

**SESSION DE
JUIN 2022**

**ANNALES
DES EXAMENS
D'ARBITRES
FÉDÉRAUX**

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

Directeur de l'Éducation des Arbitres : Rachid Heddache – direc.educ.dna@gmail.com

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES.....	1
Statistiques de la session	3
UVR - session de juin 2022.....	4
UVR - juin 2022 - grille des réponses	12
UVR - juin 2022 - corrigé détaillé et commentaires.....	13
UVC - session de juin 2022.....	23
UVC – juin 2022 - grille des réponses	28
UVC- juin 2022 – corrigé détaillé et commentaires.....	29
UVO - session de juin 2022	34
UVO – juin 2022 – Grille des réponses	39
UVO- juin 2022 – corrigé.....	40
UVT – Session de juin 2022	47
UVT – juin 2022 - grille des réponses	56
UVT - juin 2022 – Corrigé détaillé	57
Informations de contact	65



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	210	177	33	124	70,1 %
UVC	197	160	38	140	87,5 %
UVO	40	34	6	16	47,1 %
UVT	38	34	4	17	50 %
Total	485	405	81	297	

274 candidats se sont inscrits à la session d'examen de juin 2022 à une ou deux épreuves dans **40 centres d'examens** répartis dans 14 ligues.

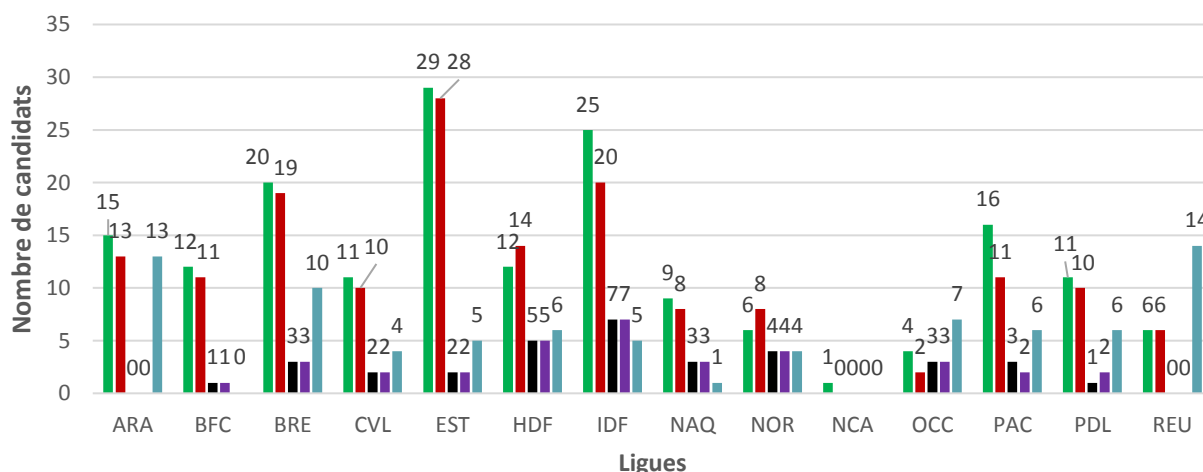
Participation par ligue

Présent au cours d'une épreuve

	ARA	BFC	BRE	CVL	EST	HDF	IDF	NAQ	NOR	NCA	OCC	PAC	PDL	REU	TOTAL
UVR	15	12	20	11	29	12	25	9	6	1	4	16	11	6	177
UVC	13	11	19	10	28	14	20	8	8	0	2	11	10	6	160
UVO	0	1	3	2	2	5	7	3	4	0	3	3	1	0	34
UVT	0	1	3	2	2	5	7	3	4	0	3	2	2	0	34
Abs*	13	0	10	4	5	6	5	1	4	0	7	6	6	14	81

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

Nombre de candidats présents aux UV par ligue



UVR - session de juin 2022

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, sauf pour les candidats qui composent 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).

- 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.

Cliquer sur la case à cocher correspondant à la bonne réponse.

QUESTION 1 :

Quand un joueur a-t-il le trait ?

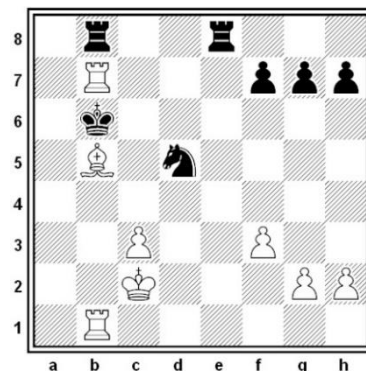
- Quand le joueur a joué son coup.
- Quand le joueur a achevé son coup.
- Quand le joueur a noté son coup.
- Quand l'adversaire a joué son coup.
- Quand l'adversaire a achevé son coup.
- Quand l'adversaire a noté son coup.

QUESTION 2 :

Dans la position suivante, les Noirs touchent le Fb5 :

Quelle proposition correspond à un coup légal ?

- Les Noirs peuvent prendre le fou.
- Les Noirs peuvent déplacer une tour.
- Les Noirs peuvent déplacer leur cavalier.
- Les Noirs peuvent déplacer un pion.
- Aucune des propositions précédentes.

**QUESTION 3 :**

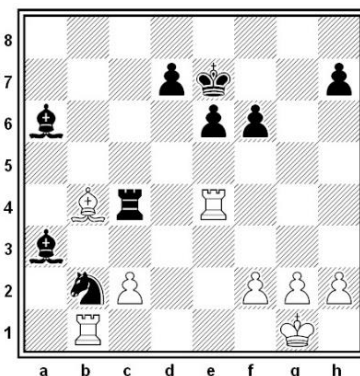
Vous êtes arbitre adjoint sur un open à cadence lente.

La position suivante survient sur un échiquier :

Après 26. Fxb4+, les Noirs répondent par Txe4. Les Blancs arrêtent la pendule et signalent à leur adversaire que c'est un coup illégal et qu'ils doivent jouer maintenant un coup légal avec la Tc4. Les Noirs sont tellement déçus sur le coup qu'ils disent à voix haute « Alors j'abandonne ! ». Tous les joueurs l'entendent et vous aussi. C'est alors qu'un joueur sur un échiquier voisin dit aux Noirs « Capture juste le fou ! » et ensuite les Noirs « alors je n'abandonne pas ! ».

Que faites-vous ?

- Un coup illégal a été joué, vous donnez deux minutes à l'adversaire et la partie continue.
- Les Blancs ont gagné la partie.
- Les Noirs peuvent jouer un coup légal, prendre ou interposer avec la pièce touchée.



QUESTION 4 :

Cadence 1h30 plus 30 secondes par coup.

Au 50^{ème} coup, un joueur vous réclame le match nul pour trois fois la même position. Son adversaire conteste.

Vous commencez donc la reconstitution de la partie.

Vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup de cavalier illégal au 30^{ème} coup.

Que faites-vous ?

- a) On continue la reconstitution, mais en ajoutant 2 minutes à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal achevé.
- b) Rien, on continue la reconstitution, les joueurs auraient dû réclamer immédiatement au 30^{ème} coup.
- c) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 30^{ème} coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Le joueur peut jouer n'importe quel coup légal (il n'est pas obligé de jouer le cavalier).
- d) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 30^{ème} coup par un autre coup légal. On estime au mieux le temps des deux joueurs au 30^{ème} coup et on ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Si un coup de cavalier légal est possible, le joueur est obligé de jouer son cavalier.

QUESTION 5 :

Si un joueur souhaite proposer un match nul par accord mutuel, quelle est la bonne manière de procéder ?

- | | | |
|------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| a) 1. Proposer nulle | 2. Jouer son coup | 3. Appuyer sur la pendule |
| b) 1. Appuyer sur la pendule | 2. Proposer nulle | 3. Jouer son coup |
| c) 1. Jouer son coup | 2. Proposer nulle | 3. Appuyer sur la pendule |
| d) 1. Appuyer sur la pendule | 2. Jouer son coup | 3. Proposer nulle |
| e) 1. Jouer son coup | 2. Appuyer sur la pendule | 3. Proposer nulle |
| f) 1. Proposer nulle | 2. Appuyer sur la pendule | 3. Jouer son coup |

QUESTION 6 :

Cadence Blitz sans incrément avec une supervision appropriée.

Les Noirs réclament votre intervention au titre du 9.2. Après examen, la demande s'avère incorrecte.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande : Blancs 6.45 Noirs 4.26

Qu'indique la pendule à la reprise du jeu ?

