

**SESSION DE
DECEMBRE 2021**

**ANNALES
DES EXAMENS
D'ARBITRES
FÉDÉRAUX**

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

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES.....	1
Statistiques de la session	3
UVR - session de décembre 2021	4
UVR - décembre 2021 - grille des réponses.....	10
UVR - décembre 2021 - corrigé détaillé et commentaires	11
UVC - session de décembre 2021	18
UVC – décembre 2021 - grille des réponses	24
UVC- décembre 2021 – corrigé détaillé et commentaires	25
UVO - session de décembre 2021	33
UVO – décembre 2021 – Grille des réponses	37
UVO- décembre 2021 – corrigé détaillé et commentaires.....	38
UVT – Session de décembre 2021	44
UVT – décembre 2021 - grille des réponses	52
UVT - décembre 2021 – Corrigé détaillé.....	53
UVT - décembre 2021 – Commentaires du correcteur	62
Informations de contact	63



Attention ! Note importante !

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

Statistiques de la session

Récapitulatif

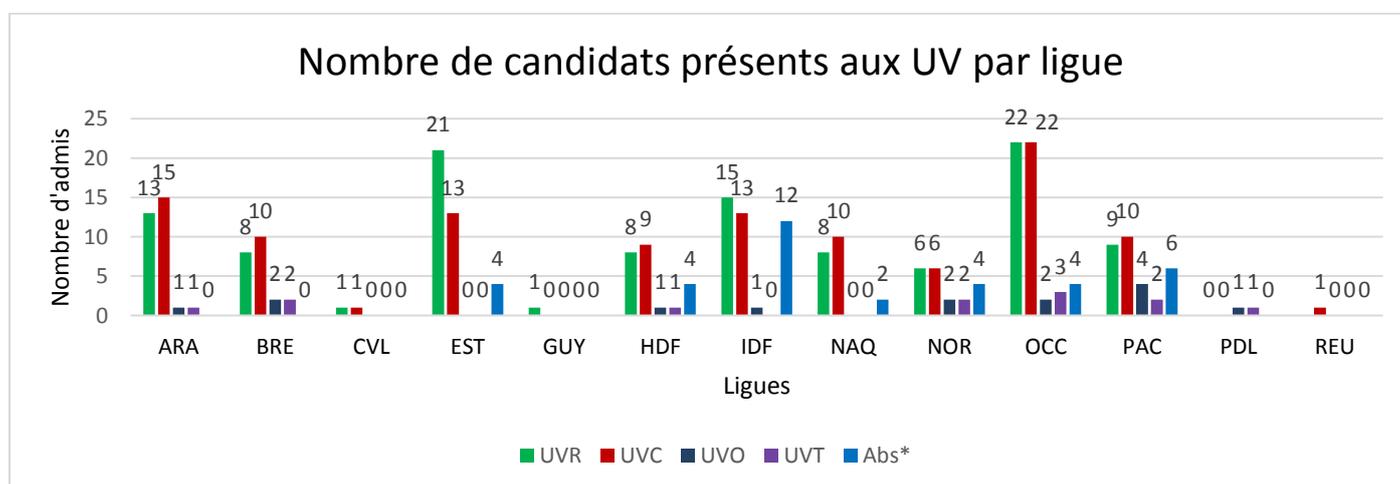
	Nombre de candidats inscrits à l'épreuve	Nombre de candidats présents à l'épreuve	Absents	UV Reçus	UV Reçus en %
UVR	129	112	17	80	71,4 %
UVC	125	110	15	65	59,1 %
UVO	17	14	3	6	47,9 %
UVT	15	12	3	6	50 %
Total	286	248	38	157	

160 candidats se sont inscrits à la session d'examen de décembre 2021, **122 candidats** se sont réellement présentés à une ou deux épreuves dans **27 centres d'examens** répartis dans 13 ligues.

Participation par ligue

	ARA	BRE	CVL	EST	GUY	HDF	IDF	NAQ	NOR	OCC	PAC	PDL	REU	TOTAL
UVR	13	8	1	21	1	8	15	8	6	22	9	0	0	112
UVC	15	10	1	13	0	9	13	10	6	22	10	0	1	110
UVO	1	2	0	0	0	1	1	0	2	2	4	1	0	14
UVT	1	2	0	0	0	1	0	0	2	3	2	1	0	12
Abs*	0	0	0	4	0	4	12	2	4	4	6	0	0	36

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



UVR - session de décembre 2021

Durée : 2 heures

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

Pour chaque question, une seule réponse est attendue. Toutes les questions rapportent un point. 80 % de bonnes réponses nécessaires pour avoir l'UV donc 20 bonnes réponses (l'UV a 25 questions).

- Les questions 23C, 24C et 25C sont pour les candidats au titre d'arbitre de Club.
- Les questions 23J, 24J et 25J sont pour les candidats au titre d'arbitre Jeune.

Répondre à toutes les questions (AJ et AFC) ne ramène pas plus de point et occasionne une perte de temps inutile. Le correcteur ne considère que les questions relatives au titre visé par le candidat.

Entourer la lettre alphabétique correspondante à la bonne réponse ou souligner la bonne réponse.

QUESTION 1 :

Cadence : 1h30 / 40 coups + 30 min + 30 sec. par coups (cadence des interclubs). La ronde a débuté à 14h15.

A 17h54, les 2 joueurs ont joué 39 coups chacun (cf. les feuilles de partie) et la pendule indique :

BLANC : 0 : 29 NOIR : 0 : 32

Le conducteur des noirs vous appelle et réclame le gain au temps.

Question : Quelle est votre décision ?

- a) Gain noir au temps.**
- b) Les blancs ont du temps, la partie continue sans ajustement des pendules.**
- c) Les blancs ont du temps, la partie continue en ajoutant 2 minutes aux blancs suite à la demande injustifiée des noirs.**

QUESTION 2 :

Dans un tournoi scolaire à 15 minutes par joueur, après le cinquième coup joué, vous constatez que les joueurs ont commencé la partie jeu avec un fou en b1 et un cavalier en c1.

- a) Ayant affaire à des enfants, on leur explique gentiment où les pièces doivent être placées au début de la partie. Fou et cavalier sont mis à la bonne place et la partie continue.**
- b) Les enfants doivent continuer leur partie telle quelle.**
- c) Si la partie n'affecte pas les tables devant, il n'y a aucun problème à remettre les pièces à leur place.**
- d) La partie en cours sera annulée et une nouvelle sera jouée. Si nécessaire la pendule sera ajustée.**

QUESTION 3 :

Vous voyez un joueur effectuer le grand-roque en prenant son roi avec sa main droite puis avec la gauche la tour en a1.

L'adversaire ne dit rien. Quelle doit être votre réaction ?

- a) Vous interdisez le joueur de roquer de ce côté.**
- b) Si c'est le 1^{er} coup illégal. J'ajoute donc 2 minutes au temps de son adversaire et j'ajuste le temps et le nombre de coup à la pendule. J'autorise le roque s'il est possible.**
- c) J'autorise le roque de ce côté, mais sanctionne le joueur blanc d'un avertissement selon l'article 12.9.**
- d) Aucune des réponses ci-dessus n'est correcte**

QUESTION 4 :

Dans un tournoi blitz, un joueur vous annonce qu'il vient de mater son adversaire. A l'arrivée à sa table vous constatez que la pendule indique 00 des deux côtés.

- a) Le mat prévaut avant qu'un drapeau ne tombe mais pas après.**
- b) Les deux drapeaux sont tombés, donc la partie est nulle.**
- c) Le joueur qui est tombé en premier suivant l'indication de la pendule perd la partie.**
- d) Si le coup qui a généré la position de mat était un coup légal, la partie est gagnée par le joueur qui a maté son adversaire.**

QUESTION 5 :

Un joueur vous demande la permission d'écouter de la musique tout en jouant sa partie :

- a) **S'il écoute de la musique classique qui ne dérange personne, vous l'autorisez.**
- b) **Selon l'article 11.1, vous ne pouvez pas écouter de musique en jouant.**
- c) **Cela ne peut pas être autorisé.**
- d) **Si l'adversaire est d'accord, vous l'autorisez.**

QUESTION 6 :

Cadence KO : 1h30 pour les 40 premiers coups puis une demi-heure supplémentaire pour le reste de la partie.

Durant la première période, un joueur en zeitnot joue très rapidement et ne note pas depuis plusieurs coups. Selon la feuille de partie de son adversaire, ils ont dépassé la première période depuis un certain nombre de coups.

Quelle est la bonne façon d'agir du joueur ?

- a) **Dès la chute d'un des drapeaux, il doit compléter sa feuille de partie avant de jouer un prochain coup sur l'échiquier.**
- b) **Il attend que son adversaire joue et lui demande sa feuille de partie pour compléter la sienne.**
- c) **Si l'adversaire a sa feuille de partie complète, l'arbitre n'a pas à intervenir.**
- d) **Comme il y a un grand nombre de coups qui n'ont pas été notés, il vaut mieux qu'il appelle l'arbitre.**

QUESTION 7 :

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

Que faites-vous ?

- a) **Tant que l'un des joueurs ne demande rien, vous ne faites rien.**
- b) **Vous attendez patiemment que l'un des joueurs soit tombé au temps avant de déclarer la partie nulle.**
- c) **Il y a eu plus de 50 coups joués sans mouvement de pion ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle**

QUESTION 8 :

En cadence 5 minutes + 3 secondes par coups, le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que son roi est en échec. Le conducteur des noirs vous signale le coup illégal.

Que faites-vous ?

- a) **On enlève 2 minutes aux blancs et on leur demande de changer leur coup. La partie reprendra avec le nouveau coup.**
- b) **En supervision appropriée on ajoute 1 minute aux noirs s'il s'agit du premier coup illégal achevé.**
- c) **Les noirs ont gagné la partie si le A4 s'applique.**

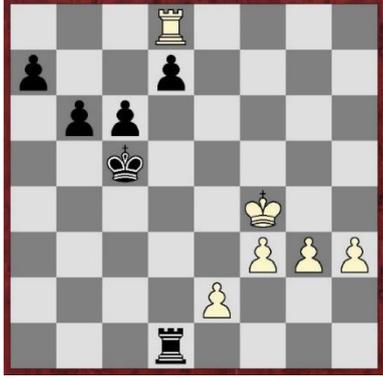
QUESTION 9 :

Un joueur gaucher ayant les noirs vous demande s'il peut mettre la pendule à la gauche de l'échiquier.

Quelle est votre décision ?

- a) **Son adversaire étant droitier vous accédez à sa requête.**
- b) **Être gaucher étant bien un handicap vous accepter de tourner l'échiquier sans déplacer la pendule.**
- c) **Vous refusez car c'est vous qui décidez de l'emplacement de la pendule et de l'échiquier. C'est aux joueurs de s'adapter.**
- d) **Vous changez la couleur de jeu des joueurs.**

QUESTION 10 :

Position après le coup 39 noir. Les derniers coups de la feuille sont : Le conducteur des noirs a joué son coup, puis sur son temps demande la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 39, 41 et 43) (C'est la position du diagramme) Quelle est votre décision ? a) Demande de nulle acceptée. b) Demande de nulle refusée.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;"></th> <th style="width: 20%;">Blancs</th> <th style="width: 20%;">Noirs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">40</td> <td style="text-align: center;">T a8</td> <td style="text-align: center;">T a1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">41</td> <td style="text-align: center;">T d8</td> <td style="text-align: center;">T d1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">42</td> <td style="text-align: center;">T a8</td> <td style="text-align: center;">T h1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">43</td> <td style="text-align: center;">T d8</td> <td style="text-align: center;">T d1</td> </tr> </tbody> </table>		Blancs	Noirs	40	T a8	T a1	41	T d8	T d1	42	T a8	T h1	43	T d8	T d1	
	Blancs	Noirs															
40	T a8	T a1															
41	T d8	T d1															
42	T a8	T h1															
43	T d8	T d1															

QUESTION 11 :

Lors d'une compétition d'interclub une équipe a en son sein un joueur handicapé qui ne peut pas noter les coups. Pour cela il fait appel à un assistant. Son adversaire considérant être lésé sur le temps qu'il perd à noter les coups vous demande par équité d'enlever du temps à la pendule du joueur handicapé.

Quelle est votre décision ?

- a) **Vous enlevez effectivement 10 mn à la pendule du joueur handicapé.**
- b) **Vous laissez le réglage des pendules tel-quel.**
- c) **Vous ajoutez du temps au joueur handicapé et vous rajouter le même temps au joueur valide.**
- d) **Vous ne touchez pas au réglage de la pendule en revanche vous demandez à l'assistant de noter sur les deux feuilles de partie.**

QUESTION 12 :

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

- a) **Vrai.**
- b) **Faux.**

QUESTION 13 :

Le règlement d'une compétition, prévoit à 20mn le délai pour arriver devant l'échiquier. Sachant qu'une ronde qui devait commencer à 14h00 n'a réellement commencé à 14h10, à quelle heure les joueurs absents auront-ils perdu par forfait ?

- a) **14h10**
- b) **14h20**
- c) **14h30**
- d) **Le délai par défaut prévu dans nos règlements fédéraux étant de 30 mn les joueurs ont jusqu'à 14h 40 pour arriver.**

QUESTION 14 :

En cadence 1h30 plus 30s par coups la notation est obligatoire tout le long de la partie.

Quand-est-ce qu'un joueur est autorisé de noter son coup avant de le jouer ?

- a) **On peut toujours noter son coup avant de le jouer.**
- b) **Un joueur au trait doit noter son coup avant de réclamer la nulle à l'arbitre pour lui signifier par exemple que 50 coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce.**
- c) **Un joueur au trait doit noter le coup de son adversaire qui d'après lui fait apparaître une position identique pour la troisième fois avant d'appeler l'arbitre.**
- d) **A cette cadence il est inutile de noter son coup pour réclamer la nulle.**

QUESTION 15 :

Un joueur joue un coup mais avant de le valider se rend compte que la position avant son déplacement est une 3^{ème} répétition de position qui rend la partie nulle.

- a) Son coup n'étant pas validé il reprend son coup, le note sur sa feuille de partie, arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- b) Son coup étant joué, il le note sur sa feuille de partie, arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- c) Son coup étant joué, le valide par appuie sur la pendule, il le note sur sa feuille de partie et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- d) Le joueur ayant touché une pièce perd le droit de réclamer la nulle lors de ce coup.

QUESTION 16 :

Vous surveillez une partie jouée à cadence lente. Vous constatez que la même position apparait pour la 5^{ème} fois.

Que faites-vous ?

- a) Vous intervenez immédiatement pour arrêter la partie et la déclarer nulle.
- b) Rien ! La partie appartient aux joueurs à l'un d'eux de réclamer la nulle.
- c) Rien ! Vous attendez que l'un des drapeaux tombe pour déclarer la partie nulle.
- d) Vous attendez que 75 coups soient joués sans mouvement de pion ni prise de pièce.

QUESTION 17 :

Un joueur est au trait en l'absence de son adversaire vient vous voir car il a l'intention de positionner une de ces pièces au centre de sa case.

Doit-on faire appliquer l'article 4.3.1 des règles du jeu ?

- a) Non, puisqu'il vous a prévenu.
- b) Oui, puisqu'il n'a pas dit « j'adoube » ou quoi que ce soit du genre avant de le faire.
- c) Non, sauf si l'adversaire le demande.

QUESTION 18 :

En cadence rapide quand est-ce que l'A4 s'applique obligatoirement ?

- a) Quand vous supervisez un départage entre 2 joueurs.
- b) Quand vous supervisez un départage entre 3 joueurs.
- c) Quand vous supervisez un départage entre 6 joueurs.
- d) Quand vous surveillez des parties entre 8 joueurs.

QUESTION 19 :

S'il la voit, la chute du drapeau doit être annoncée par l'arbitre :

- a) Seulement en cadence lente.
- b) Seulement en rapide.
- c) Seulement en blitz.
- d) Dans toutes les cadences.

QUESTION 20 :

Vous observez un joueur toucher le roi en e1 de sa main droite puis de la main gauche sa tour en a1. Il effectue le grand-roque mettant son adversaire échec et mat. Vous n'êtes pas intervenu à cette table depuis le début de la partie.

Quelle est votre réaction ?

- a) Vous intervenez en interdisant au joueur de roquer de ce côté.
- b) Vous appliquez l'article 7.5.5 pour coup illégal.
- c) Vous autorisez le roque de ce côté, mais vous sanctionnez le joueur blanc selon l'article 12.9.
- d) Vous entérinez le mat.

QUESTION 21 :

Lors du championnat de France petit-poussins, le conducteur des blancs joue son pion sur la 8ème rangée puis appuie sur la pendule avant de remplacer son pion. Il a déjà fait un coup irrégulier plus tôt dans la partie. Si on remplace le pion par une dame (ce qui est l'intention du jeune joueur), le roi noir est mat (mat du couloir).

Quel est le résultat de la partie ?

- a) **Gain blanc.**
- b) **Nulle.**
- c) **Gain noir.**

QUESTION 22 :

Est-on obligé de noter la « prise en passant » sur sa feuille de partie ?

- a) **Oui.**
- b) **Non.**

Les questions 23C à 25C sont pour les candidats au titre d'arbitre de Club.

QUESTION 23C :

Cadence 5mn ko. Vous arbitrez ce blitz. Un joueur à qui il reste moins de deux minutes pour terminer sa partie vous demande d'appliquer la directive III, à savoir l'ajout d'un incrément de 5 secondes par coup pour les deux joueurs.

Que faites-vous ?

- a) **Vous accédez à sa demande.**
- b) **Vous refusez sa demande car cette directive ne s'applique pas en blitz.**
- c) **Vous accédez à sa demande mais avec seulement un incrément de 2 secondes par coup.**

QUESTION 24C :

Une partie qui se déroule à la cadence 6mn plus 3s par coup est considérée comme étant :

- a) **Cadence lente.**
- b) **Une cadence rapide.**
- c) **Une cadence blitz.**

QUESTION 25C :

Vous intervenez sur une partie à la suite d'une demande correcte de nulle du conducteur des blancs qui prétend que le coup joué par son adversaire fait que la position sur l'échiquier apparaît pour la 3^{ème} fois. Les deux joueurs ne sont pas d'accord sur cette position. Après vérification vous refusez cette demande. Au moment de rajouter 2minutes au conducteur des noirs, ce dernier tend la main à son adversaire tout en disant « ok nulle ».

Quelle est votre réaction ?

- a) **Vous déclarez la nulle.**
- b) **Vous faites continuer la partie car le conducteur des noirs n'est pas au trait et ne peut donc pas accepter la nulle.**
- c) **Vous donnez un avertissement aux deux joueurs pour vous avoir appelé.**

Les questions 23J à 25J sont pour les candidats au titre d'arbitre Jeune.

