jeu seulement avec l'autorisation de l'arbitre.

17.8 Les joueurs doivent respecter le code vestimentaire de la compétition, s'il existe.

17.9 Toute infraction aux articles 17.1 à 17.8 conduiront à des sanctions en accord avec l'article 18.4.

17.10 Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs en ligne de la FIDE.

17.11 A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre. Ceci inclut l'appel contre le résultat d'une partie, même si le résultat a été enregistré par la plateforme de jeu et approuvé par l'arbitre.

Article 18 : le Rôle de l'Arbitre

18.1 Les arbitres s'assureront que ces directives sont appliquées.

18.2 L'arbitre devra :

18.2.1 assurer le fair-play,

18.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition,

18.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu,

18.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés,

18.2.5 superviser le déroulement de la compétition,

18.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical,

18.2.7 suivre les directives et les mesures de protection contre la triche de la FIDE (voir Article 16.4).

18.3 Les arbitres surveilleront les parties, surtout lorsque les joueurs sont à court de temps, feront appliquer les décisions qu'ils ont prononcées, et infligeront des sanctions aux joueurs si nécessaire.

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

18.4.1 l'avertissement,

18.4.2 l'augmentation du temps de jeu restant à l'adversaire,

18.4.3 la diminution du temps de jeu restant au joueur incriminé,

18.4.4 l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,

18.4.5 la diminution des points marqués dans la partie pour le joueur incriminé,

18.4.6 la déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire),

18.4.7 une amende définie à l'avance,

18.4.8 l'exclusion pour une ou plusieurs rondes,

18.4.9 l'expulsion de la compétition.

18.5 Avant le début de chaque partie, chaque ACL sera responsable de la vérification de la conformité aux spécifications de l'Article 16.7 de tous les appareils de jeu.

18.6 Avant le début de chaque partie, chaque ACL sera responsable de vérifier le fair-play de chaque joueur.

18.7 Chaque ACL sera responsable de la gestion des enregistrements des caméras de la salle de jeu.

18.8 Chaque ATL sera responsable de la vérification de la connexion de chaque joueur à la PHI et à un réseau de communication (si requis par le règlement de la compétition) avant et durant chaque partie.

18.9 Chaque ATL devra immédiatement rapporter à l'Arbitre Principal tout cas de déconnexion. Une fois la connexion rétablie, l'Arbitre Principal prendra une décision, basée sur les circonstances, parmi (liste non exhaustive) :

a) la reprise de la partie depuis la position ajournée,

b) la réduction du temps de jeu restant pour le joueur déconnecté,

c) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec le même temps,

d) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec une période de temps plus courte.

Article 19 : Irrégularités

19.1 Chaque joueur peut demander l'assistance de l'arbitre. Si un joueur appelle l'arbitre pour demander son assistance, l'arbitre déterminera si le joueur avait une raison valable de procéder ainsi. Si le joueur n'a pas de raison valable, il peut être pénalisé en accord avec l'Article 18.4.

19.2 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joué moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.

19.3 Si une partie n'est pas déclarée automatiquement nulle alors qu'une des situations décrites dans l'Article 5.4 (situations de nulles automatiques) est survenue, l'arbitre déclarera la partie nulle.

19.4 Si une plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en contradiction avec l'Article 4.5 (existence de possibilités de mat), l'arbitre a autorité pour modifier le résultat automatique.

19.5 Si durant une partie, on constate que le réglage d'une ou des deux pendules est incorrect, l'arbitre devra ajuster les pendules immédiatement. L'arbitre devra réaliser le réglage correct et ajuster les temps, si nécessaire. Il devra faire preuve du plus grand discernement pour déterminer les réglages des pendules.

19.6 S'il est nécessaire d'interrompre la partie pour une raison quelconque, l'arbitre mettra la pendule en pause si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre pourra ajouter du temps supplémentaire à l'un ou aux deux joueurs.

Article 20 : Utilisation d'un Jeu d'Échecs Traditionnel pour les Compétitions Hybrides

Si la cadence de jeu utilisée pour la compétition inclut un incrément d'au moins 30 secondes par coup à partir du 1er coup, alors les règles de la compétition peuvent prévoir que les joueurs sont autorisés à utiliser un jeu d'échecs traditionnel (échiquier et pièces) à leur convenance durant les parties. Dans ce cas, les conditions suivantes s'appliquent :

20.1 L'échiquier virtuel et la pendule virtuelle demeurent l'enregistrement définitif de la partie.

20.2 Les règles spécifiques de la compétition doivent préciser le nombre nécessaire d'arbitres.

20.3 Les coups joués sur l'échiquier virtuel peuvent être accompagnés d'un signal sonore clairement audible (clic) de sorte que chaque joueur puisse être informé, sans aucun retard, du dernier coup joué par leur adversaire. Ceci doit être implémenté de façon à ne pas perturber les autres parties.

20.4 Chaque joueur est responsable du déplacement des pièces sur son échiquier traditionnel. La seule action autorisée sur l'échiquier traditionnel est la reproduction des coups joués sur l'échiquier virtuel de chaque côté.

20.5 Aucun joueur n'est autorisé à faire ses propres coups sur l'échiquier virtuel (sauf pour le 1er coup des Blancs) avant d'avoir reproduit son propre coup précédent sur l'échiquier traditionnel. La position sur l'échiquier traditionnel doit toujours rester la même que celle de l'échiquier virtuel ; la seule différence permise est le délai pour le dernier coup.

20.6 En cas de violation des Articles 20.4 et 20.5, l'arbitre a le droit d'intervenir et les pénalités décrites à l'Article 18.4 s'appliquent.

20.7 Les règles spécifiques de la compétition peuvent imposer l'usage obligatoire de feuilles de partie par les joueurs.

ANNEXE I. Règles de fair-play de la FIDE pour les tournois en ligne avec supervision

Les règles suivantes concernent les échecs en ligne. Elles s'appliquent à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Pour les compétitions nationales et les tournois privés, il est fortement recommandé d'adopter ces règles, adaptées le cas échéant.