- a) Blancs 6.45 Noirs 3.26
- b) Blancs 6.45 Noirs 4.26
- c) Blancs 7.45 Noirs 4.26

QUESTION 7 :

Cadence 50 min + 10 secondes par coup.

Quelles sont les obligations de notation ?

- a) Comme c'est une cadence avec un incrément de temps, la notation est obligatoire en toute circonstance.
- b) La cadence est inférieure à 60 minutes, la notation n'est jamais obligatoire.
- c) La notation est obligatoire tant qu'au moins un des 2 joueurs à plus de 5 minutes à sa pendule.
- d) Chaque joueur est autorisé à ne plus noter dès que sa pendule indique moins de 5 minutes.

QUESTION 8 :

Cadence 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Les Noirs viennent d'achever leur 22^e coup qui est leur 1^{er} coup illégal de la partie.

Voilà les informations après l'arrêt de la pendule :

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

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

- a) Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups
- b) Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 31 : 42 et 21 coups
- c) Blancs : 37 : 45 et 21 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups
- d) Blancs : 35 : 15 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 22 coups

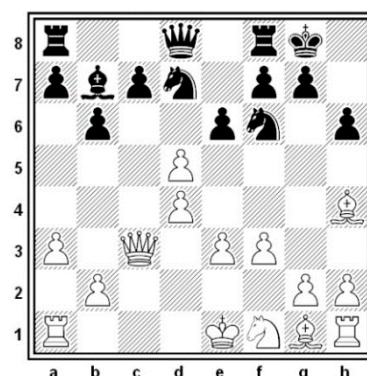
QUESTION 9 :

Cadence 15 minutes KO. L'article A.4 s'applique.

Dans la position suivante, les Noirs au trait vous appellent pour vous signaler que le fou et cavalier des Blancs à l'aile roi sont mal placés et n'ont pas encore bougé. Tous les coups joués sont achevés.

Quelle est votre réponse ?

- a) La partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.
- b) On permute le fou et le cavalier et la partie continue.
- c) La partie continue, sans changement.



QUESTION 10 :

Vous arrivez dans la salle de jeu d'un tournoi homologué FIDE. L'article B.4 s'applique. Les pendules sont réglées :

Quelle proposition est vraie ?

- a) L'arbitre pénalise le premier coup illégal achevé de deux minutes.
- b) L'arbitre déclarera la partie perdue au troisième coup illégal achevé.
- c) L'arbitre intervient sur un coup illégal achevé uniquement sur réclamation d'un joueur.
- d) L'arbitre intervient sur un coup illégal achevé uniquement avant le coup joué de l'adversaire.



QUESTION 11 :

En cours de partie, un joueur vous pose une question concernant les règles du jeu.

Comment réagissez-vous ?

- a) Je ne réponds pas, car les joueurs ne doivent pas faire usage de notes ou conseils extérieurs pendant la partie.
- b) Je ne réponds pas, car je n'ai pas la certitude d'agir équitablement par une aide similaire envers son adversaire.
- c) Je ne réponds pas, car je ne sais pas comment l'adversaire interpréterait cette intervention de ma part en cours de jeu.
- d) J'explique au joueur au trait uniquement s'il me consulte sur son temps, après avoir observé la réaction de l'adversaire.
- e) J'explique au joueur la règle concernée, en illustrant la situation avec les circonstances spécifiques à la partie en cours.
- f) J'explique au joueur la règle concernée, mais sans me baser sur la partie en cours pour ne pas fournir d'aide extérieure

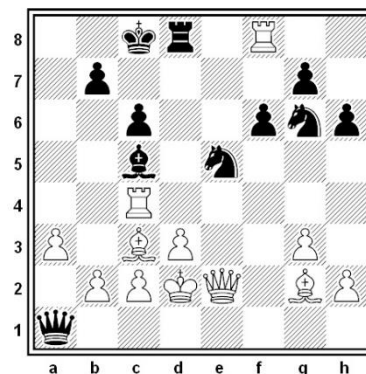
QUESTION 12 :

Cadence 1h 30 minutes pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Vous avez vu les Noirs toucher la tour blanche f8 puis leur cavalier e5.

Indiquez parmi les actions suivantes celle qui amène l'arbitre à intervenir.

- a) Les Noirs jouent Fou c5 prend Tour f8 et appuient sur la pendule.
- b) Les Noirs jouent Tour d8 prend Tour f8 et appuient sur la pendule.
- c) Les Noirs jouent Cavalier e5 prend Tour c4 et appuient sur la pendule en annonçant échec et mat.
- d) Les Noirs jouent Cavalier g6 prend Tour f8 et appuient sur la pendule.



QUESTION 13 :

Cadence 1h30mn + 30s par coup

Vous suivez comme arbitre une partie où se joue une finale Roi + Fou + Cavalier contre Roi.

Vous avez compté 76 coups sans prise de pièces.

Quelle est votre décision ?

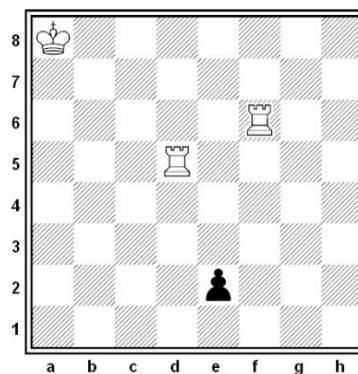
- a) Vous attendez pour appliquer l'article 9.3.
- b) Vous déclarez la partie nulle.
- c) Vous attendez pour appliquer l'article 9.6.2.
- d) Vous patientez car ce sont les joueurs qui doivent réclamer le match nul.

QUESTION 14 :

Les Noirs ont renversé leur roi.

Où doit se trouver le roi pour appliquer l'article 5.1.1 ?

- a) Case « e1 ».
- b) Case « b6 ».
- c) Case « a6 ».



QUESTION 15 :

Quelle sanction n'est pas prévue dans les règles du jeu d'échecs ?

- a) Faire rejouer la partie.
- b) Augmenter le score de l'adversaire.
- c) Ajouter du temps à l'adversaire.
- d) Déclarer la partie perdue.
- e) Retirer du temps au joueur.

QUESTION 16 :

Un joueur réclame la nulle selon l'Article 9.2.

Comment organisez-vous la reconstitution d'une partie ?

- a) Je rejoue la partie sur un autre échiquier et demande à chaque joueur de suivre sur sa feuille. Ils m'alertent si la position se répète.
- b) Je rejoue la partie sur le même échiquier et demande à chaque joueur de suivre sur sa feuille. Ils m'alertent si la position se répète.
- c) Les joueurs remettent les pièces en place et refont la partie. Je compare avec la position initiale et note les coups qui répètent la position.
- d) Les joueurs refont la partie sur un nouvel échiquier. Nous comparons avec la position initiale et je marque les coups qui répètent la position.

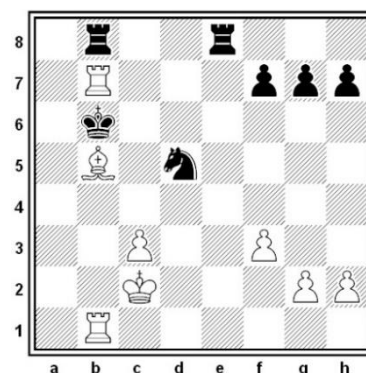
QUESTION 17 :

Cadence Blitz. L'article B4 s'applique.

Les Blancs viennent de jouer Txb7 et ont appuyé sur la pendule. Les Noirs répondent par Ce3 et appuient à leur tour sur la pendule. Vous êtes présent. Avant même que vous arriviez à l'échiquier, les Blancs jouent Rd3 et appuient sur la pendule.

En arrivant à l'échiquier, que faites-vous ?

- a) Le coup illégal des Noirs subsiste et vous faites continuer la partie. C'est aux Noirs de jouer.
- b) La position immédiatement avant le coup illégal achevé des Noirs est rétablie. Les Blancs bénéficient d'une minute.
- c) Suite à l'observation des deux rois en échec, vous déclarez la partie nulle.

**QUESTION 18 :**

A quelle cadence l'arbitre indique-t-il la chute du drapeau ?

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

QUESTION 19 :

L'arbitre remarque qu'un joueur a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir joué son coup.

Que fait-il ?