QUESTION 23J :

Si un joueur au trait touche délibérément sa tour et ensuite son roi, peut-il roquer de ce côté si c'est légal ?

- a) **Oui.**
- b) **Pas nécessairement.**
- c) **Il ne peut pas.**
- d) **Seulement s'il ne touche pas le roi après avoir touché la tour.**

QUESTION 24J :

Pour les phases départementales du championnat scolaire en cadence 20 min KO, homologué pour le classement rapide FFE, quelle adaptation au règlement est prévue :

- a) **Aucune : toutes les règles FIDE s'appliquent.**
- b) **Les joueurs français scolarisés sont autorisés à jouer sans avoir de licence FFE.**
- c) **Les coups irréguliers d'un joueur ne donnent pas de bonus de temps à son adversaire.**
- d) **Chaque joueur a droit à 2 coups irréguliers avant de se voir déclarer perdant à son 3ème coup irrégulier.**
- e) **Chaque comité départemental peut adapter les règles à son public inexpérimenté à condition que les adaptations aient été validées par la commission scolaire de la ligue à laquelle le comité appartient.**

QUESTION 25J :

Qu'est-ce qui n'est pas un coup illégal ?

- a) **Roquer avec les 2 mains**
- b) **Jouer un coup d'une main et appuyer sur la pendule de l'autre**
- c) **Faire une promotion avec les 2 mains**
- d) **Appuyer sur la pendule sans jouer**
- e) **Faire une promotion en laissant le pion sur l'échiquier**

FIN de l'UVR

UVR - décembre 2021 - grille des réponses

QUESTION	REPONSE	ARTICLE DE REFERENCE	Taux Réussite (%)
1	A	LA. Art 6.3.1 des règles du jeu	62
2	D	LA. Annexe A - A4 des règles du jeu	82
3	B	LA. Art 7.5.5 des règles du jeu	67
4	D	LA. Annexe A – A4.3. des règles du jeu	53
5	C	LA. Art 11.3.2.1 des règles du jeu	83
6	A	LA. Art 8.5.2 des règles du jeu	91
7	A	LA. Art 9.6.2 des règles du jeu	75
8	B	Annexe B – B2	95
9	C	LA. Art 6.5 des règles du jeu	92
10	B	LA. Art 9.2.1.1 des règles du jeu	64
11	B	LA. Art 6.2.6 des règles du jeu	89
12	A	LA. Art 6.11.4 des règles du jeu	86
13	C	LA. Art 6.7.2 des règles du jeu	78
14	B	LA. Art 9.3.1 des règles du jeu	84
15	D	LA. Art 9.4 des règles du jeu	71
16	A	LA. Art 9.6.1 des règles du jeu	91
17	A	LA. Art 4.2.1 des règles du jeu	80
18	D	LA. Annexe A – A3.1.1. des règles du jeu.	51
19	D	LA. Art 6.8, Annexe A - A4.5, et Annexe B - B4 des règles du jeu	95
20	D	LA. Art 7.5.1 des règles du jeu	30
21	B	LA. Art 7.5.5 des règles du jeu	60
22	B	LA. Annexe C – C.13 des règles du jeu	68
23C	B	LA. Directive III – 2.2 des règles du jeu	83
24C	C	LA. Annexe B – B1 des règles du jeu	93
25C	A	LA. Art 9.1.2.3 des règles du jeu	62
23J	C	LA. Art 4.4.2 des règles du jeu.	92
24J	A	Art 1.7 du règlement du Championnat de France des scolaires	8
25J	B	LA. Art 6.2.1 des règles du jeu	58

LA. : Livre de l'arbitre

UVR - décembre 2021 - corrigé détaillé et commentaires

QUESTION 1 :

Cadence : 1h30 / 40 coups + 30 min + 30 sec. par coups (cadence des interclubs). La ronde a débuté à 14h15.

A 17h54, les 2 joueurs ont joué 39 coups chacun (cf. les feuilles de partie) et la pendule indique :

BLANC : 0 : 29 NOIR : 0 : 32

Le conducteur des noirs vous appelle et réclame le gain au temps.

Question : Quelle est votre décision ?

a) Gain noir au temps.

b) Les blancs ont du temps, la partie continue sans ajustement des pendules.

c) Les blancs ont du temps, la partie continue en ajoutant 2 minutes aux blancs suite à la demande injustifiée des noirs.

Art 6.3.1 des règles du jeu

Il est évident que la pendule a basculé en 2^{ème} période et que les joueurs ont bénéficié des 30 mn supplémentaires. Elle indique moins de 30mn pour les blancs. Les 40 coups n'ayant pas été joués dans le temps imparti les noirs gagnent au temps.

62% de bonnes réponses

QUESTION 2 :

Dans un tournoi scolaire à 15 minutes par joueur, après le cinquième coup joué, vous constatez que les joueurs ont commencé la partie jeu avec un fou en b1 et un cavalier en c1.

a) Ayant affaire à des enfants, on leur explique gentiment où les pièces doivent être placées au début de la partie. Fou et cavalier sont mis à la bonne place et la partie continue.

b) Les enfants doivent continuer leur partie telle quelle.

c) Si la partie n'affecte pas les tables devant, il n'y a aucun problème à remettre les pièces à leur place.

d) La partie en cours sera annulée et une nouvelle sera jouée. Si nécessaire la pendule sera ajustée.

Annexe A - A4 des règles du jeu

82% de bonnes réponses

QUESTION 3 :

Vous voyez un joueur effectuer le grand-roque en prenant son roi avec sa main droite puis avec la gauche la tour en a1.

L'adversaire ne dit rien. Quelle doit être votre réaction ?

a) Vous interdisez le joueur de roquer de ce côté.

b) Si c'est le 1^{er} coup illégal. J'ajoute donc 2 minutes au temps de son adversaire et j'ajuste le temps et le nombre de coup à la pendule. J'autorise le roque s'il est possible.

c) J'autorise le roque de ce côté, mais sanctionne le joueur blanc d'un avertissement selon l'article 12.9.

d) Aucune des réponses ci-dessus n'est correcte

Art 7.5.5 des règles du jeu

C'est bien un coup illégal. La 1ère pièce touchée doit être jouée. Comme c'est le Roi il peut donc roquer si c'est possible.

67% de bonnes réponses

QUESTION 4 :

Dans un tournoi blitz, un joueur vous annonce qu'il vient de mater son adversaire. A l'arrivée à sa table vous constatez que la pendule indique 00 des deux côtés.

a) Le mat prévaut avant qu'un drapeau ne tombe mais pas après.

b) Les deux drapeaux sont tombés, donc la partie est nulle.

c) Le joueur qui est tombé en premier suivant l'indication de la pendule perd la partie.

d) Si le coup qui a généré la position de mat était un coup légal, la partie est gagnée par le joueur qui a maté son adversaire.

Annexe A – A4.3. des règles du jeu

L'adversaire n'ayant pas arrêté la pendule pour vous faire constater la chute du drapeau et que rien ne nous dit que le mat a eu lieu après sa chute, ce dernier est validé et met fin à la partie.

53% de bonnes réponses

QUESTION 5 :

Un joueur vous demande la permission d'écouter de la musique tout en jouant sa partie :

- a) **S'il écoute de la musique classique qui ne dérange personne, vous l'autorisez.**
- b) **Selon l'article 11.1, vous ne pouvez pas écouter de musique en jouant.**
- c) **Cela ne peut pas être autorisé.**
- d) **Si l'adversaire est d'accord, vous l'autorisez.**

Art 11.3.2.1 des règles du jeu

83% de bonnes réponses

QUESTION 6 :

Cadence KO : 1h30 pour les 40 premiers coups puis une demi-heure supplémentaire pour le reste de la partie.

Durant la première période, un joueur en zeitnot joue très rapidement et ne note pas depuis plusieurs coups. Selon la feuille de partie de son adversaire, ils ont dépassé la première période depuis un certain nombre de coups.

Quelle est la bonne façon d'agir du joueur ?

- a) **Dès la chute d'un des drapeaux, il doit compléter sa feuille de partie avant de jouer un prochain coup sur l'échiquier.**
- b) **Il attend que son adversaire joue et lui demande sa feuille de partie pour compléter la sienne.**
- c) **Si l'adversaire a sa feuille de partie complète, l'arbitre n'a pas à intervenir.**
- d) **Comme il y a un grand nombre de coups qui n'ont pas été notés, il vaut mieux qu'il appelle l'arbitre.**

Art 8.5.2 des règles du jeu

91% de bonnes réponses

QUESTION 7 :

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

Que faites-vous ?

- a) **Tant que l'un des joueurs ne demande rien, vous ne faites rien.**
- b) **Vous attendez patiemment que l'un des joueurs soit tombé au temps avant de déclarer la partie nulle.**
- c) **Il y a eu plus de 50 coups joués sans mouvement de pion ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle**

Art 9.6.2 des règles du jeu

Si aucun joueur ne réclame la nulle puisque 50 coups sans mouvement de pion ni prise de pièces ont été joués, on est obligé d'attendre que 75 coups soient joués par les 2 joueurs pour intervenir et déclarer la partie nulle.

75% de bonnes réponses

QUESTION 8 :

En cadence 5 minutes + 3 secondes par coups, le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que son roi est en échec. Le conducteur des noirs vous signale le coup illégal.

Que faites-vous ?

- a) **On enlève 2 minutes aux blancs et on leur demande de changer leur coup. La partie reprendra avec le nouveau coup.**
- b) **En supervision appropriée on ajoute 1 minute aux noirs s'il s'agit du premier coup illégal achevé.**
- c) **Les noirs ont gagné la partie si l'A4 s'applique.**

Annexe B – B2

95% de bonnes réponses

QUESTION 9 :

Un joueur gaucher ayant les noirs vous demande s'il peut mettre la pendule à la gauche de l'échiquier.

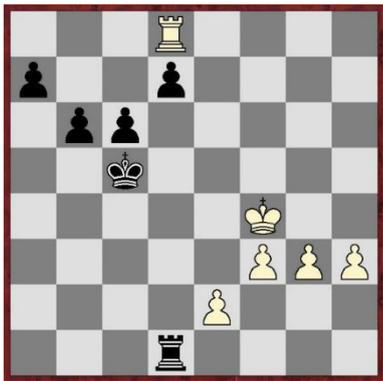
Quelle est votre décision ?

- a) **Son adversaire étant droitier vous accédez à sa requête.**
- b) **Être gaucher étant bien un handicap vous accepter de tourner l'échiquier sans déplacer la pendule.**
- c) **Vous refusez car c'est vous qui décidez de l'emplacement de la pendule et de l'échiquier. C'est aux joueurs de s'adapter.**
- d) **Vous changez la couleur de jeu des joueurs.**

Art 6.5 des règles du jeu

92% de bonnes réponses

QUESTION 10 :

<p>Position après le coup 39 noir. Les derniers coups de la feuille sont :</p> <p>Le conducteur des noirs a joué son coup, puis sur son temps demande la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 39, 41 et 43) (C'est la position du diagramme)</p> <p>Quelle est votre décision ?</p> <p>a) Demande de nulle acceptée. b) Demande de nulle refusée.</p> <p><i>Art 9.2.1.1 des règles du jeu</i></p> <p><i>Pour réclamer la nulle on ne doit pas jouer le coup qui à priori fait nul sur l'échiquier. On doit le noter sur sa feuille de partie, arrêter la pendule et appeler l'arbitre pour lui signifier que le coup noté et qui sera donc joué sera une 3ème répétition de position...</i></p> <p>64% de bonnes réponses</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;"></th> <th style="width: 30%;">Blancs</th> <th style="width: 30%;">Noirs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">40</td> <td style="text-align: center;">T a8</td> <td style="text-align: center;">T a1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">41</td> <td style="text-align: center;">T d8</td> <td style="text-align: center;">T d1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">42</td> <td style="text-align: center;">T a8</td> <td style="text-align: center;">T h1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">43</td> <td style="text-align: center;">T d8</td> <td style="text-align: center;">T d1</td> </tr> </tbody> </table>		Blancs	Noirs	40	T a8	T a1	41	T d8	T d1	42	T a8	T h1	43	T d8	T d1	
	Blancs	Noirs															
40	T a8	T a1															
41	T d8	T d1															
42	T a8	T h1															
43	T d8	T d1															

QUESTION 11 :

Lors d'une compétition d'interclub une équipe a en son sein un joueur handicapé qui ne peut pas noter les coups. Pour cela il fait appel à un assistant. Son adversaire considérant être lésé sur le temps qu'il perd à noter les coups vous demande par équité d'enlever du temps à la pendule du joueur handicapé.
Quelle est votre décision ?

- a) Vous enlevez effectivement 10mn à la pendule du joueur handicapé.
- b) Vous laissez le réglage des pendules tel-quel.**
- c) Vous ajoutez du temps au joueur handicapé et vous rajouter le même temps au joueur valide.
- d) Vous ne touchez pas au réglage de la pendule en revanche vous demandez à l'assistant de noter sur les deux feuilles de partie.

Art 6.2.6 des règles du jeu et art. 5 du H01 – Conduite à tenir quant aux joueurs handicapés
On ne rajoute pas de handicap au handicap.
89% de bonnes réponses

QUESTION 12 :

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

- a) Vrai.**
- b) Faux.

Art 6.11.4 des règles du jeu
86% de bonnes réponses

QUESTION 13 :

Le règlement d'une compétition, prévoit à 20mn le délai pour arriver devant l'échiquier. Sachant qu'une ronde qui devait commencer à 14h00 n'a réellement commencé à 14h10, à quelle heure les joueurs absents auront-ils perdu par forfait ?

- a) 14h10
- b) 14h20
- c) 14h30**
- d) Le délai par défaut prévu dans nos règlements fédéraux étant de 30mn les joueurs ont jusqu'à 14h40 pour arriver.

Art 6.7.2 des règles du jeu
Le règlement de la compétition prévoyant 20mn pour arriver devant l'échiquier et la ronde ayant réellement commencé à 14h10 les joueurs ont jusqu'à 14h30 (14h10 + 20) pour arriver.
78% de bonnes réponses

QUESTION 14 :

En cadence 1h30 plus 30s par coups la notation est obligatoire tout le long de la partie.

Quand-est-ce qu'un joueur est autorisé de noter son coup avant de le jouer ?

- a) On peut toujours noter son coup avant de le jouer.
- b) Un joueur au trait doit noter son coup avant de réclamer la nulle à l'arbitre pour lui signifier par exemple que 50 coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce.
- c) Un joueur au trait doit noter le coup de son adversaire qui d'après lui fait apparaître une position identique pour la troisième fois avant d'appeler l'arbitre.
- d) A cette cadence il est inutile de noter son coup pour réclamer la nulle.

Art 9.3.1 des règles du jeu

84% de bonnes réponses

QUESTION 15 :

Un joueur joue un coup mais avant de le valider se rend compte que la position avant son déplacement est une 3^{ème} répétition de position qui rend la partie nulle.

- a) Son coup n'étant pas validé il reprend son coup, le note sur sa feuille de partie, arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- b) Son coup étant joué, il le note sur sa feuille de partie, arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- c) Son coup étant joué, le valide par appuie sur la pendule, il le note sur sa feuille de partie et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- d) Le joueur ayant touché une pièce perd le droit de réclamer la nulle lors de ce coup.

Art 9.4 des règles du jeu

71% de bonnes réponses

QUESTION 16 :

Vous surveillez une partie jouée à cadence lente. Vous constatez que la même position apparaît pour la 5^{ème} fois.

Que faites-vous ?

- a) Vous intervenez immédiatement pour arrêter la partie et la déclarer nulle.
- b) Rien ! La partie appartient aux joueurs à l'un d'eux de réclamer la nulle.
- c) Rien ! Vous attendez que l'un des drapeaux tombe pour déclarer la partie nulle.
- d) Vous attendez que 75 coups soient joués sans mouvement de pion ni prise de pièce.

Art 9.6.1 des règles du jeu

91% de bonnes réponses

QUESTION 17 :

Un joueur est au trait en l'absence de son adversaire vient vous voir car il a l'intention de positionner une de ces pièces au centre de sa case.

Doit-on faire appliquer l'article 4.3.1 des règles du jeu ?

- a) Non, puisqu'il vous a prévenu.
- b) Oui, puisqu'il n'a pas dit « j'adoube » ou quoi que ce soit du genre avant de le faire.
- c) Non, sauf si l'adversaire le demande.

Art 4.2.1 des règles du jeu

En l'absence de l'adversaire il est normal de s'adresser à l'arbitre. Le terme « j'adoube » n'est pas obligatoirement à utiliser. On doit prévenir de n'importe quelle façon avant de toucher une ou plusieurs pièces.

80% de bonnes réponses

QUESTION 18 :

En cadence rapide quand est-ce que le A4 s'applique obligatoirement ?

- a) Quand vous supervisez un départage entre 2 joueurs.
- b) Quand vous supervisez un départage entre 3 joueurs.
- c) Quand vous supervisez un départage entre 6 joueurs.
- d) Quand vous surveillez des parties entre 8 joueurs.

Annexe A – A3.1.1. des règles du jeu

Beaucoup ont pensé A3 « supervision ». Au-delà de 6 joueurs la supervision n'est plus possible donc c'est bien obligatoirement l'A4 qui s'applique.

51% de bonnes réponses

QUESTION 19 :

S'il la voit, la chute du drapeau doit être annoncée par l'arbitre :

- a) Seulement en cadence lente.
- b) Seulement en rapide.
- c) Seulement en blitz.
- d) Dans toutes les cadences.

Art 6.8, Annexe A - A4.5, et Annexe B - B4 des règles du jeu

95% de bonnes réponses

QUESTION 20 :

Vous observez un joueur toucher le roi en e1 de sa main droite puis de la main gauche sa tour en a1. Il effectue le grand-roque mettant son adversaire échec et mat. Vous n'êtes pas intervenu à cette table depuis le début de la partie.

Quelle est votre réaction ?

- a) Vous intervenez en interdisant au joueur de roquer de ce côté.
- b) Vous appliquez l'article 7.5.5 pour coup illégal.
- c) Vous autorisez le roque de ce côté, mais vous sanctionnez le joueur blanc selon l'article 12.9.
- d) Vous entérinez le mat.

Art 7.5.1 des règles du jeu

Le mat est intervenu sur un coup illégal (roquer à 2 mains). On peut sanctionner en ajoutant 2 minutes à son adversaire. Ensuite obliger le joueur à jouer son Roi puisque c'est la pièce touchée en premier. Il fait le grand roque et mate son adversaire. Beaucoup ont coché la réponse « b » mais c'est bien par la « d » que cette partie se finira. La question étant peut-être ambiguë j'ai été magnanime.