A. Dispositions générales

1. Toutes les parties de la compétition doivent être surveillées par un logiciel de surveillance (logiciel de Fair-Play) pendant et/ou après les parties.
2. Le seul logiciel de Fair-Play autorisé par la FIDE est le « FIDE Game Screening Tool ». Les autres logiciels doivent être explicitement approuvés par la Commission du Fair-Play de la FIDE (FPL).
3. La plupart des plateformes de jeu analysent automatiquement les parties d'une compétition par leurs propres procédures anti-triche. Ces procédures ne sont pas officielles dans les compétitions de la FIDE. Elles donnent seulement une indication qui nécessite ensuite une enquête plus approfondie.
4. Les joueurs doivent jouer sous leur vrai nom.
5. Il peut être demandé aux joueurs d'être visibles par caméra en utilisant un SVC (entre les parties, les joueurs peuvent être autorisés à éteindre la caméra). Les images de la plate-forme de vidéoconférence peuvent être enregistrées par l'organisateur. Seuls l'arbitre en chef, le groupe d'experts (le cas échéant), les membres de la CED (Commission d'Ethique et de Discipline) et de la FPL peuvent y accéder si nécessaire. Les enregistrements seront effacés un an après l'annonce officielle des résultats, sauf si des procédures à l'encontre de participants au tournoi en question ont été ouvertes auparavant par la FPL ou la CED.
6. Il peut être demandé aux joueurs de montrer leur environnement ainsi que le gestionnaire des tâches de leur ordinateur. Cette demande peut être faite à tout moment. Les joueurs peuvent être invités par l'arbitre à partager leur écran et à désactiver la fonction de chat pendant le jeu. Avant d'imposer ces obligations aux joueurs dans le règlement de la compétition, l'organisateur doit s'assurer d'avoir reçu les conseils juridiques appropriés concernant la protection de l'enfance et de la vie privée.
7. Les autres compétitions doivent être menées conformément aux principes ci-dessus et/ou aux politiques de Fair-Play en ligne des fédérations nationales. Lorsque, dans ce cas, une compétition est organisée sur une plateforme de jeu qui applique ses propres politiques de Fair-Play, les joueurs doivent être informés que les arbitres ne peuvent pas intervenir dans les décisions prises par la plateforme de jeu.
8. Les arbitres doivent être familiarisés avec les procédures de la plateforme de jeu :

   i) Pour traiter les allégations de tricherie,

   ii) Pour le signalement ou la clôture des comptes,

   iii) Pour le traitement des recours.
9. Dans les cas où les résultats officiels sont déterminés par l'arbitre en chef plutôt que par la plateforme de jeu, le règlement de la compétition doit préciser si les points gagnés par des joueurs qui se retrouvent ensuite exclus ou disqualifiés sont attribués ou non à leurs adversaires.
10. Les prix ne devraient pas être attribués aux joueurs tant que les contrôles du Fair-Play effectués par la plateforme de jeu et avec le « FIDE Game Screening Tool » n'ont pas été achevés.
11. Dans certaines compétitions, en particulier les compétitions officielles de la FIDE, le règlement de la compétition peut préciser que des disqualifications et autres sanctions peuvent être imposées sans qu'il soit établi qu'une tricherie a eu lieu. Dans ce cas, les sanctions ne seront pas étendues au jeu physique sur l'échiquier en l'absence de preuves supplémentaires.

12. Le règlement de la compétition peut prévoir que la décision de l'arbitre en chef ou d'un groupe d'experts, désigné à cet effet, sur la perte d'une partie ou sur l'exclusion de la compétition en cas de suspicion de tricherie est définitive. Toutefois, cela ne porte pas préjudice au droit de l'intéressé de faire appel si des sanctions plus importantes lui sont infligées.
13. La FPL peut créer une sous-commission ou un groupe de travail dédié uniquement aux échecs en ligne.
14. Le règlement de la compétition ne peut pas prévoir que toutes les questions de Fair-Play pour la compétition relèvent de la seule responsabilité de la plateforme de jeu.

B. Infractions de tricherie en ligne

1. Conceptuellement, la tricherie aux échecs en ligne est définie comme tout comportement qu'un joueur adopte afin d'obtenir un avantage sur son adversaire ou afin d'atteindre un objectif dans une partie en ligne si, selon les règles du jeu, le joueur n'est pas censé disposer de cet avantage ou avoir atteint cet objectif.
2. Plus précisément, on entend par "tricherie" :

   i) l'utilisation délibérée de dispositifs électroniques ou d'autres sources d'information ou de conseil au cours d'une partie, ou bien ;

   ii) la manipulation des compétitions d'échecs, c'est-à-dire un arrangement, un acte ou une omission intentionnelle visant à altérer de manière abusive le résultat ou le déroulement d'une compétition d'échecs afin de supprimer tout ou partie du caractère imprévisible de ladite compétition d'échecs en vue d'obtenir un avantage indu pour soi-même ou pour autrui.

   La manipulation des compétitions d'échecs comprend, sans s'y limiter, la manipulation des résultats, la tromperie (baisse artificielle du classement par la perte délibérée de parties) , le trucage de parties, la fraude au classement et la participation délibérée à des compétitions ou à des parties fictives.
3. Les infractions liées à la tricherie spécifiques aux échecs en ligne sont le piratage et l'usurpation d'identité, c'est-à-dire lorsque quelqu'un d'autre joue pour le joueur. Les modalités de traitement de ce type d'infractions sont analogues à celles des infractions de tricherie, y compris l'application des mesures disciplinaires internes de la FIDE.
4. Des données statistiques peuvent conduire à l'hypothèse qu'une infraction de tricherie a été commise, à moins que le joueur puisse prouver, selon la prépondérance des probabilités, qu'il jouait honnêtement.