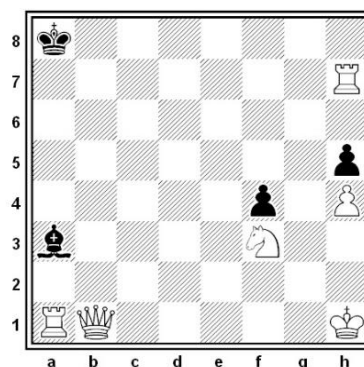
- a) Il dit au joueur d'appuyer.
- b) Il ne fait rien.
- c) Il demande au joueur s'il a achevé son coup.
- d) Il appuie sur la pendule pour démarrer le temps de l'adversaire.

QUESTION 20 :

Dans la position suivante, les Blancs jouent Th7 et leur drapeau tombe.
Les Noirs réclament le gain car il leur reste du matériel suffisant pour mater.

Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

- a) 1-0.
- b) ½ - ½.
- c) 0-1.

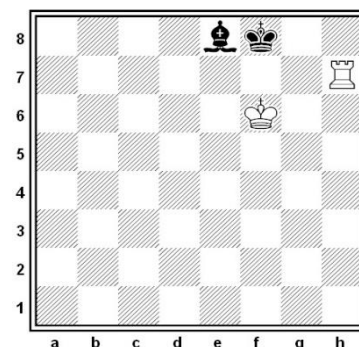


QUESTION 21 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, les Blancs ont le trait pour leur 40^e coup et leur drapeau tombe dans la position suivante.

Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

- a) 0-1.
- b) ½ - ½.
- c) 1-0.



QUESTION 22 :

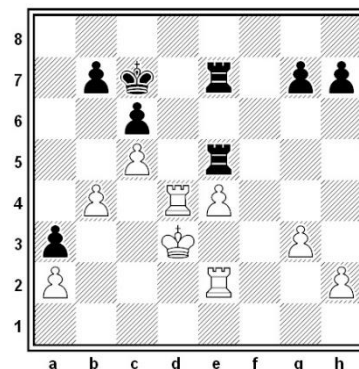
Position après le 42^e coup des Blancs :

Les Blancs au trait, touchent la tour en e3 sans la jouer, écrivent leur 46^e coup et vous appellent.
Ils réclament le match nul.

	BLANCS	NOIRS
42	R d3	T (7) e6
43	R c4	T e7
44	R d3	T (5) e6
45	T e3	T e5
46	T e2	

Quelle est votre décision ?

- a) Vous acceptez.
- b) Vous refusez.



Les questions 23C, 24C et 25C sont pour les candidats au titre d'Arbitre de Club.

QUESTION 23C :

Cadence 1h 30 minutes pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Dix minutes après le lancement de la ronde, les Blancs viennent vous voir et vous expliquent que dès qu'ils jouent un coup et avant d'appuyer sur la pendule, les Noirs sans le noter répondent immédiatement en jouant un coup.

Ils vous demandent que vous interveniez.

Quelle va être votre action ?

- a) **Vous rappelez aux Noirs leur obligation de noter leurs coups et ceux de l'adversaire, de la bonne façon, coup après coup.**
- b) **Vous informez les Blancs qu'un joueur a le droit de jouer a tempo sans noter le coup précédent de l'adversaire.**

QUESTION 24C :

Cadence 90 minutes pour 40 coups puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup.

Au trait pour leur 40^e coup, les Blancs viennent vous dire que les deux cadrans de la pendule indiquent « 0 ». Un petit « moins » apparaît sur le côté des Noirs.

Que faites-vous ?

- a) **Vous ajoutez directement le bonus de 30 minutes par joueur qui aurait dû arriver au 40^e coup et la partie continue.**
- b) **Les Noirs sont tombés en premier donc gain blanc.**
- c) **Les deux drapeaux étant tombés, la partie est déclarée nulle.**

QUESTION 25C :

Cadence 50 minutes plus 10 secondes par coup.

Un des deux joueurs passe sous la barre des 5 minutes. Il arrête donc de noter.

Ensuite, après une série de coups rapides, il repasse au-dessus des 5 minutes.

Son adversaire lui demande de reprendre la notation.

Quelle est la règle ?

- a) **Si le joueur a plus de 5 minutes, il doit reprendre la notation, en laissant en blanc les coups qu'il a passé.**
- b) **Si le joueur a plus de 5 minutes, il doit recopier la feuille de son adversaire sur son temps pour remplir les coups manquants.**
- c) **Le joueur doit reprendre la notation si et seulement si son adversaire a noté tous les coups depuis le début de la partie, sans s'arrêter.**
- d) **Une fois qu'un joueur a arrêté de noter, il n'est pas obligé de reprendre la notation, même si son temps repasse au-dessus de 5 minutes.**

Les questions 23J, 24J et 25J sont pour les candidats au titre d'Arbitre Jeune.

QUESTION 23J :

Une partie se joue à la cadence de 50 minutes par joueur avec un incrément de 10 secondes par coup.

Quelles règles vont s'appliquer ?

- a) Les règles de compétitions.
- b) Les règles de l'Annexe A.
- c) Les règles de l'Annexe B.

QUESTION 24J :

Qui décide de l'emplacement de la pendule ?

- a) L'organisateur.
- b) Les Blancs.
- c) Les Noirs.
- d) L'arbitre.

QUESTION 25J :

Les Noirs jouent un coup qui met leur adversaire en échec. Avant l'appui sur la pendule leur drapeau tombe.

Le coup joué donne échec et mat.

Quel est le résultat de cette partie ?

- a) Les Noirs gagnent car l'échec et mat met immédiatement fin à la partie.
- b) Les Blancs gagnent car le drapeau des Noirs est tombé.
- c) Il y a match nul car les Blancs ne peuvent pas mater par une suite de coups légaux.

FIN de l'UVR

Deux remarques générales.

L'énoncé général indique comme consigne de « cliquer sur la case à cocher correspondant à la bonne réponse ». Malgré cela, un certain nombre de candidats ont cliqué sur plusieurs éléments de réponse. Même en cliquant sur la bonne réponse ainsi qu'une autre réponse, cela ne rapporte aucun point.

Le diagramme de la question 9 ne comportait pas d'inversion du cavalier et du fou conformément à l'énoncé de la question du sujet. Pour ne pas pénaliser les candidats gênés par la non correspondance, cette question a été retirée du calcul des points.

UVR - juin 2022 - grille des réponses

QUESTION	REPONSE	ARTICLE DE REFERENCE	Taux Réussite (%)
1	D	LA. Article 1.3 Règles du jeu	80
2	B	LA. Article 3.9.2 Règles du jeu	55
3	B	LA. Article 5.1.2 Règles du jeu	90
4	D	LA. Article 7.5.1 Règles du jeu	84
5	C	LA. Article 9.1.2.1 Règles du jeu	93
6	C	LA. Article B2 Annexe B Blitz	84
7	D	LA. Article 8.4 Règles du jeu	86
8	B	LA. Article 7.5.5 Règles du jeu	58
9	C	LA. Article A.4.1.2 Annexe A Echecs Rapides	88
10	D	LA. Article B.4 Annexe B Blitz	72
11	F	LA. Article 11.9 Règles du jeu	77
12	C	LA. Article 4.3.2 Règles du jeu	93
13	B	LA. Article 9.6.2 Règles du jeu	92
14	C	LA. Article 5.1.1 Règles du jeu	91
15	A	LA. Article 12.9 Règles du jeu	58
16	D	LA. Article 11.12 Règles du jeu	70
17	A	LA. Article B.4 Annexe B Blitz	69
18	D	LA. Article 6.8 Règles du jeu Article A.4.5 Annexe A Echecs Rapides Article B.4 Annexe B Blitz	95
19	B	LA. Article 12.6 Règles du jeu	98
20	B	LA. Article 5.2.1 Règles du jeu	70
21	B	LA. Article 6.9 Règles du jeu	85
22	B	LA. Article 9.4 Règles du jeu	80
23C	B	LA. Article 8.1.3 Règles du jeu	71
24C	B	LA. Commentaire Article 6.4 Règles du jeu	92
25C	D	LA. Article 8.4 Règles du jeu	87
23J	A	LA. Article A.1 Annexe A Jeu Rapide	75
24J	D	LA. Article 6.5 Règles du jeu	92
25J	A	LA. Article 5.1.1 Règles du jeu	67

LA. : Livre de l'arbitre

UVR - juin 2022 - corrigé détaillé et commentaires

QUESTION 1 :

Quand un joueur a-t-il le trait ?

- a) Quand le joueur a joué son coup.
- b) Quand le joueur a achevé son coup.
- c) Quand le joueur a noté son coup.
- d) Quand l'adversaire a joué son coup.**
- e) Quand l'adversaire a achevé son coup.
- f) Quand l'adversaire a noté son coup.