30% de bonnes réponses

QUESTION 21 :

Lors du championnat de France petit-poussins, le conducteur des blancs joue son pion sur la 8ème rangée puis appuie sur la pendule avant de remplacer son pion. Il a déjà fait un coup irrégulier plus tôt dans la partie. Si on remplace le pion par une dame (ce qui est l'intention du jeune joueur), le roi noir est mat (mat du couloir).

Quel est le résultat de la partie ?

- a) Gain blanc.
- b) Nulle.
- c) Gain noir.

Art 7.5.5 des règles du jeu

Etant donné que c'est le 2ème coup illégal le gain de la partie ne peut pas être donné. On ne peut pas non plus donner le gain au noir car en remplaçant le pion par une dame comme c'est la règle ils seraient « mat ». Donc nulle.

60% de bonnes réponses

QUESTION 22 :

Est-on obligé de noter la « prise en passant » sur sa feuille de partie ?

- a) **Oui.**
- b) **Non.**

Annexe C : La notation algébrique – C.13 des règles du jeu
68% de bonnes réponses

Les questions 23C à 25C sont pour les candidats au titre d'arbitre de Club.

QUESTION 23C :

Cadence 5mn ko. Vous arbitrez ce blitz. Un joueur à qui il reste moins de deux minutes pour terminer sa partie vous demande d'appliquer la directive III, à savoir l'ajout d'un incrément de 5 secondes par coup pour les deux joueurs.

Que faites-vous ?

- a) **Vous accédez à sa demande.**
- b) **Vous refusez sa demande car cette directive ne s'applique pas en blitz.**
- c) **Vous accédez à sa demande mais avec seulement un incrément de 2 secondes par coup.**

Directive III – 2.2 des règles du jeu
83% de bonnes réponses

QUESTION 24C :

Une partie qui se déroule à la cadence 6mn plus 3s par coup est considérée comme étant :

- a) **Cadence lente.**
- b) **Une cadence rapide.**
- c) **Une cadence blitz.**

Annexe B : le Blitz– B1 des règles du jeu

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.
 $6\text{min} + 3 \times 60\text{s} = 6\text{min} + 180\text{s} = 6\text{min} + 3\text{min} = 9\text{min}$ inférieur à 10min donc c'est une cadence blitz
93% de bonnes réponses

QUESTION 25C :

Vous intervenez sur une partie à la suite d'une demande correcte de nulle du conducteur des blancs qui prétend que le coup joué par son adversaire fait que la position sur l'échiquier apparaît pour la 3^{ème} fois. Les deux joueurs ne sont pas d'accord sur cette position. Après vérification vous refusez cette demande. Au moment de rajouter 2 minutes au conducteur des noirs, ce dernier tend la main à son adversaire tout en disant « ok nulle ».

Quelle est votre réaction ?

- a) **Vous déclarez la nulle.**
- b) **Vous faites continuer la partie car le conducteur des noirs n'est pas au trait et ne peut donc pas accepter la nulle.**
- d) **Vous donnez un avertissement aux deux joueurs pour vous avoir appelé.**

Art 9.1.2.3 des règles du jeu

Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle. Les noirs ont tout loisirs d'accepter la nulle ou pas.

62% de bonnes réponses

Les questions 23J à 25J sont pour les candidats au titre d'arbitre Jeune.

QUESTION 23J :

Si un joueur au trait touche délibérément sa tour et ensuite son roi, peut-il roquer de ce côté si c'est légal ?

- a) Oui.
- b) Pas nécessairement.
- c) **Il ne peut pas.**
- d) Seulement s'il ne touche pas le roi après avoir touché la tour.

Art 4.4.2 des règles du jeu

92% de bonnes réponses

QUESTION 24J :

Pour les phases départementales du championnat scolaire en cadence 20 min KO, homologué pour le classement rapide FFE, quelle adaptation au règlement est prévue :

- a) **Aucune : toutes les règles FIDE s'appliquent.**
- b) Les joueurs français scolarisés sont autorisés à jouer sans avoir de licence FFE.
- c) Les coups irréguliers d'un joueur ne donnent pas de bonus de temps à son adversaire.
- d) Chaque joueur a droit à 2 coups irréguliers avant de se voir déclarer perdant à son 3ème coup irrégulier.
- e) Chaque comité départemental peut adapter les règles à son public inexpérimenté à condition que les adaptations aient été validées par la commission scolaire de la ligue à laquelle le comité appartient.

Art 1.7 du règlement du Championnat de France des scolaires

Si on n'a jamais lu le règlement il est difficile de répondre...

8% de bonnes réponses

QUESTION 25J :

Qu'est-ce qui n'est pas un coup illégal ?

- a) **Roquer avec les 2 mains**
- b) Jouer un coup d'une main et appuyer sur la pendule de l'autre
- c) **Faire une promotion avec les 2 mains**
- d) Appuyer sur la pendule sans jouer
- e) **Faire une promotion en laissant le pion sur l'échiquier**

Art 6.2.1 des règles du jeu

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 des règles du jeu.

58% de bonnes réponses

FIN du corrigé de l'UVR

UVC - session de décembre 2021

Durée : 2 heures

Tous les documents sont autorisés (en version imprimée ou numérique) sauf les annales constituées de sujets et de corrigés. Il est interdit de téléphoner ou de se connecter à Internet pendant l'épreuve (hormis les épreuves effectuées en ligne).

Pour chaque question, une seule réponse est attendue.

Toutes les questions rapportent un point.

80 % de bonnes réponses nécessaires pour avoir l'UV donc 20 bonnes réponses (l'UV a 25 questions).

Entourer la lettre alphabétique correspondante à la bonne réponse ou souligner la bonne réponse.

Question 1

Lors du 2^{ème} week-end d'interclubs, l'équipe 1 du club joue en N3 la ronde 2 le samedi et la ronde 3 le dimanche. L'équipe 2 du club joue seulement le dimanche, la ronde 2.

Un joueur qui joue le samedi dans l'équipe 1 peut-il jouer en équipe 2 le dimanche ?

- A. NON car on ne peut pas jouer 2 fois une ronde 2.**
- B. OUI, au 2ème week-end, un joueur ne peut pas encore être grillé donc il peut jouer dans l'équipe 2.**
- C. OUI à condition d'avoir joué la ronde 1 avec l'équipe 2, pas avec l'équipe 1.**
- D. OUI à condition qu'il n'ait pas du tout joué lors de la première journée des interclubs.**

Question 2

Voilà les compositions de l'équipe d'un club lors des 2 premières journées du championnat de Nationale 3.

Ronde 1 :

1. Fabien, 2210
2. Antoine, 2050
3. Arnaud, 1911
4. Philippe, 1850
5. Laurent, 1720
6. Elsa, 1420
7. Sandrine, 1410
8. Xavier, 1350

Ronde 2 :

1. Fabien, 2210
2. Antoine, 2050
3. Benoit, 1930
4. Sylvain, 1802
5. Jean-François, 1620
6. Gérard, 1610
7. Benjamin, 1290
8. Xavier, 1350

Que pouvez-vous dire de la composition d'équipe lors de la ronde 2 en terme de conformité avec le règlement des interclubs ?

- A. Pas de problème, l'équipe présentée à la ronde 2 est conforme.**
- B. L'équipe présentée à la ronde 2 sera forfait administratif au 8ème échiquier.**
- C. L'équipe présentée à la ronde 2 sera forfait administratif aux 7ème et 8ème échiquiers.**

Question 3

Benoît a joué les 3 premières journées d'interclubs avec l'équipe 3 en N4.

Ensuite, il a joué 2 fois en équipe 2 en N3 et 1 fois avec l'équipe 1 en N2.

Peut-il jouer la 7ème et dernière ronde avec l'équipe 3 de son club en N4 ?

- A. NON.**
- B. OUI, parce qu'il a joué seulement 6 matchs depuis le début de la saison donc pas de problème.**
- C. Il peut seulement si lors de ses matchs en équipe 1 et 2 il n'a pas déjà joué la ronde 7.**

Question 4

Un club a 2 équipes (équipes 1 et 2) engagées en N4.
Un joueur a déjà joué les 2 premières rondes en équipe 2.
Peut-il remplacer un joueur absent en équipe 1 lors de la ronde 3 ?

- A. OUI, un joueur peut toujours monter en équipe 1.
- B. OUI parce qu'il n'a pas encore fait 3 matchs avec son équipe.
- C. Il peut changer d'équipe seulement si les 2 équipes jouent dans des groupes différents, pas si elles jouent dans le même groupe.
- D. Dans ce cas, ce joueur ne peut pas jouer en équipe 1 même si elle joue dans un autre groupe.

Question 5

Voilà une équipe présentée en Nationale 2 :

1. Hugo, Catégorie : CadM, ELO : 2311
2. Charles, Catégorie : SenM, ELO : 2411
3. Louis, Catégorie : SenM, ELO : 2105
4. Teddy, Catégorie : SenM, ELO : 1821
5. Mathis, Catégorie : SenM, ELO : 1877
6. Esteban, Catégorie : SenM, ELO : 1932
7. Anthony, Catégorie : SenM, ELO : 1757
8. Ezio, Catégorie : JunM, ELO : 1634

Sur l'échiquier, les 8 joueurs ont gagné leur partie.

L'équipe adverse a une composition conforme au règlement.

Quel sera le score final du match une fois que les forfaits administratifs et sanctions auront été appliqués ?

- A. 8-0
- B. 7-1
- C. 6-1
- D. 6-2
- E. 5-2
- F. 5-3

Question 6

Vous arbitrer un match de Nationale 3. Match prévu à 14h15.

Une équipe se présente à 15h05 et le capitaine vous remet sa composition d'équipe à ce moment-là.

Le capitaine de l'autre équipe vous a bien remis sa composition avant 14h, comme prévu dans le règlement.

Avec quel temps lancer vous les parties ?

- A. Comme vous n'aviez pas la composition de l'équipe à 15h, cette équipe est forfait.
- B. L'équipe peut jouer avec 0h40 à leurs pendules (+ 30 secondes par coup)
- C. L'équipe peut jouer avec 0h30 à leurs pendules (+ 30 secondes par coup)
- D. L'équipe peut jouer avec 0h10 à leurs pendules (+ 30 secondes par coup)

Question 7

Vous arbitrez un match de Nationale 3.

Avant de vous remettre sa composition d'équipe, un capitaine vient vous voir pour vous informer que son joueur prévu à l'échiquier 5 a eu un souci de dernière minute et qu'il n'est pas là.

Ce joueur a un classement à 1804. Les joueurs prévus aux échiquiers 6, 7 et 8 ont tous moins de 1700.

Ce capitaine vous informe aussi que l'équipe 2 du club joue le même jour, qu'il ne connaît pas les joueurs qui jouent en équipe 2 et donc il ne peut pas mettre un autre nom au 8ème échiquier s'il enlève le 5ème.

Il vous demande donc comment faire la feuille de match : laisser le nom forfait au 5ème ou remonter les joueurs 6, 7 et 8 d'un cran en ne mettant aucun nom au 8ème échiquier.

Quelle est votre réponse ?

- A. Vous indiquez qu'il est interdit de laisser une ligne sans nom et donc il est obligatoire de laisser le joueur forfait au 5^{ème} échiquier.
- B. Vous indiquez qu'il ne peut pas inscrire un joueur en sachant qu'il n'est pas là et donc il est obligatoire de remonter les 3 derniers joueurs d'un cran.
- C. Vous laissez le choix au capitaine entre les 2 possibilités en lui précisant que si le forfait à lieu au 5^{ème} échiquier, son équipe aura « -1 » alors que s'il y a un trou au 8^{ème}, son équipe n'aura pas de pénalité (seulement match gagné par l'adversaire sur cet échiquier).
- D. Vous laissez le choix au capitaine de l'équipe en lui indiquant que quel que soit le choix, son équipe aura « -1 ».

Question 8

Vous arbitrez un match de Nationale 3.

Vous remarquez une erreur dans la composition d'une équipe remise par un capitaine (non-respect de la règle des 100 points). Que faites-vous ?

- A. Vous le signalez immédiatement à celui qui vous a donné cette équipe pour qu'il puisse modifier.
- B. Vous ne dites rien avant le début de match puis vous signalez l'erreur aux 2 capitaines une fois le match lancé.
- C. Vous ne dites rien pendant le match et demandez au directeur de groupe de vérifier la validité de l'équipe.

Question 9

Lors d'un match de Nationale 3, un capitaine vous donne sa composition d'équipe 2mn avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Un joueur de l'équipe arrive 50mn après le lancement des parties. Sa pendule indique 0 : 27mn. Qu'elle doit être votre action ?

- A. Le délai de forfait étant d'une heure, il a perdu sa partie par forfait sportif.
- B. La partie se déroule normalement.
- C. Vous réglez sa pendule à 0 : 30mn et la partie se déroule normalement.
- D. Le délai de forfait étant d'une demi-heure il a perdu sa partie par forfait sportif.

Question 10

En Nationale 3, à 14h15 au moment du lancement de la ronde, une seule équipe est présente.

L'équipe en retard vous a prévenu au téléphone qu'ils arriveront dans une dizaine de minutes. Vous n'avez pas encore la composition de cette équipe.

Que faites-vous ?

- A. Vous appuyez sur les pendules des joueurs ayant les noirs de l'équipe absente et vous demandez aux joueurs présents ayant les noirs de lancer leur pendule.
- B. Vous lancez toutes les pendules, en faisant découler le temps des joueurs absents, sans que les joueurs présents ayant les blancs jouent leur premier coup.
- C. Vous ne démarrez pas les pendules, vous les ajustez avant le début de la ronde.

Question 11

Vous arbitrez une rencontre groupée de Nationale 3, avec 6 équipes.

Peu avant 14h, plusieurs capitaines vous remettent les feuilles pliées avec leur composition d'équipe.

Parmi les propositions ci-dessous, laquelle est exacte ?

- A. On doit dévoiler toutes les compositions remises à 14 heures, heure limite pour la remise de celles-ci.
- B. On doit dévoiler toutes les compositions d'équipes au moment de la mise en place des joueurs, juste avant 14h15.
- C. On dévoile la composition des équipes qui se rencontrent dès qu'on a les feuilles des 2 capitaines d'un match, en gardant secrètes les autres équipes.

Question 12

Nous sommes en décembre 2021. Voilà la composition d'une équipe de N1 jeunes.

1. Hugo, né le 05/02/2006, ELO : 1900
2. Charles, né le 11/04/2006, ELO : 2050
3. Louis, né le 08/08/2008, ELO : 1820
4. Teddy, né le 24/04/2009, ELO : 1800
5. Mathis, né le 05/04/2010, ELO : 1450
6. Esteban, né le 15/06/2010, ELO : 1240
7. Anthony, né le 05/12/2012, ELO : 1010
8. Ezio, né le 05/04/2013, ELO : Non classé

Que pouvez-vous dire de cette composition d'équipe en termes de conformité avec le règlement des interclubs jeunes ?

- A. Elle est conforme au règlement, pas de soucis.
- B. Elle comporte une seule anomalie : Les joueurs aux échiquiers 1 et 2 doivent être inversés.
- C. Elle comporte une seule anomalie : Il n'y a pas au moins une fille
- D. Elle comporte 2 anomalies : Les 2 anomalies évoquées en B et C.

Question 13

Nous sommes en décembre 2021. Voilà la composition d'une équipe de N1 jeunes.

1. Hugo, né le 05/02/2006, ELO : 2010
2. Charles, né le 11/04/2007, ELO : 1840
3. Elodie, née le 08/12/2011, ELO : 1820
4. Teddy, né le 24/04/2008, ELO : 1600
5. Mathis, né le 05/01/2011, ELO : 1427
6. Esteban, né le 03/01/2011, ELO : 1440
7. Anthony, né le 05/12/2012, ELO : 1050
8. Marie, née le 05/04/2013, ELO : 1010

Que pouvez-vous dire de cette composition d'équipe en termes de conformité avec le règlement des interclubs jeunes ?

- A. Elle est conforme au règlement, pas de soucis.
- B. Elle comporte une seule anomalie : Elodie est pupille, elle ne peut pas jouer à l'échiquier 3.
- C. Elle comporte une seule anomalie : Les échiquiers 5 et 6 doivent être inversés.
- D. Elle comporte 2 anomalies : Les 2 anomalies évoquées en B et C.

Question 14

Nous sommes en décembre 2021. Voilà la composition d'une équipe de N1 jeunes.

1. Mila, née le 05/02/2006, ELO : 1250
2. Charles, né le 11/04/2008, ELO : 1900
3. Louise, née le 08/08/2008, ELO : 1750
4. Teddy, né le 24/04/2008, ELO : 1700
5. Mathis, né le 05/04/2010, ELO : 1450
6. Esteban, né le 15/06/2010, ELO : 1240
7. Anthony, né le 05/12/2013, ELO : 1040
8. Iléa, née le 05/04/2012, ELO : 1420

Que pouvez-vous dire de cette composition d'équipe en termes de conformité avec le règlement des interclubs jeunes ?

- A. Elle est conforme au règlement, pas de soucis.
- B. Elle comporte une seule anomalie : Les joueurs aux échiquiers 1 et 2 doivent être inversés.
- C. Elle comporte une seule anomalie : Les joueurs aux échiquiers 7 et 8 doivent être inversés.
- D. Elle comporte 2 anomalies : Les 2 anomalies évoquées en B et C.

Question 15

Combien de rondes faut-il prévoir pour un tournoi toutes rondes à 5 joueurs en aller-retour ?

- A. 4 rondes
- B. 5 rondes
- C. 8 rondes
- D. 9 rondes
- E. 10 rondes

Question 16

Vous arbitrez un tournoi toutes rondes. Lequel des départages ci-dessous éliminez-vous ?

- A. Koya
- B. Nombre de victoires
- C. Sonneborn-Berger
- D. Buchholz.

Question 17

Dans quel cas un Arbitre Fédéral Club peut-il arbitrer un tournoi au système Suisse en arbitre principal ?

- A. Seulement dans le cas d'un tournoi interne.
- B. Seulement dans le cadre d'un tournoi scolaire.
- C. Seulement dans le cas d'un open homologué FFE, non FIDE.
- D. Seulement en cas de dérogation de son DRA.
- E. Seulement en cas de dérogation du directeur des titres de la DNA.
- F. Jamais

Question 18

Après avoir consulté le Livre de l'Arbitre, si votre question n'a pas trouvé de réponse, qui devez-vous contacter ?