C. Charge et établissement de la preuve

1. Il incombe à la FPL d'établir qu'une infraction de tricherie en ligne a été commise. L'établissement de la preuve consistera pour la FPL à établir une infraction de tricherie en ligne à la satisfaction de l'instance d'audition, qui appréciera la gravité de l'allégation. Le degré de preuve, dans tous les cas, devra être plus important qu'une simple prépondérance des probabilités, mais moindre qu'une preuve au-delà du doute raisonnable. L'article B.4 reste inchangé.
2. Lorsque les présentes règles de fair-play imposent à un joueur ou à toute autre personne présumée avoir commis une infraction de tricherie en ligne, la charge de renverser la présomption ou d'établir des circonstances ou des faits spécifiques, le degré de preuve est établi par la prépondérance des probabilités.

D. Fausse accusation

1. Une fausse accusation est un abus de la liberté d'expression. Une fausse accusation aux échecs comme dans tout autre domaine peut nuire à la réputation. Le droit à la protection de la réputation est protégé dans le cadre du droit au respect de la vie privée. Pour décider si une accusation est

manifestement infondée et peut donc être considérée comme un abus de la liberté d'expression, les critères suivants sont pris en compte : a) le caractère suffisant de la base factuelle de l'accusation ; b) le niveau de la compétition ; c) le titre et le classement du joueur qui est accusé de tricherie en ligne ; d) le résultat final du joueur dans la compétition en question ; e) la manière et l'ampleur de la diffusion de l'accusation (médias sociaux, interview publique, blog, etc.) La liste des critères n'est pas exhaustive.

2. La fausse accusation aux échecs en ligne est traitée *mutatis mutandis* comme pour le jeu physique sur l'échiquier.

E. Sanctions

1. Les sanctions imposées pour une infraction de tricherie en ligne peuvent être étendues aux échecs physiques sur l'échiquier. Une sanction prévue dans le Code d'Ethique de la FIDE comme une interdiction d'un an peut être réduite à 6 mois pour les échecs physiques sur l'échiquier.
2. D'autres aspects de sanctions sont appliqués *mutatis mutandis* aux échecs en ligne, tels qu'ils sont appliqués aux échecs physiques sur l'échiquier : l'âge du joueur, la fréquence et la nature de l'infraction, la nature de la compétition et d'autres circonstances sont pris en compte de manière exhaustive.

F. Juridiction

La Commission du Fair-Play de la Fide (FPL) est compétente pour toutes les questions liées à la tricherie, y compris les fausses accusations dans tous les événements officiels de la FIDE. Les personnes soumises à la juridiction de la FPL sont les joueurs, les parties prenantes et les capitaines d'équipe. Les parties prenantes comprennent, sans s'y limiter, les chefs de délégation, les secondants, les entraîneurs, les managers, les psychologues, les organisateurs, les spectateurs, les parents, les journalistes, les officiels des échecs, les arbitres, lorsqu'ils sont impliqués dans des incidents de tricherie.

G. Plaintes et enquêtes

1. DÉCLENCHEMENT D'UNE ENQUÊTE

1.1 Les enquêtes peuvent être ouvertes sur la base d'une plainte déposée après la compétition.

1.2 Les enquêtes peuvent également être déclenchées par :

i) un rapport de l'arbitre en chef d'une compétition ;

ii) une initiative de la FPL ;

iii) une demande de la Commission d'Ethique et de Discipline (CED) ou de tout autre organe de la FIDE autorisé par les statuts.

2. PLAINTES

2.1 Seuls les participants à la compétition concernée possédant un identifiant FIDE ont qualité pour porter plainte (c'est-à-dire les joueurs, les capitaines et les officiels). Le délai de réclamation est de 24 heures après la fin de la dernière ronde.

2.2 Toute plainte doit être soumise par écrit et adressée à la FPL par l'intermédiaire du Bureau de la FIDE. Le plaignant doit fournir toutes les informations requises dans le formulaire de plainte et doit détailler les raisons pour lesquelles la plainte est déposée, en énumérant toutes les éléments connus au moment du dépôt.

2.3 Les plaintes orales ou informelles ne sont pas acceptées.

2.4 Toutes les plaintes doivent énumérer tous les éléments disponibles au moment de leur dépôt.

2.5 Toutes les plaintes fondées uniquement sur l'hypothèse qu'une personne joue à un niveau plus élevé que celui attendu par son classement ne seront pas prises en considération.

2.6 La FPL peut ouvrir une enquête sur la base de toute information dont elle a connaissance concernant un éventuel incident de tricherie, y compris une fausse accusation.

2.7 Toutes les informations relatives aux plaintes et aux enquêtes restent confidentielles jusqu'à ce que la FPL ait terminé son enquête. En cas de violation des exigences de confidentialité par les plaignants, l'arbitre en chef ou toute autre personne ayant connaissance de la plainte ou de l'enquête, avant la fin de l'enquête, la FPL peut renvoyer tous les contrevenants devant la CED.

H. Procédure d'enquête

1. La FPL a le droit de procéder à des enquêtes préliminaires concernant un cas présumé ou possible de tricherie en ligne.
2. Si une plainte est irrecevable ou manifestement infondée, la FPL peut la rejeter par un vote à la majorité.
3. Un membre de la FPL (la Personne Enquêtrice – PE), nommé par le président de la FPL, sur la base d'un système d'alternance, sera désigné pour enquêter sur la plainte. La Personne Enquêtrice est un organe indépendant et n'est soumise à aucune consigne de la part d'une autre partie.
4. La PE examinera les preuves statistiques présentées. Elle prendra également en considération les éléments physiques et les observations faites dans le cadre de l'enquête, le cas échéant. Elle peut également recueillir des preuves supplémentaires au cours de son enquête.
5. Les joueurs, les organisateurs, les arbitres, les fédérations nationales, l'hôte de la plateforme de jeu en ligne en question ainsi que les autres parties prenantes sont tous tenus de coopérer avec la PE. Tout manquement à cette obligation pour donner lieu à un renvoi devant la CED.
6. La PE instruira chaque cas dans un délai raisonnable, généralement sous deux semaines.
7. À la fin de l'enquête, la PE rédige un rapport à l'intention de la FPL pour examen, indiquant : l'action qui a déclenché l'enquête, les circonstances factuelles de l'incident, les conclusions de l'enquête et une proposition de sanction. Le rapport peut s'étendre à toute autre violation des règlements de la FIDE constatée par la PE durant son enquête. La FPL peut demander à la PE d'examiner des faits supplémentaires et/ou de mener des investigations plus approfondies.
8. Une fois que la PE a remis son rapport définitif, la FPL décide à la majorité si l'affaire doit être transmise à la CED pour être jugée. Si l'affaire n'est pas transmise à la CED, elle est considérée comme rejetée. La FPL transmet ses conclusions au plaignant et à la personne accusée. Si la fédération nationale de la personne accusée est impliquée, elle en sera également informée.