Article 1.3 Règles du jeu

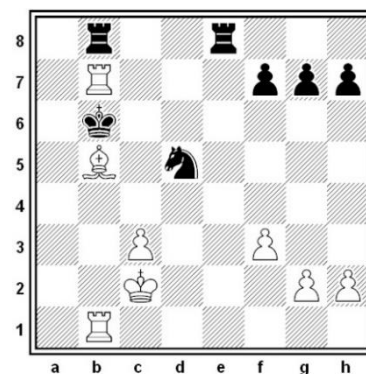
On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.

QUESTION 2 :

Dans la position suivante, les Noirs touchent le Fb5 :

Quelle proposition correspond à un coup légal ?

- a) Les Noirs peuvent prendre le fou.
- b) Les Noirs peuvent déplacer une tour.**
- c) Les Noirs peuvent déplacer leur cavalier.
- d) Les Noirs peuvent déplacer un pion.
- e) Aucune des propositions précédentes.



Article 3.9.2 Règles du jeu

On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec. Le roi noir est en échec. Les Noirs peuvent prendre la tour blanche soit déplacer leur roi.

QUESTION 3 :

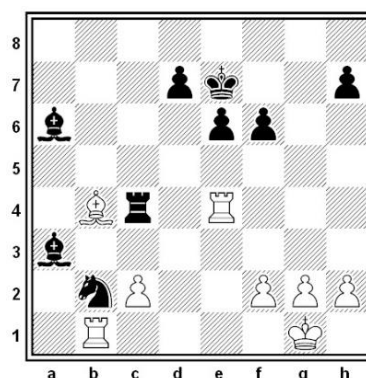
Vous êtes arbitre adjoint sur un open à cadence lente.

La position suivante survient sur un échiquier :

Après 26. Fxb4+, les Noirs répondent par Txe4. Les Blancs arrêtent la pendule et signalent à leur adversaire que c'est un coup illégal et qu'ils doivent jouer maintenant un coup légal avec la Tc4. Les Noirs sont tellement déçus sur le coup qu'ils disent à voix haute « Alors j'abandonne ! ». Tous les joueurs l'entendent et vous aussi. C'est alors qu'un joueur sur un échiquier voisin dit aux Noirs « Capture juste le fou ! » et ensuite les Noirs « alors je n'abandonne pas ! ».

Que faites-vous ?

- a) Un coup illégal a été joué, vous donnez deux minutes à l'adversaire et la partie continue.
- b) Les Blancs ont gagné la partie.**
- c) Les Noirs peuvent jouer un coup légal, prendre ou interposer avec la pièce touchée.



Article 5.1.2 Règles du jeu

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

QUESTION 4 :

Cadence 1h30 plus 30 secondes par coup.

Au 50^{ème} coup, un joueur vous réclame le match nul pour trois fois la même position. Son adversaire conteste.

Vous commencez donc la reconstitution de la partie.

Vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup de cavalier illégal au 30^{ème} coup.

Que faites-vous ?

- a) On continue la reconstitution, mais en ajoutant 2 minutes à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal achevé.
- b) Rien, on continue la reconstitution, les joueurs auraient dû réclamer immédiatement au 30^{ème} coup.
- c) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 30^{ème} coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Le joueur peut jouer n'importe quel coup légal (il n'est pas obligé de jouer le cavalier).
- d) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 30^{ème} coup par un autre coup légal. On estime au mieux le temps des deux joueurs au 30^{ème} coup et on ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif. Si un coup de cavalier légal est possible, le joueur est obligé de jouer son cavalier.

Article 7.5.1 Règles du jeu

Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

QUESTION 5 :

Si un joueur souhaite proposer un match nul par accord mutuel, quelle est la bonne manière de procéder ?

- | | | |
|------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| a) 1. Proposer nulle | 2. Jouer son coup | 3. Appuyer sur la pendule |
| b) 1. Appuyer sur la pendule | 2. Proposer nulle | 3. Jouer son coup |
| c) 1. Jouer son coup | 2. Proposer nulle | 3. Appuyer sur la pendule |
| d) 1. Appuyer sur la pendule | 2. Jouer son coup | 3. Proposer nulle |
| e) 1. Jouer son coup | 2. Appuyer sur la pendule | 3. Proposer nulle |
| f) 1. Proposer nulle | 2. Appuyer sur la pendule | 3. Jouer son coup |

Article 9.1.2.1 Règles du jeu

Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule.

QUESTION 6 :

Cadence Blitz sans incrément avec une supervision appropriée.

Les Noirs réclament votre intervention au titre du 9.2. Après examen, la demande s'avère incorrecte.

Voilà ce qu'indique la pendule au moment de la demande : Blancs 6.45 Noirs 4.26

Qu'indique la pendule à la reprise du jeu ?

- a) Blancs 6.45 Noirs 3.26
- b) Blancs 6.45 Noirs 4.26
- c) Blancs 7.45 Noirs 4.26

Article B2 Annexe B Blitz

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

QUESTION 7 :

Cadence 50 min + 10 secondes par coup.

Quelles sont les obligations de notation ?

- a) Comme c'est une cadence avec un incrément de temps, la notation est obligatoire en toute circonstance.
- b) La cadence est inférieure à 60 minutes, la notation n'est jamais obligatoire.
- c) La notation est obligatoire tant qu'au moins un des 2 joueurs à plus de 5 minutes à sa pendule.
- d) Chaque joueur est autorisé à ne plus noter dès que sa pendule indique moins de 5 minutes.

Article 8.4 Règles du jeu

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

QUESTION 8 :

Cadence 1h30 pour 40 coups puis 30 min plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Les Noirs viennent d'achever leur 22^e coup qui est leur 1^{er} coup illégal de la partie.

Voilà les informations après l'arrêt de la pendule :

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

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

- a) Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups
- b) Blancs : 37 : 45 et 22 coups Noirs : 31 : 42 et 21 coups
- c) Blancs : 37 : 45 et 21 coups Noirs : 32 : 12 et 21 coups
- d) Blancs : 35 : 15 et 22 coups Noirs : 32 : 12 et 22 coups

Article 7.5.5 Règles du jeu

Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire. Il faut penser également à enlever l'incrément crédité de 30 secondes lorsque le coup illégal a été achevé.

QUESTION 9 :

Cadence 15 minutes KO. L'article A.4 s'applique.

Dans la position suivante, les Noirs au trait vous appellent pour vous signaler que le fou et cavalier des Blancs à l'aile roi sont mal placés et n'ont pas encore bougé. Tous les coups joués sont achevés.

Quelle est votre réponse ?

- a) La partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.
- b) On permute le fou et le cavalier et la partie continue.
- c) La partie continue, sans changement.

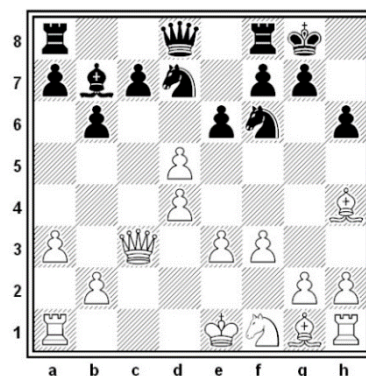
Article A.4.1.2 Annexe A Echecs Rapides

A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces.

Nombre de coups joués par les Blancs :

Pion : 6 (a3, c4, cxd5, d4, e3, f3)

Cavalier : 1 (Cc3)



Fou : 2 (Fc1-g5, Fg5-h4)

Dame : 2 (Dc2, Dc3)

Nombre de coups joués par les Noirs :

Pion : 4 (b6, e6, h6, d5)

Cavalier : 2 (Cf6, Cb-d7)

Fou : 3 (Fb7, Ff8-b4, Fb4xc3)

Roi : 1 (O-O)

QUESTION 10 :

Vous arrivez dans la salle de jeu d'un tournoi homologué FIDE. L'article B.4 s'applique. Les pendules sont réglées :

Quelle proposition est vraie ?

- a) L'arbitre pénalise le premier coup illégal achevé de deux minutes.
- b) L'arbitre déclarera la partie perdue au troisième coup illégal achevé.
- c) L'arbitre intervient sur un coup illégal achevé uniquement sur réclamation d'un joueur.
- d) L'arbitre intervient sur un coup illégal achevé uniquement avant le coup joué de l'adversaire.

**Article B.4 Annexe B Blitz**

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

Article A.4.2 Annexe A Echecs Rapides

Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant.