- A. Le président de votre ligue.
- B. Le DRA de votre ligue.
- C. Le courriel de contact sur le site de la DNA.
- D. Le directeur des règlements de la DNA.

Question 19

Une fois le diplôme d'AFC obtenu, quelle est la procédure pour obtenir l'agrément FIDE autorisant à arbitrer des tournois homologués FIDE ?

- A. Il faut envoyer la demande au secrétariat de la FFE accompagné du règlement de 20 €.
- B. Il faut faire la demande auprès du directeur des titres de la DNA
- C. Il faut faire la demande auprès du DRA de sa ligue.
- D. Un AFC ne peut pas avoir l'agrément FIDE.

Question 20

Quel niveau minimum doit avoir l'arbitre d'une rencontre de Nationale 3 jeunes ?

- A. AFC.
- B. AFJ.
- C. Arbitre stagiaire.
- D. Arbitre candidat.
- E. Licencié A ayant eu l'accord de son DRA.

Question 21

En championnat de France Interclubs, quelle est la division la plus haute que peut arbitrer un AFC ?

- A. Top 12.
- B. Nationale 1.
- C. Nationale 2.
- D. Nationale 3.
- E. Nationale 4.

Question 22

En 32ème de finale de la coupe de France, vous arbitrez le match Grandclub – Beauclub qui se déroule dans la belle salle de Beauclub.

Laquelle de ces propositions est exacte ?

- A. L'équipe de Beauclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 3.
- B. L'équipe de Beauclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 4.
- C. L'équipe de Grandclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 3.
- D. L'équipe de Grandclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 4.

Question 23

Le match de 32ème de finale de la coupe de France se termine sur un score de 2 à 2.

Quelle équipe est qualifiée ?

- A. L'équipe qui se déplaçait.
- B. L'équipe ayant la moyenne ELO la plus faible.
- C. L'équipe ayant la moyenne ELO la plus forte.
- D. L'équipe ayant gagné à l'échiquier 1.
- E. Un match en partie de 15mn + 5 secondes par joueur est organisé, avec couleurs inversées.

Question 24

Elsa est née le 22 mars 2013

En décembre 2021, elle est donc poussine. Quel sera son premier jour en catégorie pupille ?

- A – Le 1er septembre 2022.
- B – Le 1er septembre 2023.
- C – Le 22 mars 2023.
- D - Le 23 mars 2023.
- E – Le 1er janvier 2023.

Question 25

Dans un open, en France, le plus souvent, le retard maximum autorisé avant d'être déclaré forfait est de 30 minutes. Où peut-on trouver cette information ?

- A. Dans le livre de l'arbitre, dans le chapitre des règles du jeu.
- B. Dans les règlements FFE, chapitre R03 « compétitions homologuées ».
- C. Dans les règlements FFE, chapitre R01 « règles générales pour les compétitions fédérales ».
- D. Nulle part : il est donc nécessaire de le préciser dans le règlement intérieur du tournoi.

FIN de l'UVC

UVC – décembre 2021 - grille des réponses

QUESTION	REPONSE	ARTICLE DE REFERENCE	Taux Réussite (%)
Composition des équipes en interclubs			
1	D	Championnat de France des clubs, Article 3.7.e.	27
2	C	Championnat de France des clubs, Article 3.7.f	29
3	A	Championnat de France des clubs, Article 3.7.c	63
4	D	Championnat de France des clubs, Article 3.7.d.	57
5	E	Championnat de France des clubs, Articles 3.6 et 3.7.i	5
Arbitrage d'une rencontre de N3			
6	C	Championnat de France des clubs, Article 3.6.	33
7	C	Championnat de France des clubs, Article 4.1.	27
8	C	Bon sens !	49
9	C	Championnat de France des clubs, Article 3.6.	64
10	C	Championnat de France des clubs, Article 3.6.	65
11	C	Bon sens !	33
Composition des équipes en interclubs jeunes			
12	A	Championnat de France interclubs jeunes, Articles 3.7.b et 3.7.c	50
13	C	Championnat de France interclubs jeunes, Articles 3.7.b et 3.7.c	37
14	A	Championnat de France interclubs jeunes, Articles 3.7.b et 3.7.c	33
Arbitrage en toutes rondes			
15	E	LA, chapitre « toutes rondes » (chacun des 5 joueurs doit être exempt 2 fois donc 10 rondes)	52
16	D	LA, chapitre « départages »	61
Niveau d'arbitrage requis et fonctionnement de la DNA			
17	D	RI de la DNA, Article 19.	44
18	B	Site DNA, Actualités, Informations de rentrée 13 octobre 2021.	39
19	D	Guide de l'arbitrage à l'international, Article 1.1	64
20	E	Championnat de France interclubs jeunes, Article 2.5.	43
21	B	RI de la DNA, Article 18.5	69
Arbitrage en coupe de France			
22	D	Coupe de France, Article 3.2	40
23	D	Coupe de France, Article 4.2	75
Règles générales des compétitions FFE			
24	B	Règles générales pour les compétitions FFE, Article 2.4.	56
25	C	Règles générales pour les compétitions FFE, Article 3.1.2.	53

UVC- décembre 2021 – corrigé détaillé et commentaires

Question 1

Lors du 2^{ème} week-end d'interclubs, l'équipe 1 du club joue en N3 la ronde 2 le samedi et la ronde 3 le dimanche. L'équipe 2 du club joue seulement le dimanche, la ronde 2.

Un joueur qui joue le samedi dans l'équipe 1 peut-il jouer en équipe 2 le dimanche ?

- A. **NON car on ne peut pas jouer 2 fois une ronde 2.**
- B. **OUI, au 2ème week-end, un joueur ne peut pas encore être grillé donc il peut jouer dans l'équipe 2.**
- C. **OUI à condition d'avoir joué la ronde 1 avec l'équipe 2, pas avec l'équipe 1.**
- D. **OUI à condition qu'il n'ait pas du tout joué lors de la première journée des interclubs.**

Question 2

Voilà les compositions de l'équipe d'un club lors des 2 premières journées du championnat de Nationale 3.

Ronde 1 :

1. Fabien, 2210
2. Antoine, 2050
3. Arnaud, 1911
4. Philippe, 1850
5. Laurent, 1720
6. Elsa, 1420
7. Sandrine, 1410
8. Xavier, 1350

Ronde 2 :

1. Fabien, 2210
2. Antoine, 2050
3. Benoit, 1930
4. Sylvain, 1802
5. Jean-François, 1620
6. Gérard, 1610
7. Benjamin, 1290
8. Xavier, 1350

Que pouvez-vous dire de la composition d'équipe lors de la ronde 2 en terme de conformité avec le règlement des interclubs ?

- A. **Pas de problème, l'équipe présentée à la ronde 2 est conforme.**
- B. **L'équipe présentée à la ronde 2 sera forfait administratif au 8ème échiquier.**
- C. **L'équipe présentée à la ronde 2 sera forfait administratif aux 7ème et 8ème échiquiers.**

Question 3

Benoît a joué les 3 premières journées d'interclubs avec l'équipe 3 en N4.

Ensuite, il a joué 2 fois en équipe 2 en N3 et 1 fois avec l'équipe 1 en N2.

Peut-il jouer la 7ème et dernière ronde avec l'équipe 3 de son club en N4 ?

- A. **NON.**
- B. **OUI, parce qu'il a joué seulement 6 matchs depuis le début de la saison donc pas de problème.**
- C. **Il peut seulement si lors de ses matchs en équipe 1 et 2 il n'a pas déjà joué la ronde 7.**

Question 4

Un club a 2 équipes (équipes 1 et 2) engagées en N4.

Un joueur a déjà joué les 2 premières rondes en équipe 2.

Peut-il remplacer un joueur absent en équipe 1 lors de la ronde 3 ?

- A. **OUI, un joueur peut toujours monter en équipe 1.**
- B. **OUI parce qu'il n'a pas encore fait 3 matchs avec son équipe.**
- C. **Il peut changer d'équipe seulement si les 2 équipes jouent dans des groupes différents, pas si elles jouent dans le même groupe.**
- D. **Dans ce cas, ce joueur ne peut pas jouer en équipe 1 même si elle joue dans un autre groupe.**

Question 5

Voilà une équipe présentée en Nationale 2 :

1. Hugo, Catégorie : CadM, ELO : 2311
2. Charles, Catégorie : SenM, ELO : 2411
3. Louis, Catégorie : SenM, ELO : 2105
4. Teddy, Catégorie : SenM, ELO : 1821
5. Mathis, Catégorie : SenM, ELO : 1877
6. Esteban, Catégorie : SenM, ELO : 1932
7. Anthony, Catégorie : SenM, ELO : 1757
8. Ezio, Catégorie : JunM, ELO : 1634

Sur l'échiquier, les 8 joueurs ont gagné leur partie.

L'équipe adverse a une composition conforme au règlement.

Quel sera le score final du match une fois que les forfaits administratifs et sanctions auront été appliqués ?

- A. 8-0
- B. 7-1
- C. 6-1
- D. 6-2
- E. 5-2
- F. 5-3

Question 6

Vous arbitrer un match de Nationale 3. Match prévu à 14h15.

Une équipe se présente à 15h05 et le capitaine vous remet sa composition d'équipe à ce moment-là.

Le capitaine de l'autre équipe vous a bien remis sa composition avant 14h, comme prévu dans le règlement.

Avec quel temps lancer vous les parties ?

- A. Comme vous n'aviez pas la composition de l'équipe à 15h, cette équipe est forfait.
- B. L'équipe peut jouer avec 0h40 à leurs pendules (+ 30 secondes par coup)
- C. L'équipe peut jouer avec 0h30 à leurs pendules (+ 30 secondes par coup)
- D. L'équipe peut jouer avec 0h10 à leurs pendules (+ 30 secondes par coup)

Question 7

Vous arbitrez un match de Nationale 3.

Avant de vous remettre sa composition d'équipe, un capitaine vient vous voir pour vous informer que son joueur prévu à l'échiquier 5 a eu un souci de dernière minute et qu'il n'est pas là.

Ce joueur a un classement à 1804. Les joueurs prévus aux échiquiers 6, 7 et 8 ont tous moins de 1700.

Ce capitaine vous informe aussi que l'équipe 2 du club joue le même jour, qu'il ne connaît pas les joueurs qui jouent en équipe 2 et donc il ne peut pas mettre un autre nom au 8ème échiquier s'il enlève le 5ème.

Il vous demande donc comment faire la feuille de match : laisser le nom forfait au 5ème ou remonter les joueurs 6, 7 et 8 d'un cran en ne mettant aucun nom au 8ème échiquier.

Quelle est votre réponse ?

- A. Vous indiquez qu'il est interdit de laisser une ligne sans nom et donc il est obligatoire de laisser le joueur forfait au 5^{ème} échiquier.
- B. Vous indiquez qu'il ne peut pas inscrire un joueur en sachant qu'il n'est pas là et donc il est obligatoire de remonter les 3 derniers joueurs d'un cran.
- C. Vous laissez le choix au capitaine entre les 2 possibilités en lui précisant que si le forfait à lieu au 5ème échiquier, son équipe aura « -1 » alors que s'il y a un trou au 8ème, son équipe n'aura pas de pénalité (seulement match gagné par l'adversaire sur cet échiquier).
- D. Vous laissez le choix au capitaine de l'équipe en lui indiquant que quel que soit le choix, son équipe aura « -1 ».

Question 8

Vous arbitrez un match de Nationale 3.

Vous remarquez une erreur dans la composition d'une équipe remise par un capitaine (non-respect de la règle des 100 points).
Que faites-vous ?

- A. Vous le signalez immédiatement à celui qui vous à donner cette équipe pour qu'il puisse modifier.
- B. Vous ne dites rien avant le début de match puis vous signalez l'erreur aux 2 capitaines une fois le match lancé.
- C. Vous ne dites rien pendant le match et demandez au directeur de groupe de vérifier la validité de l'équipe.

Question 9

Lors d'un match de Nationale 3, un capitaine vous donne sa composition d'équipe 2mn avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Un joueur de l'équipe arrive 50mn après le lancement des parties. Sa pendule indique 0 : 27mn.
Qu'elle doit être votre action ?

- A. Le délai de forfait étant d'une heure, il a perdu sa partie par forfait sportif.
- B. La partie se déroule normalement.
- C. Vous réglez sa pendule à 0 : 30mn et la partie se déroule normalement.
- D. Le délai de forfait étant d'une demi-heure il a perdu sa partie par forfait sportif.

Question 10

En Nationale 3, à 14h15 au moment du lancement de la ronde, une seule équipe est présente.

L'équipe en retard vous a prévenu au téléphone qu'ils arriveront dans une dizaine de minutes. Vous n'avez pas encore la composition de cette équipe.

Que faites-vous ?

- A. Vous appuyez sur les pendules des joueurs ayant les noirs de l'équipe absente et vous demandez aux joueurs présents ayant les noirs de lancer leur pendule.
- B. Vous lancez toutes les pendules, en faisant découler le temps des joueurs absents, sans que les joueurs présents ayant les blancs jouent leur premier coup.
- C. Vous ne démarrez pas les pendules, vous les ajusterez avant le début de la ronde.

Question 11

Vous arbitrez une rencontre groupée de Nationale 3, avec 6 équipes.

Peu avant 14h, plusieurs capitaines vous remettent les feuilles pliées avec leur composition d'équipe.

Parmi les propositions ci-dessous, laquelle est exacte ?

- A. On doit dévoiler toutes les compositions remises à 14 heures, heure limite pour la remise de celles-ci.
- B. On doit dévoiler toutes les compositions d'équipes au moment de la mise en place des joueurs, juste avant 14h15.
- C. On dévoile la composition des équipes qui se rencontrent dès qu'on a les feuilles des 2 capitaines d'un match, en gardant secrètes les autres équipes.

Question 12

Nous sommes en décembre 2021. Voilà la composition d'une équipe de N1 jeunes.

1. Hugo, né le 05/02/2006, ELO : 1900
2. Charles, né le 11/04/2006, ELO : 2050
3. Louis, né le 08/08/2008, ELO : 1820
4. Teddy, né le 24/04/2009, ELO : 1800
5. Mathis, né le 05/04/2010, ELO : 1450
6. Esteban, né le 15/06/2010, ELO : 1240
7. Anthony, né le 05/12/2012, ELO : 1010
8. Ezio, né le 05/04/2013, ELO : Non classé

Que pouvez-vous dire de cette composition d'équipe en termes de conformité avec le règlement des interclubs jeunes ?

- A. Elle est conforme au règlement, pas de soucis.
- B. Elle comporte une seule anomalie : Les joueurs aux échiquiers 1 et 2 doivent être inversés.
- C. Elle comporte une seule anomalie : Il n'y a pas au moins une fille
- D. Elle comporte 2 anomalies : Les 2 anomalies évoquées en B et C.

Question 13

Nous sommes en décembre 2021. Voilà la composition d'une équipe de N1 jeunes.

1. Hugo, né le 05/02/2006, ELO : 2010
2. Charles, né le 11/04/2007, ELO : 1840
3. Elodie, née le 08/12/2011, ELO : 1820
4. Teddy, né le 24/04/2008, ELO : 1600
5. Mathis, né le 05/01/2011, ELO : 1427
6. Esteban, né le 03/01/2011, ELO : 1440
7. Anthony, né le 05/12/2012, ELO : 1050
8. Marie, née le 05/04/2013, ELO : 1010

Que pouvez-vous dire de cette composition d'équipe en termes de conformité avec le règlement des interclubs jeunes ?

- A. Elle est conforme au règlement, pas de soucis.
- B. Elle comporte une seule anomalie : Elodie est pupille, elle ne peut pas jouer à l'échiquier 3.
- C. Elle comporte une seule anomalie : Les échiquiers 5 et 6 doivent être inversés.
- D. Elle comporte 2 anomalies : Les 2 anomalies évoquées en B et C.

Question 14

Nous sommes en décembre 2021. Voilà la composition d'une équipe de N1 jeunes.

1. Mila, née le 05/02/2006, ELO : 1250
2. Charles, né le 11/04/2008, ELO : 1900
3. Louise, née le 08/08/2008, ELO : 1750
4. Teddy, né le 24/04/2008, ELO : 1700
5. Mathis, né le 05/04/2010, ELO : 1450
6. Esteban, né le 15/06/2010, ELO : 1240
7. Anthony, né le 05/12/2013, ELO : 1040
8. Iléa, née le 05/04/2012, ELO : 1420

Que pouvez-vous dire de cette composition d'équipe en termes de conformité avec le règlement des interclubs jeunes ?

- A. Elle est conforme au règlement, pas de soucis.
- B. Elle comporte une seule anomalie : Les joueurs aux échiquiers 1 et 2 doivent être inversés.
- C. Elle comporte une seule anomalie : Les joueurs aux échiquiers 7 et 8 doivent être inversés.
- D. Elle comporte 2 anomalies : Les 2 anomalies évoquées en B et C.

Question 15

Combien de rondes faut-il prévoir pour un tournoi toutes rondes à 5 joueurs en aller-retour ?

- A. 4 rondes
- B. 5 rondes
- C. 8 rondes
- D. 9 rondes
- E. 10 rondes

Question 16

Vous arbitrez un tournoi toutes rondes. Lequel des départages ci-dessous éliminez-vous ?

- A. Koya
- B. Nombre de victoires
- C. Sonneborn-Berger
- D. Buchholz.

Question 17

Dans quel cas un Arbitre Fédéral Club peut-il arbitrer un tournoi au système Suisse en arbitre principal ?

- A. Seulement dans le cas d'un tournoi interne.
- B. Seulement dans le cadre d'un tournoi scolaire.
- C. Seulement dans le cas d'un open homologué FFE, non FIDE.
- D. Seulement en cas de dérogation de son DRA.
- E. Seulement en cas de dérogation du directeur des titres de la DNA.
- F. Jamais

Question 18

Après avoir consulté le Livre de l'Arbitre, si votre question n'a pas trouvé de réponse, qui devez-vous contacter ?

- A. Le président de votre ligue.
- B. Le DRA de votre ligue.
- C. Le courriel de contact sur le site de la DNA.
- D. Le directeur des règlements de la DNA.

Question 19

Une fois le diplôme d'AFC obtenu, quelle est la procédure pour obtenir l'agrément FIDE autorisant à arbitrer des tournois homologués FIDE ?

- A. Il faut envoyer la demande au secrétariat de la FFE accompagné du règlement de 20 €.
- B. Il faut faire la demande auprès du directeur des titres de la DNA
- C. Il faut faire la demande auprès du DRA de sa ligue.
- D. Un AFC ne peut pas avoir l'agrément FIDE.