I. Procédure

1. Le délai de prescription est d'un an à compter de la dernière ronde de la compétition en ligne en question.
2. La langue officielle de travail de la PE est l'anglais. La PE peut, à la demande d'une des parties, autoriser l'emploi d'une langue autre que l'anglais par les parties concernées. Dans ce cas, la PE peut ordonner à l'un ou l'autre ou à tous les requérants de prendre en charge tout ou partie des frais de traduction et d'interprétation. La PE peut ordonner que tous les documents soumis dans des langues autres que l'anglais soient déposés avec une traduction certifiée dans la langue de la procédure.
3. Lorsque la PE ne rejette pas une affaire, la personne accusée doit avoir été informée par écrit (par lettre, par courrier électronique ou tout autre moyen) de l'affaire en cours et de son droit de présenter à la PE toute déclaration et tout document en appui de sa défense.
4. Le plaignant et la personne accusée ont le droit d'être représentés ou assistés par les personnes de leur choix.
5. Les documents relatifs à la procédure doivent être présentés par écrit, de préférence par courrier électronique.

6. Chaque partie impliquée dans une enquête est responsable de ses propres frais, directement ou indirectement liés à l'affaire.
7. Lorsqu'une personne soumise à la juridiction disciplinaire d'une autre commission de la FIDE est partie prenante à une enquête, la FPL peut fournir toute information appropriée à cette commission de la FIDE.

J. Condition de participation à une manifestation sportive en ligne

En s'inscrivant à la compétition, chaque joueur accepte les mesures susmentionnées comme condition de participation et accepte que sa participation soit soumise à ces mesures. Plus précisément, le joueur accepte d'être contrôlé par un outil d'évaluation en ligne et accepte de pouvoir faire l'objet de sanctions disciplinaires.

ANNEXE II. Règles applicables aux joueurs d'échecs aveugles/handicapés visuels ou à mobilité réduite pour les compétitions en ligne avec supervision

1. Toutes les plateformes de jeu en ligne organisant des compétitions d'échecs doivent être entièrement accessibles aux joueurs aveugles/handicapés visuels ou à mobilité réduite. Si cela n'est pas possible, les organisateurs doivent fournir des assistants en ligne, un par joueur, formés et approuvés par la Commission Handicap de la FIDE.
2. Au moins cinq (5) jours avant le début de la compétition, les joueurs d'échecs aveugles/ handicapés visuels ou à mobilité réduite doivent envoyer leurs certificats médicaux aux organisateurs pour approbation et doivent être inscrit sur la liste des joueurs d'échecs handicapés de la FIDE : https://dis.fide.com/wr0 au démarrage de la compétition.

   Selon les documents fournis, les organisateurs décideront si le joueur appartient à la catégorie "joueur aveugle/handicapés visuel ou à mobilité réduite" et s'il a besoin d'un assistant.
3. Les assistants en ligne doivent se connecter au SVC et y inviter le joueur qu'ils assistent au moins 15 minutes avant le début de la partie.
4. Les joueurs qui utilisent des assistants doivent avoir leur propre échiquier entièrement visible de leur assistant.
5. Au début de la partie et pendant toute la durée du jeu, seul l'assistant doit se connecter à la plateforme de jeu, jouer les coups annoncés et annoncer les coups de l'adversaire à son joueur.
6. Le joueur doit s'assurer qu'il peut entendre l'assistant de manière audible et distinctement. L'annonce des coups doit être entièrement épelée (par exemple : pion de e2 à e4) et en anglais, ou dans toute autre langue convenue entre le joueur et son assistant.
7. L'assistant peut utiliser soit :

   - Un nouveau compte sur la plateforme de jeu, spécifiquement pour ce tournoi

   - Le compte existant du joueur, avec l'autorisation de celui-ci
8. A tout moment durant la partie, le joueur a le droit de demander le nombre de coups joués, le temps restant à sa pendule et le temps de son adversaire.
9. Le joueur, par l'intermédiaire de son assistant, a le droit de demander la nulle ou d'accepter une proposition de nulle de la part de son adversaire, à tout moment. Aucune autre communication n'est autorisée entre l'assistant et le joueur. En cas de situation imprévue, l'assistant reçoit les instructions de l'arbitre en chef.
10. Pendant une partie, un joueur ne peut quitter la zone de jeu ou la salle de jeu qu'avec l'autorisation de l'arbitre.
11. Tous les articles des règlements de la FIDE sur les échecs en ligne sont applicables aux joueurs aveugles/handicapés visuels ou à mobilité réduite, en remplaçant le mot "joueur" par le mot "assistant en ligne".

Ajouts aux règlements sur les échecs en ligne :

Article 5.1. Les joueurs d'échecs aveugles/handicapés visuels ou à mobilité réduite peuvent utiliser leur propre échiquier en plus de l'échiquier virtuel utilisé par l'assistant en ligne.

Article 17.1.1 Les assistants en ligne désignés doivent avoir une vue complète du joueur.

Article 18.1 Les assistants en ligne désignés doivent avoir une vue complète du visage du joueur.

ANNEXE III. Règles pour les joueurs aveugles/handicapés visuels pour les Compétitions Hybrides

1. Il est recommandé à l'Organisateur Local de fournir un assistant aux joueurs aveugles/handicapés visuels. Les missions de l'assistant sont :

1.1 Jouer en ligne les coups annoncés pas son joueur.

1.2 Annoncer les coups de l'adversaire.

1.3 Informer le joueur aveugle/handicapé visuels seulement à sa demande du temps restant sur les pendules.

1.4 Informer le joueur des propositions de nulle de son adversaire, et faire les propositions de nulle qui lui ont été communiquées par son joueur.