QUESTION 11 :

En cours de partie, un joueur vous pose une question concernant les règles du jeu.

Comment réagissez-vous ?

- a) Je ne réponds pas, car les joueurs ne doivent pas faire usage de notes ou conseils extérieurs pendant la partie.
- b) Je ne réponds pas, car je n'ai pas la certitude d'agir équitablement par une aide similaire envers son adversaire.
- c) Je ne réponds pas, car je ne sais pas comment l'adversaire interpréterait cette intervention de ma part en cours de jeu.
- d) J'explique au joueur au trait uniquement s'il me consulte sur son temps, après avoir observé la réaction de l'adversaire.
- e) J'explique au joueur la règle concernée, en illustrant la situation avec les circonstances spécifiques à la partie en cours.
- f) J'explique au joueur la règle concernée, mais sans me baser sur la partie en cours pour ne pas fournir d'aide extérieure

Article 11.9 Règles du jeu

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

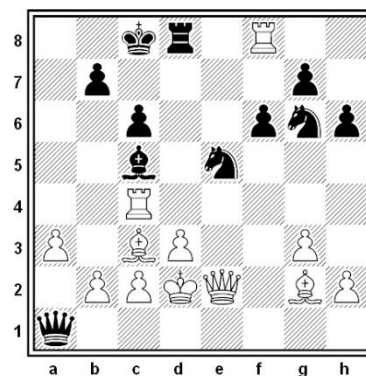
QUESTION 12 :

Cadence 1h 30 minutes pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Vous avez vu les Noirs toucher la tour blanche f8 puis leur cavalier e5.

Indiquez parmi les actions suivantes celle qui amène l'arbitre à intervenir.

- a) Les Noirs jouent Fou c5 prend Tour f8 et appuient sur la pendule.
- b) Les Noirs jouent Tour d8 prend Tour f8 et appuient sur la pendule.
- c) Les Noirs jouent Cavalier e5 prend Tour c4 et appuient sur la pendule en annonçant échec et mat.
- d) Les Noirs jouent Cavalier g6 prend Tour f8 et appuient sur la pendule.

**Article 4.3.2 Règles du jeu**

Si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise.

Commentaire final de l'article 4 Règles du jeu

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

QUESTION 13 :

Cadence 1h30mn + 30s par coup

Vous suivez comme arbitre une partie où se joue une finale Roi + Fou + Cavalier contre Roi.

Vous avez compté 76 coups sans prise de pièces.

Quelle est votre décision ?

- a) Vous attendez pour appliquer l'article 9.3.
- b) **Vous déclarez la partie nulle.**
- c) Vous attendez pour appliquer l'article 9.6.2.
- d) Vous patientez car ce sont les joueurs qui doivent réclamer le match nul.

Article 9.6.2 Règles du jeu

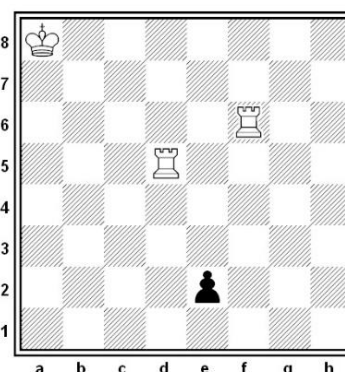
Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle : toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise.

QUESTION 14 :

Les Noirs ont renversé leur roi.

Où doit se trouver le roi pour appliquer l'article 5.1.1 ?

- a) Case « e1 ».
- b) Case « b6 ».
- c) **Case « a6 ».**

**Article 5.1.1 Règles du jeu**

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

QUESTION 15 :

Quelle sanction n'est pas prévue dans les règles du jeu d'échecs ?

- a) **Faire rejouer la partie.**
- b) Augmenter le score de l'adversaire.
- c) Ajouter du temps à l'adversaire.
- d) Déclarer la partie perdue.
- e) Retirer du temps au joueur.

Article 12.9 Règles du jeu**QUESTION 16 :**

Un joueur réclame la nulle selon l'Article 9.2.

Comment organisez-vous la reconstitution d'une partie ?

- a) Je rejoue la partie sur un autre échiquier et demande à chaque joueur de suivre sur sa feuille. Ils m'alertent si la position se répète.
- b) Je rejoue la partie sur le même échiquier et demande à chaque joueur de suivre sur sa feuille. Ils m'alertent si la position se répète.
- c) Les joueurs remettent les pièces en place et refont la partie. Je compare avec la position initiale et note les coups qui répètent la position.
- d) **Les joueurs refont la partie sur un nouvel échiquier. Nous comparons avec la position initiale et je marque les coups qui répètent la position.**

Article 11.12 Règles du jeu

La vérification de l'apparition à trois reprises d'une même position est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

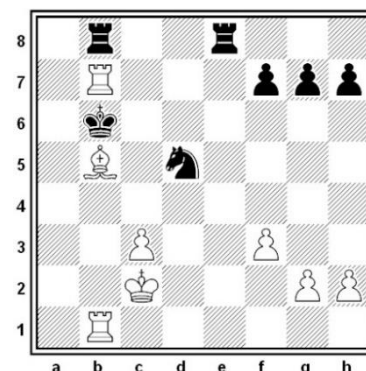
QUESTION 17 :

Cadence Blitz. L'article B4 s'applique.

Les Blancs viennent de jouer Txb7 et ont appuyé sur la pendule. Les Noirs répondent par Ce3 et appuient à leur tour sur la pendule. Vous êtes présent. Avant même que vous arriviez à l'échiquier, les Blancs jouent Rd3 et appuient sur la pendule.

En arrivant à l'échiquier, que faites-vous ?

- a) **Le coup illégal des Noirs subsiste et vous faites continuer la partie. C'est aux Noirs de jouer.**
- b) **La position immédiatement avant le coup illégal achevé des Noirs est rétablie. Les Blancs bénéficient d'une minute.**
- c) **Suite à l'observation des deux rois en échec, vous déclarez la partie nulle.**

**Article B.4 Annexe B Blitz**

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

Les Noirs effectuent un coup illégal achevé (Ce3+) en laissant leur roi en échec.

Les Blancs jouent un coup légal (Rd3) en réponse au coup illégal achevé des Noirs.

L'arbitre ne peut donc pas pénaliser les Noirs.

Article A.4.2 Annexe A Echecs Rapides

Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera.

QUESTION 18 :

A quelle cadence l'arbitre indique-t-il la chute du drapeau ?

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

CADENCE LENTE :**Article 6.8 Règles du jeu**

On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait.

CADENCE RAPIDE :**Article A.5 Annexe A Echecs Rapides**

Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.3 (cf. article 6.8 ci-dessus) ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Article A.4.5 Annexe A Echecs Rapides

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

CADENCE BLITZ :**Article B.5 Annexe B Blitz**

Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article B.3 (cf. article 6.8 ci-dessus) ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Article B.4 Annexe B Blitz

Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2 et A.4 (cf. article A.4.5 ci-dessus)

QUESTION 19 :

L'arbitre remarque qu'un joueur a oublié d'appuyer sur la pendule après avoir joué son coup.

Que fait-il ?

- a) Il dit au joueur d'appuyer.
- b) Il ne fait rien.
- c) Il demande au joueur s'il a achevé son coup.
- d) Il appuie sur la pendule pour démarrer le temps de l'adversaire.

Article 12.6 Règles du jeu

L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs.... Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.

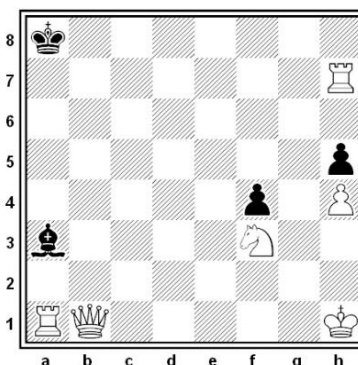
QUESTION 20 :

Dans la position suivante, les Blancs jouent Th7 et leur drapeau tombe.

Les Noirs réclament le gain car il leur reste du matériel suffisant pour mater.

Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

- a) 1-0.
- b) ½ - ½.
- c) 0-1.