Question 20

Quel niveau minimum doit avoir l'arbitre d'une rencontre de Nationale 3 jeunes ?

- A. AFC.
- B. AFJ.
- C. Arbitre stagiaire.
- D. Arbitre candidat.
- E. Licencié A ayant eu l'accord de son DRA.

Question 21

En championnat de France Interclubs, quelle est la division la plus haute que peut arbitrer un AFC ?

- A. Top 12.
- B. Nationale 1.
- C. Nationale 2.
- D. Nationale 3.
- E. Nationale 4.

Question 22

En 32ème de finale de la coupe de France, vous arbitrez le match Grandclub – Beauclub qui se déroule dans la belle salle de Beauclub.

Laquelle de ces propositions est exacte ?

- A. L'équipe de Beauclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 3.
- B. L'équipe de Beauclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 4.
- C. L'équipe de Grandclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 3.
- D. L'équipe de Grandclub aura les blancs aux échiquiers 1 et 4.

Question 23

Le match de 32ème de finale de la coupe de France se termine sur un score de 2 à 2.

Quelle équipe est qualifiée ?

- A. L'équipe qui se déplaçait.
- B. L'équipe ayant la moyenne ELO la plus faible.
- C. L'équipe ayant la moyenne ELO la plus forte.
- D. L'équipe ayant gagné à l'échiquier 1.
- E. Un match en partie de 15mn + 5 secondes par joueur est organisé, avec couleurs inversées.

Question 24

Elsa est née le 22 mars 2013

En décembre 2021, elle est donc poussine. Quel sera son premier jour en catégorie pupille ?

- A – Le 1er septembre 2022.
- B – Le 1er septembre 2023.
- C – Le 22 mars 2023.
- D - Le 23 mars 2023.
- E – Le 1er janvier 2023.

Question 25

Dans un open, en France, le plus souvent, le retard maximum autorisé avant d'être déclaré forfait est de 30 minutes. Où peut-on trouver cette information ?

- A. Dans le livre de l'arbitre, dans le chapitre des règles du jeu.
- B. Dans les règlements FFE, chapitre R03 « compétitions homologuées ».
- C. Dans les règlements FFE, chapitre R01 « règles générales pour les compétitions fédérales ».
- D. Nulle part : il est donc nécessaire de le préciser dans le règlement intérieur du tournoi.

FIN du corrigé de l'UVC

Commentaires UVC

Q1 : *Pour avoir le droit de jouer une ronde 2, un joueur ne doit pas avoir déjà joué 2 matchs. S'il joue le samedi, ça lui fait un match. Il ne pourra donc jouer le dimanche en équipe 2 que s'il n'a pas du tout joué avant ce match du samedi.* Réponse D.

Q2 : *A chaque match chaque équipe doit aligner au moins 4 joueurs ayant déjà joué dans l'équipe (sauf à la ronde 1 évidemment). Ce point du règlement (3.7.f) est visiblement peu connu des candidats. Le problème peut éventuellement se poser à la ronde 2, c'est plus rare ensuite dans la saison. Nous sommes bien dans ce cas pour cette question. Le 7ème échiquier n'est pas en règle donc* réponse C.

Q3 : *Si on se place du point de vue de l'équipe 3, peu importe si le joueur joue en équipe 1 ou 2 : il joue dans une équipe jouant dans une division « supérieure ». Au bout de 3 matchs en équipe « supérieure », il n'est plus possible de redescendre.* Donc réponse A.

Q4 : *Si un club a 2 équipes dans la même division, un joueur qui a joué pour l'une des équipes ne peut plus jouer dans l'autre (article 3.7.d).* Réponse D.

Q5 : *L'équipe proposée n'est pas conforme sur 2 points qui ne sont pas sanctionnés de la même manière :*
a) Il n'y a pas de fille → Le score passe de 1 à « -1 », donc $8 - 2 = 6$ pour l'équipe fautive et + 1 pour l'autre équipe.
b) L'échiquier 6 a plus de 100 points de plus que l'échiquier 4. Perte administrative 1- 0 sur cette table. Donc $6 - 1 = 5$, pour l'équipe fautive et « $1 + 1 = + 2$ » pour l'autre équipe.
Pas de changement sur les 6 autres échiquiers, donc le score final est 5 - 2, réponse E.

Q6 : *L'article 3.6 du championnat de France des clubs prévoit ce cas « si, de plus, un joueur arrive avec un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure ». Ce qui est valable pour un joueur est aussi valable pour toute l'équipe donc* réponse C.

Q7 : *Les explications de la réponse « C » sont correctes. Les autres propositions sont inexactes. L'arbitre fournira les explications de la réponse C au capitaine qui choisira sa stratégie en connaissance de cause. Plusieurs candidats ont choisi la réponse A, mais le capitaine n'avait pas cette intention de toutes façons : en cas de forfait au 5ème, il aurait laissé le nom du joueur. Le texte de la question le précise bien.*

Q8 : *En tant qu'arbitre, vous n'avez pas à conseiller sur la manière de composer une équipe, même si celle-ci n'est pas conforme au règlement. Si on vous interroge sur ce propos, vous pouvez rappeler les points réglementaires appropriés aux questions posées. Le directeur du groupe appliquera ensuite les forfaits administratifs prévus dans les règlements (après avoir vérifié les classements, il y a parfois des erreurs sur les feuilles de match).* Réponse C.

Q9 : *Nous sommes dans la même situation que la question 6. Même* réponse C *encore. Curieusement, la question 9 a été beaucoup mieux réussie par les candidats que la question 6.*

Q10 : *Vous n'avez pas encore la composition de l'équipe, vous ne connaissez pas encore le temps de pénalité à appliquer avant de démarrer les pendules. Comme il faudra de toute façon régler les pendules, quand la composition de l'équipe vous sera remise, inutile de les démarrer pour l'instant.* Réponse C

Q11 : *L'idée est que chaque capitaine doit donner sa composition à l'arbitre sans connaître l'équipe adverse. Il ne faut donc surtout pas dévoiler une équipe tant qu'on n'a pas la composition de l'équipe adverse, même si c'est l'heure. Dès qu'une rencontre est connue, l'arbitre peut alors dévoiler les équipes et informer les joueurs, c'est son aussi rôle.* Réponse C.

Q12 :
- L'échiquier 1 est plus âgé que l'échiquier 2, pas de soucis donc malgré le classement ELO.
- Il n'est pas obligatoire d'avoir une fille en interclubs jeunes.
Pas de soucis pour cette équipe donc réponse A.

Q13 :
- Une pupille peut jouer en benjamin : benjamin est l'âge maximum, pas de soucis pour une plus jeune (si les conditions sont respectées avec les autres joueurs de l'équipe ce qui est bien le cas ici vu le classement ELO).
- Esteban est plus âgé que Mathis et il a un meilleur classement ELO. Il doit donc obligatoirement joué avant. Les échiquiers 5 et 6 doivent être inversés. Réponse C.

Q14 :

- L'échiquier 1 est plus âgé que l'échiquier 2, pas de soucis donc malgré le classement ELO.
- Les échiquiers 7 et 8 (poussins) jouant 2 rondes, ils peuvent être placés dans n'importe quel ordre.
Pas de soucis pour cette équipe donc réponse A.

Q15 : En double rondes à 5 joueurs, chaque joueur doit être exempt 2 fois.
Il y a 5 joueurs, il faut donc prévoir 10 rondes, réponse E.

Q16 : Le Buchholz est un départage basé sur le score des adversaires. Dans un tournoi toutes rondes, tous les adversaires des joueurs à départager sont les mêmes donc ce départage n'aurait pas de sens. Réponse D.

Q17 : La réponse se trouve directement dans l'article 19 du RI DNA. Réponse D.

Q18 : Le DRA doit être le premier interlocuteur. Si le DRA n'a pas la réponse, c'est lui qui contactera le responsable de la DNA qualifié pour répondre à la question. Réponse B.

Q19 : L'agrément FIDE sert à l'arbitre principal d'un tournoi. Il faut donc être au minimum arbitre open pour le demander. Réponse D.

Q20 : La réponse se trouve directement dans l'article 2.5 du championnat de France des interclubs jeunes. Réponse E.

Q21 : La réponse se trouve directement dans l'article 18.5 du RI DNA, réponse B.

Q22 : L'équipe citée en premier a les blancs à l'échiquier 1, peu importe le lieu du match.
En coupe de France, les échiquiers ne sont pas alternés comme en interclubs. Réponse D.

Q23 : En cas d'égalité, c'est la victoire à l'échiquier le plus haut qui décide de la qualification. Réponse D.

Q24 : Le changement de catégorie se fait au 1er jour de la saison donc au 1er septembre.
Un poussin doit avoir moins de 10 ans au 1er janvier de la saison en cours.
Elsa est née le 22 mars 2013, au 1er janvier 2023, elle aura moins de 10 ans donc elle sera encore poussine pour la saison 2022/2023. Son changement de catégorie se fera donc au 1er septembre 2023. Réponse B.

Q25 : La réponse se trouve dans la question. Réponse C.

FIN des commentaires de l'UVC

UVO - session de décembre 2021

Durée : 1 heure

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

Question 1

Parmi les affirmations suivantes portant sur les départages, l'une est fausse. Laquelle ?

- a) Si tous les départages prévus dans le règlement de la compétition ne permettent pas de départager deux joueurs à égalité de point après la dernière ronde, on fait un tirage au sort pour les départager.
- b) Un départage sur l'échiquier ne peut pas commencer moins de vingt minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité.
- c) Chaque partie d'un départage sur l'échiquier doit être jouée sous le contrôle d'un arbitre.
- d) Dans les compétitions FIDE, le blitz Armageddon 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.

Question 2

Quel départage utilise dans son calcul les résultats des adversaires ?

- a) Le Kashdan
- b) Le cumulatif
- c) Le Sonneborn-Berger
- d) La performance

Question 3

Parmi les affirmations suivantes portant sur l'indemnité d'arbitrage, l'une est fausse. Laquelle ?

- a) Sauf cas particuliers, l'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité.
- b) Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, il peut demander un forfait de 40 euros.
- c) Un arbitre principal, responsable des benjamins, lors des championnats de France jeunes, demandera une indemnité d'arbitrage de 425 €.
- d) K est le coefficient établi en fonction du nombre de joueurs. Pour un tournoi de parties rapides au système suisse, $K = 0.6$ de 51 à 100 joueurs.

Question 4

Le tableau suivant est un exemple de :

- a) Système de Scheveningen,
- b) Système Molter,
- c) Table de Varma,
- d) Table de Berger.

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

Question 5

Quand les règles du jeu actuelles sont-elles entrées en vigueur ?

- a) 1^{er} juillet 2017.
- b) 1^{er} janvier 2018.
- c) 1^{er} juillet 2018.
- d) 1^{er} janvier 2019.

Question 6

En coupe Loubatière, combien d'équipes au maximum un club peut-il engager ?

- a) 1.
- b) 2.
- c) 3.
- d) Il n'y a pas de maximum.

Question 7

En coupe Loubatière, à partir de quelle phase un arbitre ne peut pas être simultanément joueur ?

- a) La première.
- b) La deuxième.
- c) La troisième.
- d) La finale.

Question 8

Participent au tournoi :

- Adultes : 53 classés FIDE, 2 classés FFE **dont** 2 GM, 3 MI, 2 MF,

- Jeunes : 27 classés FIDE, 3 classés FFE.

Inscriptions :

- Adultes : 50 €

- Jeunes : 25 €

Il n'y a pas de majoration pour les inscriptions tardives.

Calculez les droits d'homologation, la demande d'homologation ayant été faite trois mois avant le tournoi.

- a) 227.50 €.
- b) 237.50 €.
- c) 247.50 €.
- d) 257.50 €.

Question 9

La mission de la DNA se décline en six axes. Lesquels ?

- a) Management, évaluation, administration, éducation, technique, communication.
- b) Management, développement, administration, éducation, technique, évaluation.
- c) Management, développement, administration, évaluation, technique, communication.
- d) Management, développement, administration, éducation, technique, communication.

Question 10

Quels stages de formation arbitrale durent respectivement seize et trente heures ?

- a) Le stage d'arbitre de club (SC) et le stage d'arbitre F.I.D.E (SF).
- b) Le stage d'arbitre de club (SC) et le stage d'arbitre international (SI).
- c) Le stage d'arbitre d'open (SO) et le stage d'arbitre F.I.D.E (SF).
- d) Le stage d'arbitre d'open (SO) et le stage d'arbitre international (SI).

Question 11

En Coupe de France, à partir de quelle phase un arbitre ne peut-il plus être simultanément joueur ?

- a) Les 1/32 de finale.
- b) Les 1/16 de finale.
- c) Les 1/8 de finale.
- d) Les 1/4 de finale.

Question 12

Pour un tournoi à normes, combien doit-il s'écouler de jours au minimum entre la demande d'homologation et le tournoi ?

- a) 10 jours.
- b) 15 jours.
- c) 40 jours.
- d) 90 jours.

Question 13

Dans les tournois de type « A », qui peut bénéficier de la gratuité de l'inscription et à quelle condition ?

- a) Les GM, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 72 heures avant le début du tournoi.
- b) Les GM, MI, MF, les membres de l'équipe de France Jeunes et les GM ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 72 heures avant le début du tournoi.
- c) Les GM, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes et les GM ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.
- d) Les GM, MI et les membres de l'équipe de France Jeunes, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Question 14

1. Quelle est la cadence équivalente en KO à cette cadence Fischer : 40 minutes + 15 sec/coup ?

- a) 45 minutes KO
- b) 50 minutes KO
- c) 55 minutes KO.
- d) 60 minutes KO.

Question 15

Etablissez le classement des joueurs si le départage utilisé est :

- 1^{er} cas : le cumulatif tronqué -1.
- 2nd cas : le Kashdan

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
Luc	gain	perte	nulle	nulle	nulle
Paul	gain	gain	nulle	perte	perte
Jean	perte	nulle	nulle	gain	gain
Yves	nulle	gain	gain	perte	perte

- a) Classement avec le cumulatif : 1er Jean, 2e Yves, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e ex aequo Yves et Paul, 4e Luc.
- b) Classement avec le cumulatif : 1er Yves, 2e Jean, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e ex aequo Yves et Paul, 4e Luc.
- c) Classement avec le cumulatif : 1er Jean, 2e Yves, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e Yves, 3e Paul, 4e Luc.
- e) Classement avec le cumulatif : 1er Yves, 2e Jean, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e ex aequo Yves et Paul, 4e Luc.

Question 16

Combien gagnent Hugo et Célestin selon le système Hort dans le classement suivant ?

- a) Hugo : 250 € ; Célestin : 115 €.
- b) Hugo : 225 € ; Célestin : 135 €.
- c) Hugo : 250 € ; Célestin : 135 €.
- d) Hugo : 225 € ; Célestin : 115 €.

Place	Joueur	Points	Prix au général
1 ^{er}	Marie	6,5	800 €
2 ^e	David	6,5	600€
3 ^e	Omar	6	400€
4 ^e	Eden	5.5	300€
5 ^e	Hugo	5.5	200€
6 ^e	Célestin	5	150€
7 ^e	Charlotte	5	90€
8 ^e	Noémie	5	
9 ^e	Stan	4.5	
10 ^e	Raphaël	4.5	

Question 17

Vous êtes l'arbitre principal d'un tournoi d'une durée de 4 jours, au système suisse en cadence lente, dont voici les caractéristiques : 7 rondes, 97 joueurs dont 11 GM et 22 MI, 7000 € de prix distribués.

Quel est le montant de l'indemnité pour votre arbitrage (hors forfait matériel informatique, frais de déplacement, hébergement, etc.) ?

- A** : 357 €
- B** : 340 €
- C** : 323 €
- D** : 306 €

FIN de l'UVO

UVO – décembre 2021 – Grille des réponses

R0. : Règlement - livre de la fédération

LA : Livre de l'arbitre

Question	Document de référence	Article	Réponse	Taux Réussite (%)
1	LA Les départages	Article 1.h	B	71,4
2	LA Les départages	Le Système SONNEBORN-BERGER	C	92,9
3	LA cf. p.270 Barème d'indemnisation de l'arbitre	Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse	D	78,6
4	LA Chap. 3.1 Gestion des tournois toutes-rondes	Le système de Scheveningen	A	57,1
5	LA 2.1 Les règles du jeu d'échecs	Introduction	B	92,9
6	RO : règlement de la Coupe Loubatière	Article 1.1	D	100
7	RO : règlement de la Coupe Loubatière	Article 2.5	B	64,3
8	LA : fiche de calcul des droits d'homologation	Formulaire T3	B	71,4
9	LA RIDNA	Article 2	D	78,6
10	LA Article 15 Stages de formation	Articles 15.3 et 15.4	C	85,7
11	RO : règlement de la Coupe de France	Article 2.5	A	64,3
12	LA 5.2 Gestion administrative des tournois	Article « Demandes d'homologation »	C	71,4
13	R03 Compétitions homologuées	Article 2.3	C	57,1
14	R01 Compétitions homologuées : Règles générales pour les compétitions fédérales	Article 10 : Équivalence des cadences	C	71,4
15	LA cf. Les départages - Cumulatif Tronqué Le Kashdan	Article 2.1.1.1 Article 2.1.6	A	28,6
16	LA 5.3 Le système Hort	Article 5.3 : Système Hort	D	28,6
17	LA Gestion administrative des tournois	Barème d'indemnisation de l'arbitre – Principes généraux	B	50,0

UVO- décembre 2021 – corrigé détaillé et commentaires

Question 1

Parmi les affirmations suivantes portant sur les départages, l'une est fausse. Laquelle ?

- a) Si tous les départages prévus dans le règlement de la compétition ne permettent pas de départager deux joueurs à égalité de point après la dernière ronde, on fait un tirage au sort pour les départager.
- b) **Un départage sur l'échiquier ne peut pas commencer moins de vingt minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité.**
- c) Chaque partie d'un départage sur l'échiquier doit être jouée sous le contrôle d'un arbitre.
- d) Dans les compétitions FIDE, le blitz Armageddon 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.

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.

(Les départages, article 1.h du livre de l'Arbitre).

Question 2

Quel départage utilise dans son calcul les résultats des adversaires ?

- a) Le Kashdan.
- b) Le cumulatif.
- c) **Le Sonneborn-Berger.**
- d) La performance.

Le Sonneborn-Berger 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.

(Les départages du livre de l'Arbitre).

Question 3

Parmi les affirmations suivantes portant sur l'indemnité d'arbitrage, l'une est fausse. Laquelle ?