1.5 Aucune autre communication entre l'assistant et le joueur n'est permise.

1.6 Les assistants sont supervisés par l'Arbitre en Chef, l'Arbitre en Chef Local et les autres arbitres.

2. Toutes les autres règles s'appliquent en changeant seulement le mot "joueur" par le mot "assistant".

Glossaire des Termes dans les Règles du Jeu d'Échecs en ligne

Ce glossaire fournit des définitions seulement pour les termes propres au jeu d 'échecs en ligne. Le numéro d'Article après chaque terme fait référence à la première occurrence de ce terme dans le document.

ACL : Article 16.8. Arbitre en Chef Local.

Appareil de Jeu : Article 3.2. Fait référence à l'ordinateur, l'ordinateur portable ou de bureau, ou un autre équipement autorisé, que le joueur utilise pour jouer ses coups sur la Plateforme de Jeu.

ATL : Article 16.8. Arbitre Technique Local.

Compétition d'échecs en Ligne : Article 6.1.1. une compétition sans supervision spécifique des joueurs, possiblement automatisée par une Plateforme de Jeu sans la supervision d'un arbitre.

Compétition Supervisée : Article 6.1.2. une compétition dans laquelle les joueurs sont supervisés à distance par un ou plusieurs arbitres.

Déconnexion : Article 11 . Survient quand la connexion Internet ou le signal électronique entre l'appareil de jeu autorisé d'un joueur et la Plateforme de Jeu est perdue pour une raison quelconque.

Échecs Hybrides : Article 6.1.3 . Une compétition d'Échecs Hybrides est un événement dans lequel tous les joueurs sont physiquement supervisés par un arbitre pendant qu'ils jouent en ligne.

Échiquier Virtuel :Article 2. Fait référence à la représentation générée par la Plateforme de Jeu, de l'échiquier et des pièces sur l'écran du joueur telle que personnalisée par le joueur à l'aide de la Plateforme de Jeu.

FPL : Annexe 1, A.2. Fait référence à la Commission Fair-play de la FIDE.

Logiciel Fair-play : Annexe 1, A.1. Outils logiciels utilisés par les fournisseurs de services de jeu et par la FIDE pour contrôler toutes les parties de tous les joueurs coup par coup. Le logiciel Fair-play approuvé par la FIDE est le « FIDE Game Screening Tool ».

Organisateur en Chef : Article 16.1. La personne responsable pour la désignation et l'approbation de toutes les salles de jeu pour une compétition en ligne.

Organisateur Local : Article 16.1. La personne responsable de la surveillance d'une seule salle de jeu. L'Organisateur Local dépend directement de l'Organisateur en Chef.

Pendule Virtuelle : Article 4. L'affichage par la Plateforme de Jeu sur l'écran de l'ordinateur, ou l'appareil de jeu, de chaque joueur du temps de jeu restant pour chaque joueur.

Personne Enquêtrice (**PE**): Annexe 1, H.3. Fait référence à un membre de la Commission Fair-play de la FIDE chargé d'enquêter sur une situation où des allégations de fraude sont survenues.

PHI : Article 16.5. Plateforme d'hébergement Internet.

Piratage : Annexe 1, B.3. Survient quand une autre personne joue à la place du véritable joueur dont le nom est celui qui est supposé jouer la partie.

Plateforme de Jeu : Article 2. Fait référence au système d'hébergement ou à l'environnement de jeu pour une partie d'échecs en ligne.

Promotion Automatique : Article 3.6.c. Un pion est automatiquement remplacé par une Dame ou une autre pièce selon les réglages sélectionnés par le joueur dans le logiciel de la Plateforme de Jeu.

SVC : Article 13. Système de Vidéoconférence.

Tricher : Annexe 1, 8.i. L'usage délibéré par un joueur d'une assistance externe dans le but d'obtenir un avantage sur l'adversaire (comme utiliser un ordinateur ou un autre joueur). Tricher fait aussi référence à une manipulation intentionnelle des compétions d'échecs, comme, mais non limitée à, jouer délibérément en dessous de son niveau, arranger le résultat d'une partie, frauder sur son classement, et participer fictivement à des parties ou des compétitions.

Tromperie : Annexe 1, B.2. Le fait de jouer délibérément en dessous de son niveau réel de jeu.

Trucage de Partie : Annexe 1, B.2. L'acte de décider des résultats d'une compétition avant que les parties soient jouées.

6 : FIDE

Chapitre **6.12**

Enregistrement & Octroi de licence FIDE

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

6.12 Enregistrement & Octroi de licence FIDE

Handbook FIDE – B.03 - Approuvé par PB4 / 2014. Effectif à compter du 1er Juillet 2015

1. Inscription

1.1. L'inscription est la procédure de saisie des données personnelles d'un joueur dans la base de données des joueurs FIDE.

1.2. Un joueur inscrit à la FIDE acquiert un certain Numéro d'Identification FIDE (FIN).

1.3. Le FIN est un numéro unique pour chaque joueur. Il n'est pas possible que deux joueurs aient le même FIN et aucun joueur n'est autorisé à avoir deux numéros d'identification différents. Le FIN reste le même pendant toute la carrière d'un joueur d'échecs devant l'échiquier et pour le jeu en ligne.

1.4. Les Fédérations nationales d'échecs sont priées de signaler les joueurs qui utilisent deux numéros d'identification différents jusqu'au 31 Décembre 2015. Toutes les parties jouées avec les deux FINs seront recalculées et les classements des joueurs seront restaurées. Après le 1er Janvier 2016, tous les joueurs trouvés avec deux numéros d'identification différents seront pénalisés par une taxe de 20 euros et toutes les parties jouées avec le FIN le plus récent ne seront pas comptabilisées pour le joueur fautif. Ces sanctions peuvent être annulées si une explication adéquate est donnée pour le deuxième FIN.