**Article 5.2.1 Règles du jeu**

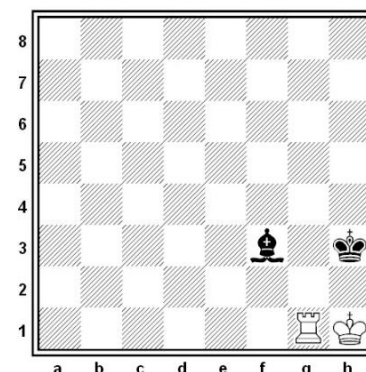
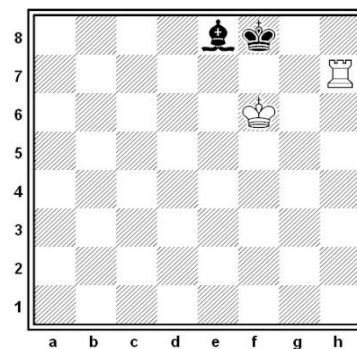
La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.

QUESTION 21 :

Dans une partie en cadence 90 minutes pour 40 coups, puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup dès le premier coup, les Blancs ont le trait pour leur 40^e coup et leur drapeau tombe dans la position suivante.

Quelle doit être la décision de l'arbitre ?

- a) 0-1.
- b) ½ - ½.
- c) 1-0.

**Article 6.9 Règles du jeu**

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

Avec roi et fou, les Noirs ne pourront jamais faire échec et mat par une suite de coups légaux car la tour des Blancs pourra s'interposer :

QUESTION 22 :

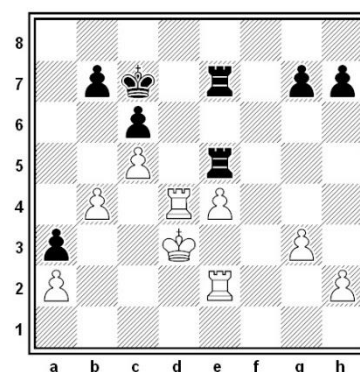
Position après le 42^e coup des Blancs :

Les Blancs au trait, touchent la tour en e3 sans la jouer, écrivent leur 46^e coup et vous appellent.
Ils réclament le match nul.

Quelle est votre décision ?

- a) Vous acceptez.
- b) Vous refusez.

	BLANCS	NOIRS
42	R d3	T (7) e6
43	R c4	T e7
44	R d3	T (5) e6
45	T e3	T e5
46	T e2	

**Article 9.4 Règles du jeu**

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

Les questions 23C, 24C et 25C sont pour les candidats au titre d'Arbitre de Club.

QUESTION 23C :

Cadence 1h 30 minutes pour 40 coups puis 30 minutes plus 30 secondes par coup dès le premier coup.

Dix minutes après le lancement de la ronde, les Blancs viennent vous voir et vous expliquent que dès qu'ils jouent un coup et avant d'appuyer sur la pendule, les Noirs sans le noter répondent immédiatement en jouant un coup.

Ils vous demandent que vous interveniez.

Quelle va être votre action ?

- a) **Vous rappelez aux Noirs leur obligation de noter leurs coups et ceux de l'adversaire, de la bonne façon, coup après coup.**
- b) **Vous informez les Blancs qu'un joueur a le droit de jouer a tempo sans noter le coup précédent de l'adversaire.**

Article 8.1.3 Règles du jeu

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

QUESTION 24C :

Cadence 90 minutes pour 40 coups puis 30 minutes pour le reste de la partie, avec addition de 30 secondes par coup.

Au trait pour leur 40^e coup, les Blancs viennent vous dire que les deux cadrans de la pendule indiquent « 0 ». Un petit « moins » apparaît sur le côté des Noirs.

Que faites-vous ?

- a) **Vous ajoutez directement le bonus de 30 minutes par joueur qui aurait dû arriver au 40^e coup et la partie continue.**
- b) **Les Noirs sont tombés en premier donc gain blanc.**
- c) **Les deux drapeaux étant tombés, la partie est déclarée nulle.**

Commentaire Article 6.4 Règles du jeu

Dans le cas où les deux cadrans d'une pendule électronique affichent 0.00, l'Arbitre peut établir quel drapeau est tombé le premier, avec l'aide du « - » ou toute autre forme de drapeau.

QUESTION 25C :

Cadence 50 minutes plus 10 secondes par coup.

Un des deux joueurs passe sous la barre des 5 minutes. Il arrête donc de noter.

Ensuite, après une série de coups rapides, il repasse au-dessus des 5 minutes.

Son adversaire lui demande de reprendre la notation.

Quelle est la règle ?

- a) **Si le joueur a plus de 5 minutes, il doit reprendre la notation, en laissant en blanc les coups qu'il a passé.**
- b) **Si le joueur a plus de 5 minutes, il doit recopier la feuille de son adversaire sur son temps pour remplir les coups manquants.**
- c) **Le joueur doit reprendre la notation si et seulement si son adversaire a noté tous les coups depuis le début de la partie, sans s'arrêter.**
- d) **Une fois qu'un joueur a arrêté de noter, il n'est pas obligé de reprendre la notation, même si son temps repasse au-dessus de 5 minutes.**

Article 8.4 Règles du jeu

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

Les questions 23J, 24J et 25J sont pour les candidats au titre d'Arbitre Jeune.

QUESTION 23J :

Une partie se joue à la cadence de 50 minutes par joueur avec un incrément de 10 secondes par coup.

Quelles règles vont s'appliquer ?

- a) Les règles de compétitions.
- b) Les règles de l'Annexe A.
- c) Les règles de l'Annexe B.

Article A.1 Annexe A Jeu Rapide

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

La cadence de l'énoncé correspond à 60 minutes donc les règles de compétitions s'appliquent.

QUESTION 24J :

Qui décide de l'emplacement de la pendule ?

- a) L'organisateur.
- b) Les Blancs.
- c) Les Noirs.
- d) L'arbitre.

Article 6.5 Règles du jeu

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

Ceci afin qu'il puisse voir facilement les informations de temps.

QUESTION 25J :

Les Noirs jouent un coup qui met leur adversaire en échec. Avant l'appui sur la pendule leur drapeau tombe.

Le coup joué donne échec et mat.

Quel est le résultat de cette partie ?

- a) Les Noirs gagnent car l'échec et mat met immédiatement fin à la partie.
- b) Les Blancs gagnent car le drapeau des Noirs est tombé.
- c) Il y a match nul car les Blancs ne peuvent pas mater par une suite de coups légaux.

Article 5.1.1 Règles du jeu

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

Le mat est survenu avant que le drapeau tombe.

FIN du corrigé de l'UVR

UVC - session de juin 2022

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.

Cliquer sur la case à cocher correspondant à la bonne réponse.

A – Questions générales.

QUESTION 1 :

Pour jouer un match par équipes, les joueurs doivent être licenciés au plus tard :

- a) Le 30 septembre.
- b) Le 30 novembre.
- c) La veille du match.
- d) Au moment de la remise des compositions d'équipe.

QUESTION 2 :

Les joueurs doivent être titulaires d'une licence A valable pour la saison en cours pour toute compétition se jouant à une cadence :

- a) supérieure ou égale à 60 min (ou équivalent en cadence Fischer).
- b) supérieure ou égale à 60 min.
- c) supérieure à 60 min (ou équivalent en cadence Fischer).
- d) supérieure à 60 min.

QUESTION 3 :

Quelle sont les dates de la période de transfert libre ?

- a) du 1^{er} juillet au 30 août.
- b) du 1^{er} juillet au 30 septembre.
- c) du 15 juillet au 30 août.
- d) du 15 juillet au 30 septembre.

QUESTION 4 :

Un pupille a :

- a) moins de 10 ans avant le 1^{er} septembre de la saison en cours.
- b) moins de 12 ans avant le 1^{er} septembre de la saison en cours.
- c) moins de 10 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours.
- d) moins de 12 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours.

QUESTION 5 :

Qui peut sanctionner un forfait administratif ?

- a) l'arbitre du match.
- b) le directeur de groupe.
- c) le directeur de compétition.
- d) le directeur de groupe ou le directeur de compétition.

QUESTION 6 :

Un joueur pupille n'ayant jamais possédé de classement Elo FFE recevra pour la cadence standard le Elo estimé suivant :

- a) 1399.
- b) 1199.
- c) 1099.
- d) 1009.

QUESTION 7 :

Les tranches des Elo estimés s'échelonnent :

- a) de 10 points en 10 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.
- b) de 50 points en 50 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.
- c) de 100 points en 100 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.
- d) de 200 points en 200 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.

QUESTION 8 :

Un arbitre étranger, ayant le titre d'Arbitre Fide ou Arbitre International, peut arbitrer une compétition fédérale française :

- a) De droit.
- b) A condition d'avoir suivi un stage de formation continue.
- c) A condition d'avoir un titre fédéral de la FFE.
- d) A condition d'avoir le titre d'AFO au minimum.