- a) Sauf cas particuliers, l'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité.
- b) Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, il peut demander un forfait de 40 euros.
- c) Un arbitre principal, responsable des benjamins, lors des championnats de France jeunes, demandera une indemnité d'arbitrage de 425 €.
- d) **K est le coefficient établi en fonction du nombre de joueurs. Pour un tournoi de parties rapides au système suisse, K = 0.6 de 51 à 100 joueurs.**

K=0.5 dans ce cas.

(Barème d'indemnisation de l'arbitre du livre de l'Arbitre).

Question 4

Le tableau suivant est un exemple de :

- a) **Système de Scheveningen,**
- b) Système Molter,
- c) Table de Varma,
- d) Table de Berger.

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

(Système de Scheveningen du livre de l'Arbitre).

Question 5

Quand les règles du jeu actuelles sont-elles entrées en vigueur ?

- a) 1^{er} juillet 2017.
 - b) **1^{er} janvier 2018.**
 - c) 1^{er} juillet 2018.
 - d) 1^{er} janvier 2019.
- (Introduction aux règles du jeu d'échecs du livre de l'Arbitre).

Question 6

En coupe Loubatière, combien d'équipes au maximum un club peut-il engager ?

- a) 1.
 - b) 2.
 - c) 3.
 - d) **Il n'y a pas de maximum.**
- (Article 1.1 du règlement de la Coupe Loubatière, livre de la Fédération)

Question 7

En coupe Loubatière, à partir de quelle phase un arbitre ne peut pas être simultanément joueur ?

- a) La première.
 - b) **La deuxième.**
 - c) La troisième.
 - d) La finale.
- Article 2.5 du règlement de la Coupe Loubatière, livre de la Fédération)

Question 8

Participent au tournoi :

- Adultes : 53 classés FIDE, 2 classés FFE **dont** 2 GM, 3 MI, 2 MF,
- Jeunes : 27 classés FIDE, 3 classés FFE.

Inscriptions :

- Adultes : 50 €
- Jeunes : 25 €

Il n'y a pas de majoration pour les inscriptions tardives.

Calculez les droits d'homologation, la demande d'homologation ayant été faite trois mois avant le tournoi.

- a) 227.50 €.
- b) **237.50 €.**
- c) 247.50 €.
- d) 257.50 €.

Homologation = 7 % des droits d'inscription + 10 € de part fixe (20 € si la demande est faite en retard).

(Formulaire T3 du livre de l'Arbitre).

	Nombre d'Inscrits		Montant		Total
Adultes Tarif nominal	50	x	50	=	2500
Jeunes (-20 ans) Tarif nominal	30	x	25	=	750
Titres (GM et MI gratuits)	5	x	0	=	0
			Totaux	=	3250
				x	7%
			Part variable	=	227.50 €
			Part fixe	=	10€
			Droits d'homologation	=	237.50 €

Question 9

La mission de la DNA se décline en six axes. Lesquels ?

- a) Management, évaluation, administration, éducation, technique, communication.
- b) Management, développement, administration, éducation, technique, évaluation.
- c) Management, développement, administration, évaluation, technique, communication.
- d) **Management, développement, administration, éducation, technique, communication.**
(Article 2 du livre de l'Arbitre).

Question 10

Quels stages de formation arbitrale durent respectivement seize et trente heures ?

- a) Le stage d'arbitre de club (SC) et le stage d'arbitre F.I.D.E (SF).
- b) Le stage d'arbitre de club (SC) et le stage d'arbitre international (SI).
- c) **Le stage d'arbitre d'open (SO) et le stage d'arbitre F.I.D.E (SF).**
- d) Le stage d'arbitre d'open (SO) et le stage d'arbitre international (SI).

(Articles 15.3 et 15.4 du livre de l'Arbitre).

Remarque : il n'existe pas de stage pour devenir Arbitre International.

Question 11

En Coupe de France, à partir de quelle phase un arbitre ne peut-il plus être simultanément joueur ?

- a) **Les 1/32 de finale.**
- b) Les 1/16 de finale.
- c) Les 1/8 de finale.
- d) Les 1/4 de finale.

(Article 2.5 du règlement de la Coupe de France, livre de la Fédération)

Question 12

Pour un tournoi à normes, combien doit-il s'écouler de jours au minimum entre la demande d'homologation et le tournoi ?

- a) 10 jours.
- b) 15 jours.
- c) **40 jours.**
- d) 90 jours.

Article « Demandes d'homologation » du livre de l'Arbitre).

Question 13

Dans les tournois de type « A », qui peut bénéficier de la gratuité de l'inscription et à quelle condition ?

- a) Les GM, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 72 heures avant le début du tournoi.
- b) Les GM, MI, MF, les membres de l'équipe de France Jeunes et les GM ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 72 heures avant le début du tournoi.
- c) **Les GM, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes et les GM ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.**
- d) Les GM, MI et les membres de l'équipe de France Jeunes, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Dans les tournois A, l'inscription est gratuite pour les GMI, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.

(Article 2.3 dans le règlement pour les compétitions homologuées, livre de la Fédération)

Question 14

2. Quelle est la cadence équivalente en KO à cette cadence Fischer : 40 minutes + 15 sec/coup ?

- a) 45 minutes KO
- b) 50 minutes KO
- c) **55 minutes KO.**
- d) 60 minutes KO.

Car 40 minutes + 60 x 15 secondes = 40 minutes + 15 minutes.

On calcule sur la base d'une partie qui dure 60 coups.

(Article 10 des règles générales pour les compétitions fédérales, livre de la Fédération)

Question 15

Etablissez le classement des joueurs si le départage utilisé est :

- 1^{er} cas : le cumulatif tronqué -1.
- 2nd cas : le Kashdan

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Nombres de points :
Luc	gain	perte	nulle	nulle	nulle	Luc : 2.5
Paul	gain	gain	nulle	perte	perte	Paul : 2.5
Jean	perte	nulle	nulle	gain	gain	Jean : 3
Yves	nulle	gain	gain	perte	perte	Yves : 2.5

- a) **Classement avec le cumulatif : 1er Jean, 2e Yves, 3e Paul, 4e Luc.**
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e ex aequo Yves et Paul, 4e Luc.
- b) Classement avec le cumulatif : 1er Yves, 2e Jean, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e ex aequo Yves et Paul, 4e Luc.
- c) Classement avec le cumulatif : 1er Jean, 2e Yves, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e Yves, 3e Paul, 4e Luc.
- f) Classement avec le cumulatif : 1er Yves, 2e Jean, 3e Paul, 4e Luc.
Classement avec le Kashdan : 1er Jean, 2e ex aequo Yves et Paul, 4e Luc.

Cumulatif tronqué -1 :

C'est le cumulatif amputé du score d'une ou plusieurs rondes, en commençant par la 1ere ronde.

(Après chaque ronde, le joueur a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le total du Cumulatif).

(« Les départages », Article 2.1.1 du livre de l'Arbitre).

Luc : 0+0.5+1+1.5=3
 Paul : 1+1.5+1.5+1.5 =5.5
 Jean : 0.5+1+2+3 =6.5
 Yves : 1+2+2+2=7

Classement avec le cumulatif :

1er	Jean	3 pts	6.5
2e	Yves	2.5 pts	7
3e	Paul	2.5 pts	5.5
4e	Luc	2.5 pts	3

Kashdan :

La victoire (V) compte 4 points, la nulle (N) compte 2 points et la défaite (D) 1 point.

$K = 4xV + 2xN + D.$

(« Les départages », Article 2.1.6 page 235 du livre de l'Arbitre).

Luc : 4+1+2+2+2=11
 Paul : 4+4+2+1+1 =12
 Jean : 1+2+2+4+4=13
 Yves : 2+4+4+1+1=12

Classement avec le Kashdan :

1er	Jean	3 pts	13
2e ex aequo	Yves	2.5 pts	12
	Paul	2.5 pts	12
4e	Luc	2.5 pts	11

Question 16

Combien gagnent Hugo et Célestin selon le système Hort dans le classement suivant ?

- a) Hugo : 250 € ; Célestin : 115 €.
- b) Hugo : 225 € ; Célestin : 135 €.
- c) Hugo : 250 € ; Célestin : 135 €.
- d) **Hugo : 225 € ; Célestin : 115 €.**

Place	Joueur	Points	Prix au général
1 ^{er}	Marie	6,5	800 €
2 ^e	David	6,5	600€
3 ^e	Omar	6	400€
4 ^e	Eden	5.5	300€
5 ^e	Hugo	5.5	200€
6 ^e	Célestin	5	150€
7 ^e	Charlotte	5	90€
8 ^e	Noémie	5	
9 ^e	Stan	4.5	
10 ^e	Raphaël	4.5	

Le système Hort 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.

(« Le système Hort » du livre de l'Arbitre).

Place	Joueur	Points	Prix au général	Prix partagés	Fixe	Variable	Hort
1 ^{er}	Marie	6,5	800 €	1400/2=700€	350 €	400 €	750€
2 ^e	David	6,5	600 €	1400/2=700€	350 €	300 €	650€
3 ^e	Omar	6	400 €				400€
4 ^e	Eden	5.5	300 €	500/2=250€	125 €	150 €	275€
5 ^e	Hugo	5.5	200 €	500/2=250€	125 €	100 €	225€
6 ^e	Célestin	5	150 €	240/3=80€	40 €	75 €	115€
7 ^e	Charlotte	5	90 €	240/3=80€	40 €	45 €	85€
8 ^e	Noémie	5	0 €	240/3=80€	40 €	0 €	40€
9 ^e	Stan	4.5					
10 ^e	Raphaël	4.5					

Question 17

Vous êtes l'arbitre principal d'un tournoi d'une durée de 4 jours, au système suisse en cadence lente, dont voici les caractéristiques : 7 rondes, 97 joueurs dont 11 GM et 22 MI, 7000 € de prix distribués.

Quel est le montant de l'indemnité pour votre arbitrage (hors forfait matériel informatique, frais de déplacement, hébergement, etc.) ?

- a) : 357 €
- b) : 340 €**
- c) : 323 €
- d) : 306 €

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre.

$$I = X \times P$$

$$X = A+B+C+D$$

(P est égal à 17 euros)

A = nombre de rondes

B = nombre de joueurs divisé par 20

C = nombre de joueurs titres divisé par 10 (titres : GM, MI, MF)

D = somme des prix du tournoi divisée par 1500

Les variables B, C et D sont arrondies à l'entier supérieur.

(«Barème d'indemnisation de l'arbitre – Tournois au système suisse », page 270 du livre de l'Arbitre).

$$I = 17 \times (7 + 5 + 4 + 5) = 17 \times 21 = 357 \text{ €}$$

Mais l'indemnité journalière d'un arbitre est comprise entre 50 € (plancher) et 85 € (plafond).
(«Barème d'indemnisation de l'arbitre – Principes généraux » du livre de l'Arbitre).

Pour 4 jours, $85 \times 4 = 340 \text{ €}$.

Vous demandez 340 €.

FIN du corrigé de l'UVO

UVT – Session de décembre 2021

Epreuve informatisée UVT - 1^{ère} partie

Documents autorisés : tous

VOTRE MISSION

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

Je vous sollicite pour arbitrer notre premier open international, qui aura lieu début juillet, au siège social du club : Maison des Sports d'Arbitrage sur Seine.

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

A vous de créer le fichier PAPI.

Vous allez devoir gérer toutes les phases du tournoi.

1) Création du tournoi et saisie des joueurs.

2) Gestion du tournoi en tenant compte des incidents (abandons, forfaits, interventions sur les parties avec prise de décision sur le résultat, ...).

Informations concernant le 2^{ème} tournoi international du club « AFO » :

- **Caractéristiques :**

Il se déroulera en 5 rondes au système suisse standard (pas d'accélération).

- **Montant de l'inscription et des prix :**

Le montant de l'inscription est de 40 € pour les adultes et de 20 € pour les jeunes. Sur place, l'inscription est de 50 € pour les adultes et de 30 € pour les jeunes.

Les prix sont les suivants :

A) Général (système Hort) 1^{er} : 300 € ; 2^{ème} : 200€ ; 3^{ème} : 100€ ; 4^{ème} : 75 €.

B) Prix spéciaux (attribués à la place réelle) 1^{ère} féminine : 50 €, 1^{er} vétéran : 50 € ; 1^{er} jeune : 50 €

Les prix ne sont pas cumulables.

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

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

- **Départages :**

Cumulatif, puis Buchholz, et enfin performance.

Avant le jour de l'examen :

- En utilisant le logiciel PAPI, créez le fichier tournoi et saisissez la liste des préinscrits.

Le jour de l'examen :

- Gérez les inscriptions et les désistements de dernière minute.
- Gérer les appariements, les résultats et les incidents.
- Répondez aux QCM.

Liste des préinscrits (14 joueurs)

Nom	Elo	Catégorie	Titre
AVGUST	2500 F	JunM	GM
BORIS	2500 F	JunM	MI
CORALIE	2400 F	SenF	GMF
DARIA	2400 F	CadF	MF
ELIAN	2300 F	VetM	MI
FREDERIC	2485 F	VetM	MF
GARRY	2250 F	CadM	MF

Nom	Elo	Catégorie	Titre
HARRY	2250 F	SenM	MF
INES	2150 F	SenF	MIF
JOHANA	2150 F	SenF	MFF
KARINA	2150 N	SenF	MFF
LUDOVIC	2100 F	VetM	
MARION	2000 F	VetF	
NATHALIE	2000 F	VetF	

Grille pour le prélèvement des résultats

Vous mettez les résultats en fonction des incidents de la ronde. Pour les tables où rien n'est indiqué dans le sujet, vous utilisez la grille.

Les résultats se lisent horizontalement.

Le joueur est repéré par la première lettre de son prénom.

Par exemple, si **G**arry avec les blancs rencontre **M**arie avec les noirs, suivre la ligne « **G** » jusqu'à la colonne « **M** » (→ **M**) et noter le résultat qui apparait.

Garry marque donc le point face à Marie.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
A		1	0	0	=	1	0	1	1	0	=	=	=	1
B	0		1	=	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
C	1	0		=	=	=	0	1	1	1	=	0	0	1
D	1	=	=		=	0	=	0	=	=	1	1	=	1
E	=	0	=	=		=	1	1	1	1	0	=	1	0
F	0	0	=	1	=		1	0	=	1	=	0	1	0
G	1	0	1	=	0	0		1	0	1	0	=	1	1
H	0	1	0	1	0	1	0		=	1	0	=	=	0
I	0	0	0	=	0	=	1	=		=	1	0	1	0
J	1	0	0	=	0	0	0	0	=		1	1	1	=
K	=	0	=	0	1	=	1	1	0	0		0	1	1
L	=	0	1	0	=	1	=	=	1	0	1		0	0
M	=	0	1	=	0	0	0	=	0	0	0	1		1
N	0	1	0	0	1	1	0	1	1	=	0	1	0	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N

Epreuve informatisée UVT – 2^{ème} partie

Durée : 3 heures

Suite de la première partie envoyée le lundi 29 décembre 2021 à faire chez vous.

Documents autorisés : tous

Cochez la réponse correcte

1) Pour que le tournoi ait lieu, l'homologation doit être demandée un certain temps avant l'évènement.

En France, quel est ce délai ?

- 07 jours avant le tournoi.
- 10 jours avant le tournoi.
- 15 jours avant le tournoi.
- 21 jours avant le tournoi.

2) En début de tournoi l'arbitre a l'obligation d'afficher certains documents.

Parmi la liste suivante, lequel n'est pas obligatoire ?

- La charte du joueur d'échecs.
- Liste des joueurs par Elo décroissant.
- Liste alphabétique des joueurs.
- Règlement intérieur.

3) Si un joueur n'est pas licencié A en début de tournoi, il peut jouer le tournoi.

Le club organisateur doit prendre la licence de ce joueur via le site fédéral sous un certain délai.

Quel est-il ?

- Avant la fin du tournoi.
- Trois jours maximums après le tournoi.
- Sept jours maximums après le tournoi.

4) Suite au pointage effectué par des bénévoles, l'organisateur vous prévient que le joueur « Marion » ne pourra pas participer au tournoi.

Marie, une jeune fille du club (catégorie benjamine) se présente avant la fin de la clôture des inscriptions. Son classement national est de 2050.

Avant la première ronde, pour déterminer les numéros d'appariements, les joueurs sont rangés dans un ordre selon trois critères.

Ces critères sont dans le désordre :

- 1- Le titre**
- 2- Alphabétiquement**
- 3- Le classement Elo**

Quel est l'ordre ?

- 1-3-2
- 3-2-1
- 1-2-3
- 3-1-2

5) Pour pouvoir établir les appariements de la ronde 1, il faut attribuer les couleurs au 1^{er} échiquier.
Comment vous y prenez-vous ?

- Vous faites un tirage au sort.
- Vous attribuez les Blancs au joueur le plus fort du tournoi.
- Vous attribuez les Noirs au joueur le plus fort du tournoi.

6) Au cours de la vérification du début de la ronde 1, vous vous rendez compte que « Ludovic » joue avec les blancs et « Daria » avec les noirs depuis vingt minutes.
Ils sont tous les deux très concentrés !

Les feuilles de parties sont bien enregistrées par les deux joueurs. Celle de « Daria » est la suivante :

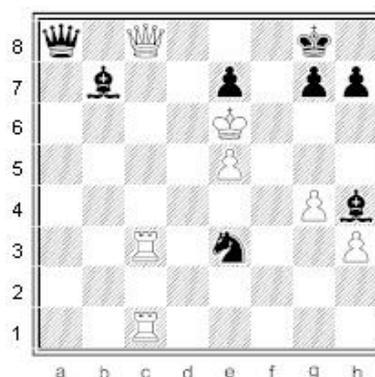
1	c4	Nf6
2	Nc3	e6
3	d4	Bb4
4	f3	O-O
5	a3	Bxc3+
6	bx3	b6
7	e4	h6
8	Nh3	c5
9	Nf2	d5
10		
11		
12		
13		

Que devez-vous faire ?

- Vous laissez la partie se poursuivre et modifiez dans papi pour tenir compte de l'inversion.
- Vous arrêtez cette partie et les joueurs jouent une nouvelle partie avec les bonnes couleurs.

7) Vous êtes présent à l'échiquier de la dernière partie de la ronde 1.
Dans la position suivante, « Karina » vient de jouer la dame blanche en c8 et le drapeau de son côté de la pendule tombe.
Quel va être le résultat ?

- 1-0.
- 0-1.
- ½ - ½.



8) Saisissez les résultats de la ronde 1.

Avant la ronde 2, le joueur « Ludovic » vous prévient de son absence uniquement pour la ronde 2.