1.5. Chaque joueur représente une Fédération nationale d'échecs (FCN), qui est membre de la FIDE.

1.6. Représenter une Fédération est obligatoire. Cependant, il y a une catégorie spéciale appelée «joueurs sous le drapeau FIDE» (le symbole de la Fédération est FID) pour couvrir les joueurs qui sont, pour une raison quelconque, sans Fédération, afin d'assurer que ces joueurs puissent jouer aux échecs dans des tournois FIDE.

1.7. Un joueur peut être enregistré sous une fédération s'il ou elle a la citoyenneté, est naturalisé(e) ou réside dans le pays de cette fédération.

1.8. Un joueur peut être inscrit et représenter seulement une Fédération à un moment donné.

1.9. Un joueur qui a la double nationalité doit être inscrit et représenter seulement une Fédération à un moment donné.

1,10. La Base de données des Joueurs de la FIDE stocke les données suivantes pour chaque joueur : prénom, nom, sexe, date de naissance, lieu de naissance, la nationalité, la Fédération qu'ils représentent, la photo d'un joueur et une adresse de courriel valide à des fins de contact.

1.11. Le Site web de la FIDE et la zone de jeu en ligne de la FIDE (FOA) affichent seulement nom, prénom, sexe, année de naissance, la Fédération et, le cas échéant, la photo du joueur.

1.12. Toutes les Fédérations Nationales (NCF) sont tenues d'enregistrer leurs joueurs FIDE. Les Règlements sur l'enregistrement, les Transferts et l'éligibilité FIDE s'appliquent. Tous les joueurs qui ont déjà un numéro d'identification avant le 1er Janvier FIDE 2015 sont considérés enregistrés.

1.13. L'inscription peut être faite de 4 manières différentes :

1.13.1. les Responsables nationaux du classement FIDE (NRO) peuvent inscrire de nouveaux joueurs associés à leur propre fédération nationale et des joueurs «sous le drapeau FIDE».

1.13.2. L'administrateur du classement FIDE peut enregistrer de nouveaux joueurs dans des circonstances spéciales seulement, dans les événements de la FIDE. Dans ce cas, l'arbitre en chef et l'organisateur sont chargés de fournir les données correctes des joueurs. Les événements FIDE sont toutes les compétitions sous l'égide de :

a. la Commission du Championnat du monde & Olympiades ou la Commission des Événement,

b. compétitions continentales qui fournissent des qualifiés à l'une des compétitions susmentionnées,

c. les événements énumérés et décrits en détail dans différentes parties du Manuel de la FIDE.

d. 1.13.3. Les nouveaux joueurs peuvent s'inscrire eux-mêmes sur la zone de jeu en ligne de la FIDE (FOA). Ces joueurs ne sont pas associés à une Fédération nationale, mais ils sont affectés au drapeau de la FIDE (FID) jusqu'à ce qu'ils deviennent membres d'une fédération nationale.

1.13.4. Quand un enfant s'inscrit à psm.fide.com il se verra attribuer un ID FIDE. Si cette personne a déjà un FIN avant l'enregistrement, son FIN sera conservé et un nouveau ne sera pas donné. Après la mise à niveau vers Premium sur psm.fide.com, un enfant obtient un classement CiS (CiS rating).

1,14. Toutes les données des joueurs sont obligatoires pour l'inscription en ligne à la FOA. Pour les joueurs enregistrés par les agents du classement national ou l'administrateur FIDE, prénom, nom, sexe, date de naissance, adresse e-mail et de la Fédération sont obligatoires pour une inscription réussie. Les joueurs sans un courriel ne sont pas obligés de fournir un courriel, mais le courriel est nécessaire pour le joueur afin d'accéder aux données statistiques du site de la FIDE.

1,15. Un nouvel enregistrement réussi renvoie le FIN du joueur.

1,16. le FIN d'un joueur nouvellement inscrit sera envoyé par courriel, ainsi que le mot de passe pour le site web de la FIDE des données statistiques.

1,17. les Fédérations Nationales (NCF) sont informées des nouveaux joueurs inscrits par l'administrateur FIDE et la FOA, selon la Fédération désignée par les joueurs.

1,18. Les joueurs déjà inscrits peuvent avoir des données manquantes. La FIDE encourage les joueurs eux-mêmes, les Responsables Nationaux du classement FIDE (NRO) à remplir ces données dans la mesure du possible en communiquant avec l'Administrateur FIDE.

1,19. Un tournoi ne sera pas classé s'il y a des joueurs sans FIN valide. Les Responsables Nationaux du classement FIDE (NRO) doivent s'assurer que tous les joueurs ont un FIN valide avant l'envoi du rapport de tournoi FIDE.

2. licences « devant l'échiquier » (OTB)

2.1. Tous les joueurs inscrits représentant une fédération nationale qui est membre de la FIDE sont autorisés à jouer devant l'échiquier.

2.2. Le 31 Décembre de chaque année, le trésorier dresse la liste sur le site de la FIDE des pays qui sont réputés pour avoir plus de six mois d'arriérés. Jusqu'au paiement de ces arriérés, les joueurs de ces fédérations ne sont pas répertoriés sur le site Web de la FIDE et ne peuvent pas participer à tous les événements de la FIDE (comme décrit dans 1.13.2 du présent règlement). Les joueurs représentant ces fédérations sont autorisées à participer à n'importe quel autre tournoi FIDE.

2.3. Les Fédérations (NCF) ont le droit de déclarer qu'un joueur ne les représente plus. Un joueur peut être retiré de la liste par la FIDE sur décision du Comité directeur de la Fédération nationale, par un courrier au Secrétariat de la FIDE, en expliquant clairement les raisons de leur décision. Le Bureau Présidentiel de la FIDE doit décider si les raisons sont suffisantes et confirmer la radiation du joueur.

2.4. Chaque fois qu'une Fédération (NCF) retire du classement, puis reclasse un joueur, le FCN doit payer une taxe de 25 € à la FIDE.

2.5. Les joueurs n'ayant pas de Fédération sont automatiquement considérés comme des joueurs « sous drapeau FIDE » et leurs cartes de profil du site Web indiquent FID pour leur Fédération.