QUESTION 9 :

Une demande d'homologation, pour un tournoi FIDE à normes, doit se faire :

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

QUESTION 10 :

Dans les tournois à cadence longue, les droits d'inscriptions pour les jeunes (petits poussins à juniors) :

- a) Correspondent à 50 % du montant des droits d'inscriptions des seniors.
- b) Correspondent à 100 % du montant des droits d'inscriptions des seniors.
- c) Sont définis par l'organisateur.
- d) Sont définis par l'arbitre principal du tournoi.

QUESTION 11 :

Au sein de la DNA, qui nomme les superviseurs ?

- a) Le Directeur National de l'Arbitrage.
- b) Le Directeur de l'Education.
- c) La Directrice des Titres.
- d) Le Directeur de la Communication.

QUESTION 12 :

En Coupe Loubatière, à partir de quelle phase un arbitre ne peut-il pas être joueur ?

- a) La troisième phase.
- b) La deuxième phase.
- c) La phase départementale.
- d) Toute phase.

QUESTION 13 :

En Coupe de France, sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe de France, tout forfait d'une équipe en 16^e de finale entraîne une amende pour le club de :

- a) 100 €.
- b) 200 €.
- c) 300 €.
- d) 400 €.

B – Match de Nationale 3.

Vous devez arbitrer dans trois semaines un match de Nationale 3 dans votre club de Cavalierville. Vous affronterez le club de Tour-Plage. C'est la dernière ronde du championnat de N3.

QUESTION 14 :

Combien de groupes composaient la N3 selon le règlement établi en juin 2021 pour la saison 2021-2022 ?

- a) 15.
- b) 16.
- c) 17.
- d) 18.

QUESTION 15 :

Un club peut-il avoir deux équipes évoluant en N3 ? Peut-il avoir trois équipes évoluant en N3 ?

- a) Non ; non.
- b) Oui ; non.
- c) Non ; oui.
- d) Oui ; oui.

QUESTION 16 :

A l'issue de la saison, en N3, quelles équipes montent en division supérieure ?

Quelles équipes descendent en division inférieure ?

- a) Les équipes classées 1ère de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.
- b) Les équipes classées 1ère de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 8ème, 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.
- c) Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.
- d) Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 8ème, 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.

QUESTION 17 :

Un club dont une équipe évolue en N3, doit-il avoir également une équipe inscrite par obligation en Coupe de France la même saison ?

- a) Oui.
- b) Non

QUESTION 18 :

Le club de Tour-Plage contacte votre club pour avancer la date de cette dernière ronde d'une semaine. Votre président de club, qui sera capitaine de l'équipe par ailleurs, n'y voit aucun inconvénient. Il vous demande votre avis. Quelle est votre réponse ?

- a) Il n'y a aucun problème à cela.
- b) C'est possible avec l'accord de l'arbitre du match.
- c) C'est possible avec l'accord du directeur de groupe.
- d) C'est impossible.

C'est le jour J. Le match aura lieu à 14h15.

QUESTION 19 :

A 11h00, votre président vous appelle. Guillaume est souffrant et ne pourra pas jouer sa partie, prévue au 3e échiquier. Il n'a que vous sous la main pour éviter un forfait au dernier échiquier. Il vous demande d'intégrer l'équipe au 5^e échiquier. Etant arbitre de ce match, pouvez-vous participer simultanément comme joueur dans ce match ?

- a) Oui.
- b) Non.
- c) Oui, avec l'accord du directeur de groupe.
- d) Oui, avec l'accord des deux capitaines des équipes concernées.

QUESTION 20 :

A 13h55, l'équipe adverse arrive, elle comporte 9 personnes. Vous apprenez en lisant la feuille de match adverse, que la personne qui ne jouera pas est le capitaine de l'équipe. Devez-vous accepter cette situation ?

- a) Oui, c'est autorisé.
- b) Non, le capitaine doit être joueur dans ce match quelle que soit la division.
- c) Non, cette situation n'est permise qu'en Top 16.
- d) Non, cette situation n'est permise qu'en N1 et en Top 16.

QUESTION 21 :

Votre capitaine vous a prévenu qu'Audrey, votre 4^e échiquier, arrivera en retard, à cause de gros problèmes de circulation sur l'autoroute. Il est 14h15 et vous appuyez sur les pendules. A quelle heure peut-elle arriver au plus tard pour éviter d'être forfait ?

- a) 14h45.
- b) 15h15.
- c) 15h45.
- d) 16h15.

QUESTION 22 :

Qu'est-ce qu'un forfait administratif ?

- a) Il s'agit d'un forfait notifié par un club à la FFE ou à la Ligue organisatrice avant la rencontre.
- b) Il s'agit d'un forfait constaté par l'arbitre ou l'une des équipes à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu pendant le temps de retard autorisé suivant l'heure officielle du début de la rencontre.
- c) Il s'agit d'un forfait non sportif, découlant d'une sanction.
- d) Il s'agit d'un forfait concernant un joueur ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

QUESTION 23 :

Si Audrey arrive trop tard, quelles amendes (montant) encourt le club de Cavalierville ? Il y a déjà eu deux forfaits individuels dans cette équipe auparavant pour cette saison.

- a) Aucune.
- b) Une amende de 100€.
- c) Une amende de 200€.
- d) Deux amendes de 100 €.

FIN de l'UVC

UVC – juin 2022 - grille des réponses

QUESTION	REPONSE	ARTICLE DE REFERENCE	Taux Réussite (%)
A – Questions générales			
1	D	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 1.2.	88.1
2	A	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 1.4.	93.8
3	D	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 2.3.1.	94.4
4	D	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 2.4.	90.6
5	D	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 3.1.3.	88.1
6	C	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 5.	95.6
7	B	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 5.	79.4
8	C	R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 12.	91.9
9	C	R.03 : Compétitions homologuées, art. 2.6.	85.6
10	C	R.03 : Compétitions homologuées, art. 2.3.	86.3
11	A	RI de la DNA, art. 3.2 : Livre de l'Arbitre.	98.8
12	B	C.03 : Coupe Jean-Claude Loubatière, art. 2.5.	91.9
13	B	C.01 : Coupe de France, art. 3.8.	95.0
B – Match de Nationale 3			
14	B	Article 1.1 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	96.3
15	D	Article 1.2 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	88.8
16	B	Article 1.2 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	88.1
17	A	Article 1.3 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	86.9
18	D	Article 2.2 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	57.5
C'est le jour J. Le match aura lieu à 14h15			
19	A	Article 2.5 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	86.3
20	A	Article 8 du règlement R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales	89.4
21	B	Article 3.8 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	86.9
22	C	Article 3.1 du règlement R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales	93.8
23	A	Article 3.8 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs	87.5

UVC- juin 2022 – corrigé détaillé et commentaires

A – Questions générales.

QUESTION 1 :

Pour jouer un match par équipes, les joueurs doivent être licenciés au plus tard :

- a) Le 30 septembre.
- b) 30 novembre.
- c) veille du match.
- d) Au moment de la remise des compositions d'équipe.**

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 1.2.

QUESTION 2 :

Les joueurs doivent être titulaires d'une licence A valable pour la saison en cours pour toute compétition se jouant à une cadence :

- a) supérieure ou égale à 60 min (ou équivalent en cadence Fischer).**
- b) supérieure ou égale à 60 min.
- c) supérieure à 60 min (ou équivalent en cadence Fischer).
- d) supérieure à 60 min.

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 1.4.

QUESTION 3 :

Quelle sont les dates de la période de transfert libre ?

- a) du 1^{er} juillet au 30 août.
- b) du 1^{er} juillet au 30 septembre.
- c) du 15 juillet au 30 août.
- d) du 15 juillet au 30 septembre.**

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 2.3.1.

QUESTION 4 :

Un pupille a :

- a) moins de 10 ans avant le 1^{er} septembre de la saison en cours.
- b) moins de 12 ans avant le 1^{er} septembre de la saison en cours.
- c) moins de 10 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours.
- d) moins de 12 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours.**

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 2.4.

QUESTION 5 :

Qui peut sanctionner un forfait administratif ?

- a) l'arbitre du match.
- b) le directeur de groupe.
- c) directeur de compétition.
- d) directeur de groupe ou le directeur de compétition.**

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 3.1.3.

QUESTION 6 :

Un joueur pupille n'ayant jamais possédé de classement Elo FFE recevra pour la cadence standard le Elo estimé suivant :

- a) 1399.
- b) 1199.
- c) 1099.**
- d) 1009.