Lors de la ronde 2, « Elian » vient vous voir car son adversaire était absent au lancement de la partie. Ce dernier est finalement arrivé et la partie a eu lieu !

Toutefois, il aimerait savoir quand la partie sera gagnée par forfait car le règlement intérieur ne fournit aucune information.
Quel est donc le délai de forfait ?

- Zéro minute.
- Trente minutes.
- Quarante minutes.
- Soixante minutes.

9) Dans le processus d'appariement pour un niveau de points, avant l'étape de l'évaluation du candidat, il est important de connaître le nombre de tables perturbées. Une table perturbée est une paire où un joueur ne pourra pas au final avoir sa couleur préférentielle satisfaite.

Dans le niveau 1 point de la ronde 2, combien y a-t-il de tables perturbées ?

- 0.
- 1.
- 2.

10) Lors de cette ronde 2, combien de joueurs sont flotteurs descendants ?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

11) Saisissez les résultats de la ronde 2.

A l'affichage des appariements de la ronde 3, les joueuses « Ines » et « Marie » qui doivent jouer ensemble au dernier échiquier viennent vous voir.

- « Monsieur l'arbitre, on se connaît toutes les deux depuis longtemps et on joue régulièrement l'une contre l'autre en ligne. Est-il possible de modifier les appariements s'il vous plaît ? Ce serait gentil, et puis de toute façon, cela ne fera de tort à personne car il y a peu d'enjeu sur les dernières tables. »

Quelle est votre décision ?

- Les appariements sont modifiés.
- Les appariements sont maintenus.

12) Ronde 3, « Ludovic », avec les blancs, s'est trompé au début de la partie : il a mis sa dame sur la case noire e1, à la place où il aurait dû mettre le roi.

Au bout d'une heure de jeu, son adversaire sur le point de se faire mater s'écrie alors :

- « Mais au fait, tu t'es trompé ! Au début de la partie, tu as mal mis les pièces : il faut recommencer ! »

Vous êtes appelé par les joueurs qui ne sont pas d'accord.

Quelle est votre décision ?

- La partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.
- La partie continue.

13) Lors de cette ronde 3, « Elian » vient vous voir. Il est contrarié car il aurait voulu jouer mais son adversaire est arrivé quelques minutes après le délai de forfait. Ce dernier continue le tournoi.

Dans le système suisse, il est prévu qu'au-delà d'un certain moment, un joueur absent sans avoir notifié l'arbitre est considéré comme ayant abandonné le tournoi et ne sera plus apparié.

Quel est ce moment ?

- La fin de la ronde en cours.
- L'arbitre décide et doit le marquer dans le règlement intérieur.
- La publication des prochains appariements.

14) Lors de cette ronde 3, « Elian » gagne donc sa partie par forfait.

Est-il considéré comme flotteur descendant ?

- Vrai.
- Faux.

15) En tant qu'arbitre, avez-vous une tâche administrative à effectuer suite au forfait survenu à la ronde 3 ?

- Vrai.
 Faux.

16) « Karina » risque-t-elle une mesure administrative à la suite de son forfait ?

- Vrai.
 Faux.

17) La sanction suite à une enquête pour forfait non justifié est la suspension de participer à des compétitions pour un certain temps.

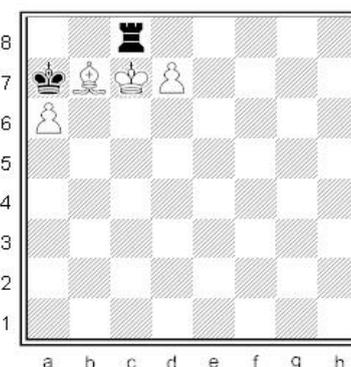
Quelle en est la durée ?

- 3 mois.
 4 mois.
 5 mois.

18) Lors de la ronde 3, « Ludovic » avec les blancs est en manque de temps. Avec plus que quelques secondes, il se précipite, prend la tour noire avec son pion et appuie sur sa pendule. Au cours de la partie, il a déjà été pénalisé pour un coup illégal achevé.

Quel est le résultat de cette partie ?

- 0-1.
 1-0.
 ½ - ½.



19) Saisissez les résultats de la ronde 3.

Pour les appariements de la ronde 4, combien y a-t-il de groupes de points ?

4.
 5.
 6.

20) Dès l'affichage des appariements de la ronde 4, « Daria » vient vous demander pourquoi c'est elle qui flotte au lieu d'« Elian ».

Dans l'évaluation de l'appariement candidat, quel est le critère prioritaire qui permet d'expliquer cette situation ?

- C1.
 C10.
 C12.

21) Lors de la ronde 4, les joueurs « Harry » et « Karina » qui ont joué ensemble à la ronde 2 viennent vous signaler une erreur de résultat lors de leur partie. « Harry » a effectivement gagné et non perdu face à « Karina ».

Que faites-vous ?

- Trop tard. Vous ne faites rien.
 Vous modifiez dans papi le résultat de la ronde 2 pour en tenir compte pour les appariements de la ronde 5.
 Vous attendez la fin du tournoi pour modifier le résultat de la ronde 2 avant l'envoi de la boule papi.

22) A la ronde 5, le candidat parfait donne « Harry » contre « Marie ». « Harry » vient vous voir car il ne comprend pas pourquoi son adversaire joue avec les blancs à nouveau.

Parmi les règles d'allocation des couleurs, laquelle permet de justifier l'explication que vous allez lui apporter ?

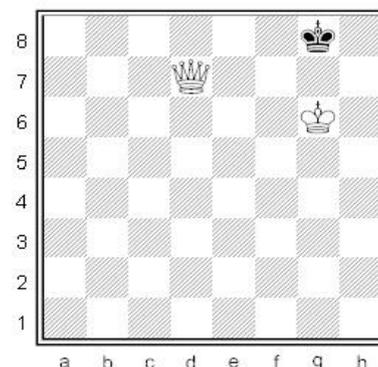
- E1.
- E2.
- E3.
- E4.

23) A l'échiquier 1 de cette ronde 5, « Avgust » vous informe que son adversaire a un téléphone mobile dans sa poche. « Boris » vous le confirme. Ce dernier vous explique également que dans la position suivante au moment où la présence du téléphone est découverte, les noirs ne peuvent pas gagner par une série de coups légaux : le résultat devrait donc être un match nul !

Dans le règlement intérieur du tournoi, il n'y a aucune adaptation de l'article 11.3.2.2 selon le règlement fédéral Compétitions homologuées.

Quel est le résultat de cette partie ?

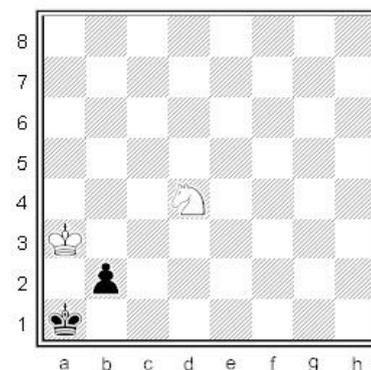
- 0-1.
- 1-0.
- ½ - ½.



24) A l'échiquier 6 de cette ronde 5, le conducteur des noirs qui est en gros manque de temps, joue le pion b2 à b1 et le remplace par une tour inversée. Il annonce « *c'est une dame !* » et appuie sur la pendule. Le conducteur des blancs joue leur cavalier en c2 et annonce mat ! Les noirs prennent le cavalier avec la pièce promue.

Quel est le résultat de cette partie ?

- 0-1.
- 1-0.
- ½ - ½.



25) Combien de prix seront finalement attribués au classement général ?

- 4.
- 5.
- 6

26) Pour sa comptabilité, l'organisateur souhaite connaître les droits d'homologation du tournoi.

Les GM et MI ont prévenu l'organisateur de leur participation au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Quel est le montant des droits d'homologation ?

- 26,6 €.
- 28 €.
- 36,6 €.
- 38 €.

27) « Marie » vous demande si avec les résultats de ce tournoi uniquement, elle aura une chance d'obtenir un premier classement Fide au début du mois suivant ?

Vrai.

Faux.

28) Si « Marie » obtient son premier classement FIDE, quel sera-t-il ?

2041.

2150.

2190.

29) Après le tournoi, la mission administrative de l'arbitre est d'envoyer le rapport technique. Quel est le délai d'envoi ?

Deux jours.

Sept jours.

Dix jours.

30) La fiche d'indemnisation de l'arbitre fait partie du rapport technique.

Le calcul de l'indemnité doit respecter l'indemnité journalière comprise entre un plancher et un plafond.

Quelles sont ces valeurs,

50 € - 100 €.

60 € - 85 €.

50 € - 85 €.

Fin de l'UVT

UVT – décembre 2021 - grille des réponses

QUESTION	REPONSE	ARTICLE DE REFERENCE	Taux Réussite (%)
1	C	Article 2.6, R03- Compétitions homologuées	84
2	A	LA : Chapitre 5.2 – page 256 du LA et art 3 - Affichages - Résultats des parties	50
3	C	LA : Article 2.5 R03 Compétitions homologuées	25
4	D	LA : Chapitre 4.1 Règles du Système Suisse - B. Ordre initial	100
5	A	LA : Chapitre 4.1 Règles du Système Suisse - E. Règles d'allocation des couleurs	92
6	B	LA : Article 7.3 Règles de compétitions.	100
7	C	LA : Article 6.9 Règles de compétitions	59
8	B	Article 3.1.2 R01 Règles générales	75
9	B	LA : Article A6	75
10	D	LA : Article A4	9
11	B	LA : Chapitre 4.1 Règles du Système Suisse Article A5 page 183	100
12	A	LA : Article 7.2.1 Règles de compétitions	67
13	C	LA : D2 Règles d'appariement, de couleur et d'affichage	92
14	A	LA : Article A4	75
15	A	LA : RIDNA article 23.1	84
16	A	LA : RIDNA article 23.1	84
17	A	LA : RIDNA article 23.2 Mesures administratives du Directeur Juridique	100
18	C	LA : Article 7.5.2 Règles de compétitions LA : Article 7.5.5 Règles de compétitions	59
19	C	LA : Article A3 Groupe de points & niveaux d'appariement	42
20	A	LA : Article C : Critères d'appariement	50
21	C	LA : D8 Règles d'appariement, de couleur et d'affichage	59
22	C	LA : Article E3. Règles d'allocation des couleurs	50
23	A	LA : Commentaire de l'article 11.3.2.2 Règles de compétitions	84
24	B	LA : Commentaire de l'article 3.7.5.3 Règles fondamentales du jeu	100
25	A	LA : Le système Hort	59
26	C	LA : Chapitre 5.2 - Gestion administrative des tournois - Gestion Homologation des Tournois et article 2.3 R03 Compétitions homologuées	50
27	A	LA : Articles 6.31 et 7.14a Liste officielle du classement de la FIDE	84
28	A	LA : Fonctionnement du système de classement de la FIDE	59
29	B	LA : Relations avec les instances fédérales	100
30	C	LA : Principes généraux de l'arbitre	100

UVT - décembre 2021 – Corrigé détaillé

1) Pour que le tournoi ait lieu, l'homologation doit être demandée un certain temps avant l'évènement.

En France, quel est ce délai ?

07 jours avant le tournoi.

10 jours avant le tournoi.

15 jours avant le tournoi.

21 jours avant le tournoi.

Pour les tournois FIDE, le délai est de 15 jours à l'avance.

R03- Compétitions homologuées - Article 2.6

2) En début de tournoi l'arbitre a l'obligation d'afficher certains documents.

Parmi la liste suivante, lequel n'est pas obligatoire ?

La charte du joueur d'échecs.

Liste des joueurs par Elo décroissant.

Liste alphabétique des joueurs.

Règlement intérieur.

Le règlement intérieur (LA cf. Chapitre 5.2), les listes des participants par ordre Elo et ordre alphabétique : (Cf. LA : art 3 - Affichages - Résultats des parties).

3) Si un joueur n'est pas licencié A en début de tournoi, il peut jouer le tournoi.

Le club organisateur doit prendre la licence de ce joueur via le site fédéral sous un certain délai.

Quel est-il ?

Avant la fin du tournoi.

Trois jours maximums après le tournoi.

Sept jours maximums après le tournoi.

Les joueurs non licenciés A en début de tournoi devront prendre cette licence dans le club organisateur qui s'engage à fournir un reçu à ces joueurs et à envoyer le bordereau de demande de licence au secrétariat fédéral ou prendre leur licence via le site fédéral au plus tard 3 jours après la fin du tournoi

Article 2.5 R03 Compétitions homologuées

4) Suite au pointage effectué par des bénévoles, l'organisateur vous prévient que le joueur « Marion » ne pourra pas participer au tournoi.

Marie, une jeune fille du club (catégorie benjamine) se présente avant la fin de la clôture des inscriptions. Son classement national est de 2050.

Avant la première ronde, pour déterminer les numéros d'appariements, les joueurs sont rangés dans un ordre selon trois critères.

Ces critères sont dans le désordre :

1- Le titre

2- Alphabétiquement

3- Le classement Elo

Quel est l'ordre ?

1-3-2

3-2-1

1-2-3

3-1-2

Les joueurs sont rangés selon l'ordre de leur force, puis leur titre enfin alphabétiquement.

Cf. LA : Chapitre 4.1 Règles du Système Suisse - B. Ordre initial

5) Pour pouvoir établir les appariements de la ronde 1, il faut attribuer les couleurs au 1^{er} échiquier. Comment vous y prenez-vous ?

- Vous faites un tirage au sort.
- Vous attribuez les Blancs au joueur le plus fort du tournoi.
- Vous attribuez les Noirs au joueur le plus fort du tournoi.

« La couleur initiale, c'est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde. »

Cf. Chapitre 4.1 Règles du Système Suisse - E. Règles d'allocation des couleurs LA.

6) Au cours de la vérification du début de la ronde 1, vous vous rendez compte que « Ludovic » joue avec les blancs et « Daria » avec les noirs depuis vingt minutes.

Ils sont tous les deux très concentrés !

Les feuilles de parties sont bien enregistrées par les deux joueurs. Celle de « Daria » est la suivante :

1	c4	Nf6
2	Nc3	e6
3	d4	Bb4
4	f3	O-O
5	a3	Bxc3+
6	bxc3	b6
7	e4	h6
8	Nh3	c5
9	Nf2	d5
10		
11		
12		
13		

Que devez-vous faire ?

- Vous laissez la partie se poursuivre et modifiez dans papi pour tenir compte de l'inversion.
- Vous arrêtez cette partie et les joueurs jouent une nouvelle partie avec les bonnes couleurs.

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.

Cf. LA : Article 7.3 Règles de compétitions

Avec cette question de couleur inversée résolue, on en déduit que le tirage au sort a donné les blancs au premier échiquier au joueur le plus fort.

7) Vous êtes présent à l'échiquier de la dernière partie de la ronde 1.

Dans la position suivante, « Karina » vient de jouer la dame blanche en c8 et le drapeau de son côté de la pendule tombe.

Quel va être le résultat ?

- 1-0.
- 0-1.
- ½ - ½.

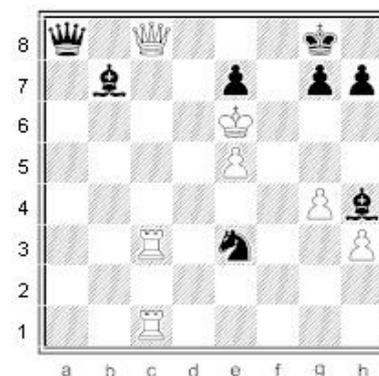
Le coup de dame joué par Karina met le roi noir en échec.

Le conducteur des noirs peut parer l'échec de deux manières.

Les deux prises conduisent chacune à une suite de coups légaux forçant au mat du roi noir.

Les noirs ne peuvent donc jamais faire échec et mat par une suite de coups légaux. Le résultat est donc un match nul.

Cf. LA : Article 6.9 Règles de compétitions.



8) Saisissez les résultats de la ronde 1.

Avant la ronde 2, le joueur « Ludovic » vous prévient de son absence uniquement pour la ronde 2.

Lors de la ronde 2, « Elian » vient vous voir car son adversaire était absent au lancement de la partie. Ce dernier est finalement arrivé et la partie a eu lieu !

Toutefois, il aimerait savoir quand la partie sera gagnée par forfait car le règlement intérieur ne fournit aucune information. Quel est donc le délai de forfait ?

- Zéro minute.
- Trente minutes.
- Quarante minutes.
- Soixante minutes.

En France le retard autorisé devant l'échiquier est fixé à 30 minutes par défaut sauf si le règlement intérieur du tournoi prévoit autre chose.

Article 3.1.2 R01 Règles générales

Echiquier	Points	Blancs		Résultat	Noirs		Points
1	0	AVGUST	2500 F	1 - 0	HARRY	2250 F	0
2	0	INES	2150 F	0 - 1	BORIS	2500 F	0
3	0	FREDERIC	2485 F	1 - 0	JOHANA	2150 F	0
4	0	KARINA	2150 N	X - X	CORALIE	2400 F	0
5	0	DARIA	2400 F	1 - 0	LUDOVIC	2100 F	0
6	0	MARIE	2050 N	0 - 1	ELIAN	2300 F	0
7	0	GARRY	2250 F	1 - 0	NATHALIE	2000 F	0

9) Dans le processus d'appariement pour un niveau de points, avant l'étape de l'évaluation du candidat, il est important de connaître le nombre de tables perturbées. Une table perturbée est une paire où un joueur ne pourra pas au final avoir sa couleur préférentielle satisfaite.

Dans le niveau 1 point de la ronde 2, combien y a-t-il de tables perturbées ?

- 0.
- 1.
- 2.

Quatre joueurs ont une préférence couleur noire forte et deux joueurs ont une préférence couleur blanche forte.

On pourra satisfaire quatre joueurs, mais pas l'un des deux joueurs en surnombre réclamant du noir.

Il y aura donc une table perturbée.

Cf. LA : article A6.

10) Lors de cette ronde 2, combien de joueurs sont floteurs descendants ?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

On ajoute « Coralie » et « Karina », chacun ½ point ayant joué avec des adversaires à 0 point.

Il faut aussi ajouter le joueur « Ludovic » qui a prévenu de son absence lors de cette ronde ainsi que « Nathalie » qui est exempte ! 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 reçoit une flèche « qui descend » (↓). De plus, un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne joue pas une ronde, sera considéré comme floteur descendant.

Cf. LA : article A4.