2.6. Les joueurs inscrits comme FID sont provisoirement autorisé à jouer au cours des tournois FIDE devant l'échiquier (OTB) après avoir payé les «frais de licence FIDE » de 60 euros. Les joueurs « sous drapeau FIDE » sont encouragés à se rattacher à une fédération nationale plutôt qu'à continuer à jouer comme FID.

2.7. La licence provisoire sous pavillon FIDE expire le 30 Juin de l'année suivante.

2.8. Avant le 1er Juillet, la licence doit être renouvelée avec un paiement de 60 euros à la FIDE, sans autre notification de la FIDE, faute de quoi la licence est annulée.

2.9. Les joueurs « sous drapeau FIDE » avec une licence provisoire valable sont considérés comme des «licenciés» sur leurs cartes de profil du site Web de la FIDE.

2,10. Les joueurs « sous drapeau FIDE » ne sont pas autorisés à participer à des événements de la FIDE et continentaux.

2.11. Les joueurs « sous drapeau FIDE » peuvent participer à n'importe quel autre tournoi FIDE à condition qu'ils soient «licenciés».

2.12. Un joueur qui s'inscrit pour participer à toute compétition classée FIDE est tenu de fournir son FIN. Si le joueur n'a pas de FIN, l'Organisateur doit alors suivre l'une des options ci-dessous :

2.12.1. Demander à la Fédération (NCF) de l'Organisateur d'enregistrer le joueur et fournir un FIN sous le drapeau de la FCN. Le FIN doit être fourni avant la soumission du tournoi pour le classement. La FIDE informera le joueur de son FIN par e-mail.

2.12.2. Si le joueur sans FIN souhaite devenir membre d'une Fédération autre que la NCF de l'Organisateur, le joueur ne peut être autorisé à jouer qu'après :

a) l'enregistrement avec la NCF en question, ou,

b) l'acquisition d'une licence provisoire comme joueur « sous drapeau FIDE »

2.13. Les « frais de licence FIDE » doivent être versés directement à la FIDE ou par l'organisateur du tournoi. Dans tous les cas, le Secrétariat FIDE doit être informé immédiatement afin de percevoir les frais. Dès la confirmation de paiement, le joueur « sous drapeau FIDE » est considéré comme licencié.

3. licences à la FOA

3.1. Un joueur inscrit est considéré comme un membre à part entière de la FOA en payant la cotisation annuelle ou en revendiquant une offre d'abonnement gratuit.

3.2. Le profil FOA du joueur montre clairement la date à laquelle la pleine adhésion d'un joueur expire.

3.3. Seuls les membres à part entière de la FOA sont autorisés à jouer dans les parties classées de la FOA.

3.4. Les joueurs dont l'adhésion a expiré sont considérés comme des membres invités.

3.5. Les membres invités ont un accès limité aux services et sont autorisés seulement à jouer des parties ne comptant pas pour le classement.

3.6. Si un joueur renouvelle son abonnement avec un retard de plus de 30 jours à partir de la date d'expiration, une pénalité de 10 euros est ajoutée à la cotisation annuelle.

3.7. La licence FOA n'est pas pertinente pour la Fédération des joueurs.

3.8. La licence FOA d'un joueur peut être suspendue au cas où le joueur est pris par le système anti-triche FOA.

3.9. Les joueurs punis par la commission d'éthique de la FIDE ne sont pas autorisés à jouer aux échecs en ligne sur la FOA.

https://www.fide.com/fide/handbook.html?id=180&view=article

7 : HANDICAP

7.1 Fiche Accueil Déficient Moteur
7.2 Fiche Accueil Déficient Visuel
7.3 Fiche Accueil Déficient Auditif
7.4 Fiche Accueil Déficient Intellectuel

Fiches réalisées par Stéphane Chéron, validées par la Direction Nationale du Handicap de la FFE

Le Livre
de L'Arbitre

NOTE PRÉLIMINAIRE

Afin d'approfondir vos connaissances sur l'accueil des joueurs en situation de handicap, la Direction Nationale de l'Arbitrage vous conseille la lecture des textes réglementaires suivants :

- **Règlement fédéral H.01** : Conduite à tenir quant aux joueurs handicapés
  http://www.echecs.asso.fr/Reglements/Reglements2015/H01-Conduite_pour_joueurs_handicapes.pdf

- **Règlement fédéral H.02** : Texte d'application – joueurs à mobilité réduite
  http://www.echecs.asso.fr/Reglements/Reglements2015/H02-Joueurs_a_mobilite_reduite.pdf

- Texte de la FIDE – **Handbook D.04.12** : Directives pour la gestion des joueurs d'échecs en situation de handicap

Texte original :
http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=25&view=category

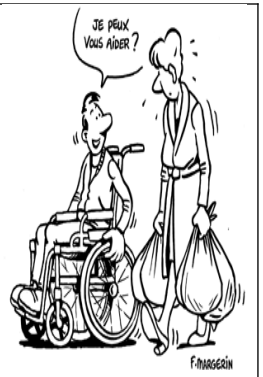
Traduction :
https://handi.ffechecs.fr/Exigences-pour-les-manifestation.html

Site de la Direction Nationale du Handicap :

https://handi.ffechecs.fr/

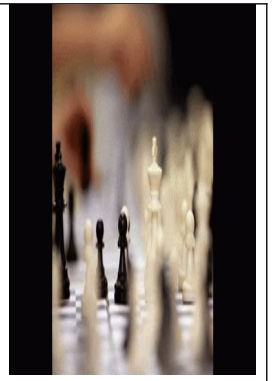
Direction Nationale de l'Arbitrage

7.1 Fiche Accueil Déficient Moteur

A l'inscription	**Pendant le tournoi**	
1 Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier • Par l'écoute de la demande du joueur • Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur • S'imposer en médiateur pour permettre la participation dans les meilleures conditions pour le joueur	• Assurer les conditions de jeu nécessaire au joueur • Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en précisant le bien fondé si nécessaire • vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations • Permettre au joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas tant que faire ce peut l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcement celle qui est la plus prêt de la sortie ou des toilettes.)	

POINTS	**Accessibilité**	**Aides Matérielles**	**Aides Humaines**
	• Vérifier l'accessibilité aux locaux • Vérifier l'accessibilité à la salle • Vérifier l'accessibilité aux sanitaires • Vérifier l'accessibilité à la table de jeux • Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et à la pendule.	• Saisies adaptées et efficaces. • Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée • Vérifier la possibilité de manipulation des pièces.	• Aide éventuelle pour la prise de note • Aide éventuelle pour le déplacement des pièces • Personne choisie par l'arbitre pour le déplacement des pièces pour qu'il n'y ait pas de doute sur la demande du joueur lors des déplacements de pièces • Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule

7.2 Fiche Accueil Déficient Visuel

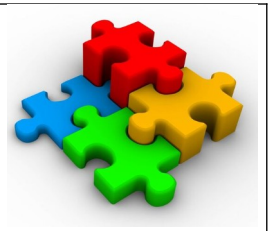
A l'inscription Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier : 1. Par l'écoute de la demande du joueur 2. Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur 3. En s'imposant en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions.		**Pendant le tournoi** 1. Assurer les conditions de jeu nécessaires au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant le bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au, joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.)	
POINTS	**Accessibilité**	**Aides Matérielles**	**Aides Humaines**
	1 Vérifier l'accessibilité aux locaux 1 Vérifier l'accessibilité à la salle 2 Vérifier l'accessibilité aux sanitaires 3 Vérifier l'accessibilité et la taille adaptée à la table de jeu 4 Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et la pendule)	1 Saisies adaptées et efficaces. 1 Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) 2 Vérifier la possibilité de manipulation des pièces sur un échiquier annexe adapté. 3 Vérifier la conformité de la pendule adaptée.	1. Aide pour l'accès à sa table de jeu. 2. Aide éventuelle pour la prise de note 3. Aide éventuelle pour le déplacement des pièces 4. Personne choisie par l'arbitre pour le déplacement des pièces pour qu'il n'y ait pas de doute sur la demande du joueur lors des déplacements de pièces 5. Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule

7.3 Fiche Accueil Déficient Auditif

A l'inscription	**Pendant le tournoi**	
Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier * Par l'écoute de la demande du joueur et l'adaptation de la réponse (écrite ou signée si cela est nécessaire.) * Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur * S'imposer en médiateur pour permettre la participation du joueur dans les meilleures conditions.	1. Assurer les conditions de jeu nécessaire au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant le bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au, joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.)	

POINTS	**Accessibilité**	**Aides Matérielles**	**Aides Humaines**
	1 Vérifier l'accessibilité aux informations. 1 Vérifier l'accessibilité à la salle 2 Vérifier l'accessibilité aux sanitaires 3 Vérifier l'accessibilité et la taille adaptée à la table de jeu 4 Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et la pendule)	1. Saisies adaptées et efficaces. 2. Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) 3. Vérifier la possibilité de prévenir lors des coups effectués par l'adversaire (par une lumière sur la pendule par exemple.) 4. Vérifier la conformité de la pendule adaptée.	1. Aide pour l'accès à sa table de jeu. (information sur la ronde et sur le numéro de table donnée par écrit.) 2. Personne choisie par l'arbitre pour les propositions de nulles ou pour toutes communications avec l'adversaire pour éviter les incompréhensions. 3. Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule

7.4 Fiche Accueil Déficient Intellectuel

A l'inscription	**Pendant le tournoi**	
Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier 1. Par l'écoute de la demande du joueur et l'adaptation de la réponse. 2. Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur 3. S'imposer en médiateur pour permettre la participation dans les meilleures conditions pour le joueur et l'organisateur.	1. Assurer les conditions de jeu nécessaires au joueur 2. Rassurer et expliquer les adaptations au joueur adverse en en précisant leur bien-fondé si nécessaire 3. Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations 4. Permettre au joueur d'être acteur de son tournoi (ne pas, tant que faire se peut, l'isoler des autres joueurs ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus près de la sortie ou des toilettes.)	

POINTS	**Accessibilité**	**Aides Matérielles**	**Aides Humaines**
	• Vérifier l'accessibilité aux informations et leur compréhension. • Vérifier l'accessibilité aux sanitaires • Vérifier le degré de stress que pourraient engendrer les lieux pour le joueur. • Prendre en compte la fatigabilité éventuelle du joueur et ses conséquences.	• Saisies adaptées et efficaces(si nécessaire) • Vérifier les modes de prises de notes et leur conformité (sinon aider à la mise en place d'une prise de note adaptée) • Questionner l'adaptation en fonction de la problématique du joueur (table isolée, bruit restreint ou non…..) • Vérifier la capacité de lecture du temps (pendule).	• Aide pour l'accès à sa table de jeu. (information sur la ronde et sur le numéro de table données par écrit.) • Personne choisie par l'arbitre pour prévenir des difficultés éventuelles (l'arbitre restant l'interlocuteur privilégié). • Aide éventuelle pour l'utilisation et la lecture de la pendule. • Aide éventuelle pour la compréhension des demandes et la réponse adaptée aux adversaires.

8 : Informations

Chapitre 8.1

Direction Nationale de l'Arbitrage

Le Livre de L'Arbitre

Direction **N**ationale de l'**A**rbitrage

8.1 Direction Nationale de l'Arbitrage

Composition de la D.N.A. au 24/04/2021

Directeur National de l'Arbitrage

LEWIS	Directeur National de l'Arbitrage
LEBRET Loriane	Directrice Nationale de l'Arbitrage adjointe

Directeurs

DERVIEUX Dominique	Directeur de la Communication
HEDDACHE Rachid	Directeur de l'Éducation
HENNEQUIN Chantal	Directrice des Titres
LAPEYRE Pierre	Directeur Juridique
CLAREBOUT Julien	Directeur des Règlements
BENADDOU Khaled	Directeur du Numérique

CONTACTER LA DNA : https://dna.ffechecs.fr/question/

DIRECTIONS RÉGIONALES DE L'ARBITRAGE

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

SUPERVISEURS

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

FORMATEURS
http://www.echecs.asso.fr/ListeArbitres.aspx?Action=DNA&Level=X