Echiquier	Points	Blancs		Résultats	Noirs		Points
1	1	DARIA	2400 F	1 - 0	AVGUST	2500 F	1
2	1	BORIS	2500 F	1 - 0	GARRY	2250 F	1
3	1	ELIAN	2300 F	X - X	FREDERIC	2485 F	1
4	½	CORALIE	2400 F	1 - 0	INES	2150 F	0
5	0	HARRY	2250 F	0 - 1	KARINA	2150 N	½
6	0	JOHANA	2150 F	1 - 0	MARIE	2050 N	0
7	0	NATHALIE	2000 F	1 - F	EXEMPT		

11) Saisissez les résultats de la ronde 2.

A l'affichage des appariements de la ronde 3, les joueuses « Ines » et « Marie » qui doivent jouer ensemble au dernier échiquier viennent vous voir.

- « Monsieur l'arbitre, on se connaît toutes les deux depuis longtemps et on joue régulièrement l'une contre l'autre en ligne. Est-il possible de modifier les appariements s'il vous plaît ? Ce serait gentil, et puis de toute façon, cela ne fera de tort à personne car il y a peu d'enjeu sur les dernières tables. »

Quelle est votre décision ?

Les appariements sont modifiés.

Les appariements sont maintenus.

Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'un quelconque joueur.

Cf. Chapitre 4.1 Règles du Système Suisse Article A5

12) Ronde 3, « Ludovic », avec les blancs, s'est trompé au début de la partie : il a mis sa dame sur la case noire e1, à la place où il aurait dû mettre le roi.

Au bout d'une heure de jeu, son adversaire sur le point de se faire mater s'écrie alors :

- « Mais au fait, tu t'es trompé ! Au début de la partie, tu as mal mis les pièces : il faut recommencer ! »

Vous êtes appelé par les joueurs qui ne sont pas d'accord.

Quelle est votre décision ?

La partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.

La partie continue.

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

Cf. LA : Article 7.2.1 Règles de compétitions

13) Lors de cette ronde 3, « Elian » vient vous voir. Il est contrarié car il aurait voulu jouer mais son adversaire est arrivé quelques minutes après le délai de forfait. Ce dernier continue le tournoi.

Dans le système suisse, il est prévu qu'au-delà d'un certain moment, un joueur absent sans avoir notifié l'arbitre est considéré comme ayant abandonné le tournoi et ne sera plus apparié.

Quel est ce moment ?

La fin de la ronde en cours.

L'arbitre décide et doit le marquer dans le règlement intérieur.

La publication des prochains appariements.

Cf. LA : D2 Règles d'appariement, de couleur et d'affichage.

14) Lors de cette ronde 3, « Elian » gagne donc sa partie par forfait.

Est-il considéré comme flotteur descendant ?

Vrai.

Faux.

Vrai : Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne joue pas une ronde, sera considéré comme flotteur descendant.

Cf. LA : Article A4.

15) En tant qu'arbitre, avez-vous une tâche administrative à effectuer suite au forfait survenu à la ronde 3 ?

Vrai.

Faux.

Vrai : A l'occasion des tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête pour forfait/abandon non justifié de la part de l'arbitre principal.

Cf. LA : RIDNA - Mesures administratives d'un arbitre sur les lieux du tournoi - article 23.1

16) « Karina » risque-t-elle une mesure administrative à la suite de son forfait ?

Vrai.

Faux.

Vrai. 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.

Cf. LA : - RIDNA - Mesures administratives d'un arbitre sur les lieux du tournoi - article 23.1

17) La sanction suite à une enquête pour forfait non justifié est la suspension de participer à des compétitions pour un certain temps.

Quelle en est la durée ?

3 mois.

4 mois.

5 mois.

La durée est de trois mois.

Cf. LA : article 23.2 Mesures administratives du Directeur Juridique.

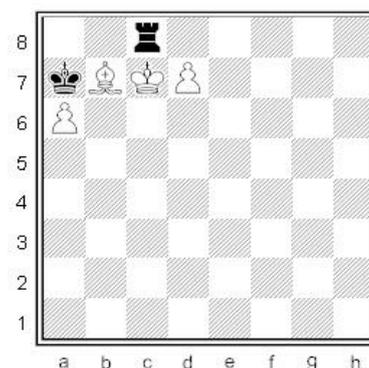
18) Lors de la ronde 3, « Ludovic » avec les blancs est en manque de temps. Avec plus que quelques secondes, il se précipite, prend la tour noire avec son pion et appuie sur sa pendule. Au cours de la partie, il a déjà été pénalisé pour un coup illégal achevé.

Quel est le résultat de cette partie ?

0-1.

1-0.

½ - ½.



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.

Cf. LA : Article 7.5.2 Règles de compétitions .

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.

Cf. LA : Article 7.5.5 Règles de compétitions

Les noirs ne peuvent donc jamais faire échec et mat par une suite de coups légaux car le roi noir est la seule pièce restante des noirs. Le résultat est donc un match nul.

19) Saisissez les résultats de la ronde 3.

Pour les appariements de la ronde 4, combien y a-t-il de groupes de points ?

4.

5.

6.

Selon l'A3, un groupe de points est normalement composé de tous les joueurs ayant le même score.

Cf. LA : A. Remarques préliminaires & Définitions - A3. Groupe de points & niveaux d'appariement, LA

Dans papi, choisir la commande « Informations » dans le menu déroulant de « Appariements »

Groupe 2,5 points : 3 joueurs

Groupe 2 points : 4 joueurs

Groupe 1,5 points : 1 joueur

Groupe 1 point : 3 joueurs

Groupe 0,5 point : 2 joueurs

Groupe 0 point : 1 joueur

Echiquier	Points	Blancs		Résultat	Noirs		Points
1	2	BORIS	2500 F	X - X	DARIA	2400 F	2
2	1½	FREDERIC	2485 F	X - X	CORALIE	2400 F	1½
3	1½	KARINA	2150 N	F - 1	ELIAN	2300 F	1½
4	1	NATHALIE	2000 F	0 - 1	AVGUST	2500 F	1
5	1	GARRY	2250 F	1 - 0	JOHANA	2150 F	1
6	0	LUDOVIC	2100 F	X - X	HARRY	2250 F	0
7	0	INES	2150 F	1 - 0	MARIE	2050 N	0

20) Dès l'affichage des appariements de la ronde 4, « Daria » vient vous demander pourquoi c'est elle qui flotte au lieu d'« Elian ».

Dans l'évaluation de l'appariement candidat, quel est le critère prioritaire qui permet d'expliquer cette situation ?

C1.

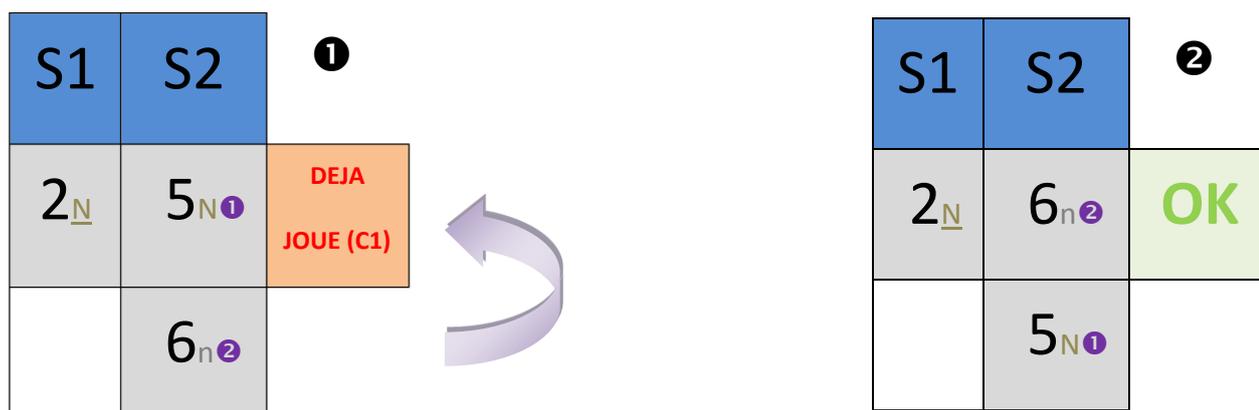
C10.

C12.

Dans le niveau homogène à 2,5 points, les trois joueurs ont une préférence couleur noire (Absolue pour « Boris », le « 2 », forte pour « Daria », le « 5 » et faible pour « Elian », le « 6 ») : il y a donc une table perturbée.

Comme le « 2 » et le « 5 » ont déjà joué ensemble (C1), une transposition, signalée par la flèche, est effectuée dans S2.

La table perturbée permet de valider la paire « 2 » et « 6 » qui n'ont pas déjà joué ensemble. C'est donc le « 5 » qui flotte dans le niveau de point inférieur. Cf. LA : Article C : Critères d'appariement.



21) Lors de la ronde 4, les joueurs « Harry » et « Karina » qui ont joué ensemble à la ronde 2 viennent vous signaler une erreur de résultat lors de leur partie. « Harry » a effectivement gagné et non perdu face à « Karina ».

Que faites-vous ?

Trop tard. Vous ne faites rien.

Vous modifiez dans papi le résultat de la ronde 2 pour en tenir compte pour les appariements de la ronde 5.

Vous attendez la fin du tournoi pour modifier le résultat de la ronde 2 avant l'envoi de la boule papi.

Dans le cas où un résultat erroné a été enregistré, si le signalement intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement Elo du joueur.

Cf. LA : D8 Règles d'appariement, de couleur et d'affichage.

22) A la ronde 5, le candidat parfait donne « Harry » contre « Marie ». « Harry » vient vous voir car il ne comprend pas pourquoi son adversaire joue avec les blancs à nouveau.

Parmi les règles d'allocation des couleurs, laquelle permet de justifier l'explication que vous allez lui apporter ?

E1.

E2.

E3.

E4.

L'historique des couleurs de « Marie » est BNNB. Elle a donc une préférence noire faible.

L'historique des couleurs de « Harry » est NBNB. Il a donc aussi une préférence noire faible.

Chacun réclame la même couleur préférentielle. Ni E1, ni E2 ne peut résoudre la question.

Lors des deux dernières rondes, ils ont eu des couleurs identiques. A la ronde 2, ils ont joué avec des couleurs différentes. X avec les noirs, Y avec les blancs. La règle E3, alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux joueurs ont joué avec des couleurs différentes, permet d'expliquer pourquoi « Marie » joue avec les blancs.

23) A l'échiquier 1 de cette ronde 5, « Avgust » vous informe que son adversaire a un téléphone mobile dans sa poche. « Boris » vous le confirme. Ce dernier vous explique également que dans la position suivante au moment où la présence du téléphone est découverte, les noirs ne peuvent pas gagner par une série de coups légaux : le résultat devrait donc être un match nul !

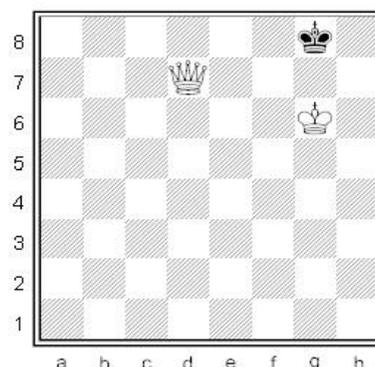
Dans le règlement intérieur du tournoi, il n'y a aucune adaptation de l'article 11.3.2.2 selon le règlement fédéral Compétitions homologuées.

Quel est le résultat de cette partie ?

0-1.

1-0.

½ - ½.



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.

Cf. LA : Commentaire de l'article 11.3.2.2 Règles de compétitions.

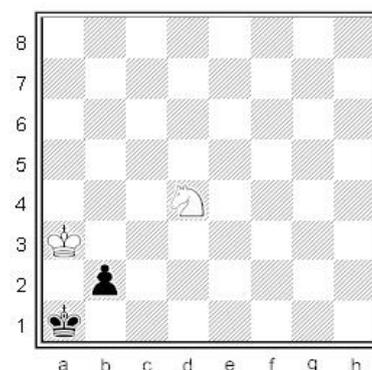
24) A l'échiquier 6 de cette ronde 5, le conducteur des noirs qui est en gros manque de temps, joue le pion b2 à b1 et le remplace par une tour inversée. Il annonce « c'est une dame ! » et appuie sur la pendule. Le conducteur des blancs joue leur cavalier en c2 et annonce mat ! Les noirs prennent le cavalier avec la pièce promue.

Quel est le résultat de cette partie ?

0-1.

1-0.

½ - ½.



Une tour inversée est toujours une tour ! Il y a donc bien échec et mat : 1-0

Cf. LA : Commentaire de l'article 3.7.5.3 Règles fondamentales du jeu.

25) Combien de prix seront finalement attribués au classement général ?

4.

5.

6

PLACE		NOM	ELO	CATEGORIE	POINTS
1	f	DARIA	2400 F	CadF	4
2	g	AVGUST	2500 F	JunM	4
3	m	BORIS	2500 F	JunM	3½
4	m	ELIAN	2300 F	VetM	3
5	gf	CORALIE	2400 F	SenF	3
6	f	FREDERIC	2485 F	VetM	3
7	ff	KARINA	2150 F	SenF	2½
8		NATHALIE	2000 F	VetF	2½
9	f	GARRY	2250 F	CadM	2
10	ff	JOHANA	2150 F	SenF	2
11	mf	INES	2150 F	SenF	2
12	f	HARRY	2250 F	SenM	1½
13		MARIE	2050 N	BenF	1½
14		LUDOVIC	2100 F	VetM	½

	PLACE	PARTAGE	HORT
1	300	$(300+200)/2 = 250$	$(300+250)/2 = 275$
2	200	$(300+200)/2 = 250$	$(200+250)/2 = 225$
3	100	100	$(100+100)/2 = 100$
4	75	$75/3 = 25$	$(75+25)/2 = 50$
5		$75/3 = 25$	$25/2 = 12,5$
6		$75/3 = 25$	$25/2 = 12,5$

Le classement ci-dessus semble indiquer que six joueurs vont toucher un prix grâce au système Hort.

Les prix calculés au système Hort pour « Coralie » et « Frédéric » sont de 12,5 €.

Les prix spéciaux « meilleure féminine » et « vétérans » sont chacun de 50 €.

« Coralie », meilleure féminine remporte le prix spécial de sa catégorie car plus avantageux que le prix au Hort.

De même « Frédéric », meilleur vétéran remporte le prix spécial de sa catégorie car plus avantageux que le prix au Hort.

Au final, il n'y aura donc que quatre prix distribués au classement général.

Cf. LA : Le système Hort

26) Pour sa comptabilité, l'organisateur souhaite connaître les droits d'homologation du tournoi.

Les GM et MI ont prévenu l'organisateur de leur participation au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Quel est le montant des droits d'homologation ?

26,6 €.

28 €.

36,6 €.

38 €.

Les droits d'homologations comportent :

- Une part fixe de 10 euros pour les tournois à cadence lente

- Une part variable égale à 7% des droits d'inscriptions annoncés adultes et jeunes.

Cf. LA Chapitre 5.2 - Gestion administrative des tournois - Gestion Homologation des Tournois.

Selon l'article 2.3 R03 **Compétitions homologuées**, dans les tournois A, l'inscription est gratuite pour les GMI et MI, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Composition du tournoi hors gratuité : 8 adultes et 3 jeunes.

$$(8 \times 40) + (3 \times 20) = 380$$

$$7\% \times 380 = 26,6$$

$$26,6 + 10 = 36,6 \text{ €}$$

27) « Marie » vous demande si avec les résultats de ce tournoi uniquement, elle aura une chance d'obtenir un premier classement Fide au début du mois suivant ?

Vrai.

Faux.

Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il est basé sur des résultats obtenus avec un minimum de 5 parties jouées contre des adversaires classés.

Cf. LA Articles 6.31 et 7.14a Liste officielle du classement de la FIDE.

28) Si « Marie » obtient son premier classement FIDE, quel sera-t-il ?

2041.

2150.

2190.

Si le joueur marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse : $Ru = Rc + dp$

Rc : moyenne des adversaires classés FIDE

$$(2300+2150+2150+2100+2250) / 5 = 2190$$

Avec 1,5 points sur 5, le pourcentage est de 0,3. La prime associée selon le tableau 8(a) (page 283) est de – 149.

Le classement est donc de 2041

$$2190 - 149 = 2041$$

Cf. LA Fonctionnement du système de classement de la FIDE– Article 8.24.

29) Après le tournoi, la mission administrative de l'arbitre est d'envoyer le rapport technique.

Quel est le délai d'envoi ?

Deux jours.

Sept jours.

Dix jours.

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

Cf. LA : B Mission Administrative – 2 Relations avec les instances fédérales.

30) La fiche d'indemnisation de l'arbitre fait partie du rapport technique.

Le calcul de l'indemnité doit respecter l'indemnité journalière comprise entre un plancher et un plafond.

Quelles sont ces valeurs,

50 € - 100 €.

60 € - 85 €.

50 € - 85 €.

L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise entre 50 € (plancher) et 85 € (plafond).

Cf. LA : Barème d'indemnisation de l'arbitre – 1 Principes généraux.

Fin du corrigé de l'UVT

UVT - décembre 2021 – Commentaires du correcteur

Commentaires du correcteur :

L'épreuve comporte 30 questions dont 22 estimées faciles, 5 questions d'application (Q10, Q18, Q22, Q26 et Q28) et 3 questions d'analyse (Q7, Q20 et Q25).

Neuf questions (Q01, Q02, Q45, Q10, Q11, Q14, Q15, Q26 et Q27) sont inspirées de l'UVT de juin dernier et une question (Q08) est inspirée de l'UVO de juin dernier. Ces questions ont été réutilisées en variant plus ou moins le contexte et la formulation.

Certains candidats ont coché plusieurs réponses à quelques questions alors qu'il n'y a qu'une seule bonne réponse.

A la question 8, il est indiqué que « *le joueur Ludovic vous prévient de son absence uniquement pour la ronde 2* ». Il est surprenant que trois candidats aient quand même apparié ce joueur sur papi...

A la question 13, l'énoncé indique qu'Eliau gagne sa partie par forfait. Deux candidats n'ont pas tenu compte de cette information dans papi....

Conseils :

- Lire attentivement les consignes et énoncés.
- S'entraîner au calcul pour être à l'aise sur les questions d'application (de prix avec le système Hort, droits d'homologation, classement FIDE, départages...).
- S'entraîner avec les annales.

***** FIN des commentaires du correcteur *****

Informations de contact



Direction Nationale
de l'Arbitrage

Directeur de l'Education des arbitres : Rachid Heddache

direc.educ.dna@gmail.com

Direction Nationale de l'Arbitrage

Fédération Française des Echecs

6 rue de l'Eglise 92600 ASNIERES SUR SEINE

Tél : 01 39 44 65 80

Contact : contact@ffeéchecs.fr



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