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 5.

QUESTION 7 :

Les tranches des Elo estimés s'échelonnent :

- a) de 10 points en 10 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.
- b) de 50 points en 50 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.**
- c) de 100 points en 100 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.
- d) de 200 points en 200 points, à l'exception du 1009 des U10 et U8.

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 5.

QUESTION 8 :

Un arbitre étranger, ayant le titre d'Arbitre Fide ou Arbitre International, peut arbitrer une compétition fédérale française :

- a) De droit.
- b) A condition d'avoir suivi un stage de formation continue.
- c) A condition d'avoir un titre fédéral de la FFE.**
- d) A condition d'avoir le titre d'AFO au minimum.

R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales, art. 12.

QUESTION 9 :

Une demande d'homologation, pour un tournoi FIDE à normes, doit se faire :

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

R.03 : Compétitions homologuées, art. 2.6.

QUESTION 10 :

Dans les tournois à cadence longue, les droits d'inscriptions pour les jeunes (petits poussins à juniors) :

- a) Correspondent à 50 % du montant des droits d'inscriptions des seniors.
- b) Correspondent à 100 % du montant des droits d'inscriptions des seniors.
- c) Sont définis par l'organisateur.**
- d) Sont définis par l'arbitre principal du tournoi.

R.03 : Compétitions homologuées, art. 2.3.

QUESTION 11 :

Au sein de la DNA, qui nomme les superviseurs ?

- a) Le Directeur National de l'Arbitrage.**
- b) Le Directeur de l'Education.
- c) Directrice des Titres.
- d) Directeur de la Communication.

RI de la DNA, art. 3.2 : Livre de l'Arbitre.

QUESTION 12 :

En Coupe Loubatière, à partir de quelle phase un arbitre ne peut-il pas être joueur ?

- a) La troisième phase.
- b) La deuxième phase.**
- c) La phase départementale.
- d) Toute phase.

C.03 : Coupe Jean-Claude Loubatière, art. 2.5.

QUESTION 13 :

En Coupe de France, sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe de France, tout forfait d'une équipe en 16e de finale entraîne une amende pour le club de :

- a) 100 €.
- b) 200 €.**
- c) 300 €.
- d) 400 €.

C.01 : Coupe de France, art. 3.8.

B – Match de Nationale 3.

Vous devez arbitrer dans trois semaines un match de Nationale 3 dans votre club de Cavalierville. Vous affronterez le club de Tour-Plage. C'est la dernière ronde du championnat de N3.

QUESTION 14 :

Combien de groupes composaient la N3 selon le règlement établi en juin 2021 pour la saison 2021-2022 ?

- a) 15.
- b) 16.**
- c) 17.
- d) 18.

Article 1.1 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs

QUESTION 15 :

Un club peut-il avoir deux équipes évoluant en N3 ? Peut-il avoir trois équipes évoluant en N3 ?

- a) Non ; non.
- b) Oui ; non.
- c) Non ; oui.
- d) Oui ; oui.**

Article 1.2 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs

QUESTION 16 :

A l'issue de la saison, en N3, quelles équipes montent en division supérieure ?

Quelles équipes descendent en division inférieure ?

- a) Les équipes classées 1ère de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.
- b) Les équipes classées 1ère de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 8ème, 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.**
- c) Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.
- d) Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque groupe de N3 accèdent à la division supérieure. Descendent en division inférieure les équipes classées 8ème, 9ème et 10ème de chaque groupe de N3.

Article 1.2 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs

QUESTION 17 :

Un club dont une équipe évolue en N3, doit-il avoir également une équipe inscrite par obligation en Coupe de France la même saison ?

a) Oui.

b) Non

Article 1.3 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs)

QUESTION 18 :

Le club de Tour-Plage contacte votre club pour avancer la date de cette dernière ronde d'une semaine. Votre président de club, qui sera capitaine de l'équipe par ailleurs, n'y voit aucun inconvénient. Il vous demande votre avis. Quelle est votre réponse ?

a) Il n'y a aucun problème à cela.

b) C'est possible avec l'accord de l'arbitre du match.

c) C'est possible avec l'accord du directeur de groupe.

d) C'est impossible.

Article 2.2 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs

C'est le jour J. Le match aura lieu à 14h15.

QUESTION 19 :

A 11h00, votre président vous appelle. Guillaume est souffrant et ne pourra pas jouer sa partie, prévue au 3e échiquier. Il n'a que vous sous la main pour éviter un forfait au dernier échiquier. Il vous demande d'intégrer l'équipe au 5e échiquier. Etant arbitre de ce match, pouvez-vous participer simultanément comme joueur dans ce match ?

a) Oui.

b) Non.

c) Oui, avec l'accord du directeur de groupe.

d) Oui, avec l'accord des deux capitaines des équipes concernées.

Article 2.5 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs

QUESTION 20 :

A 13h55, l'équipe adverse arrive, elle comporte 9 personnes. Vous apprenez en lisant la feuille de match adverse, que la personne qui ne jouera pas est le capitaine de l'équipe. Devez-vous accepter cette situation ?

a) Oui, c'est autorisé.

b) Non, le capitaine doit être joueur dans ce match quelle que soit la division.

c) Non, cette situation n'est permise qu'en Top 16.

d) Non, cette situation n'est permise qu'en N1 et en Top 16.

Article 8 du règlement R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales

QUESTION 21 :

Votre capitaine vous a prévenu qu'Audrey, votre 4e échiquier, arrivera en retard, à cause de gros problèmes de circulation sur l'autoroute. Il est 14h15 et vous appuyez sur les pendules. A quelle heure peut-elle arriver au plus tard pour éviter d'être forfait ?

a) 14h45.

b) 15h15.

c) 15h45.

d) 16h15.

Article 3.8 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs

QUESTION 22 :

Qu'est-ce qu'un forfait administratif ?

- a) Il s'agit d'un forfait notifié par un club à la FFE ou à la Ligue organisatrice avant la rencontre.
- b) Il s'agit d'un forfait constaté par l'arbitre ou l'une des équipes à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu pendant le temps de retard autorisé suivant l'heure officielle du début de la rencontre.
- c) Il s'agit d'un forfait non sportif, découlant d'une sanction.**
- d) Il s'agit d'un forfait concernant un joueur ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

[Article 3.1 du règlement R.01 : Règles générales pour les compétitions fédérales](#)

QUESTION 23 :

Si Audrey arrive trop tard, quelles amendes (montant) encourt le club de Cavalierville ? Il y a déjà eu deux forfaits individuels dans cette équipe auparavant pour cette saison.

- a) Aucune.**
- b) Une amende de 100€.
- c) Une amende de 200€.
- d) Deux amendes de 100 €.

[Article 3.8 du règlement A.02 : Championnat de France des clubs](#)

FIN du corrigé de l'UVC

UVO - session de juin 2022

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 à Internet pendant l'épreuve (hormis les épreuves effectuées en ligne).

Pour chaque question, une seule réponse est attendue.

Cliquer sur la case à cocher correspondant à la bonne réponse.

Partie 1 : Organisation d'un tournoi rapide en 20 minutes KO, homologué pour le rapide FIDE :

QUESTION 1 :

L'organisateur vous propose les tarifs suivants :

Inscription 18 ans et plus : 12 €

Inscription jeunes de moins de 18 ans : 8 €.

Ces tarifs sont-ils autorisés pour un tournoi homologué par la FFE ?

- a) OUI.
- b) NON, le tarif réduit doit s'appliquer jusqu'au juniors, donc jusqu'à 20 ans, pas 18 ans.
- c) NON, le tarif des jeunes ne doit pas dépasser 50 % du tarif des adultes.
- d) Ce tarif a 2 problèmes : ceux évoqués aux points B et C.

QUESTION 2 :

L'organisateur souhaite que tous les participants payent leur inscription.

Il vous demande s'il a des obligations d'offrir les inscriptions à certains joueurs ?

- a) NON, il peut faire payer tous les participants s'il le souhaite.
- b) Les joueurs titrés (MI, GMI) devront être exemptés des droits d'inscription.
- c) L'inscription doit être offerte aux : GMI, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes, les champions de France jeunes en titre et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE qui se présenteront au tournoi.
- d) L'inscription doit être offerte à tous les joueurs évoqués en réponse C, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.

QUESTION 3 :

L'organisateur s'inquiète des droits d'homologation qu'il devra verser à la FFE.

Comment les estimer ?

- a) En tournoi rapide, l'homologation peut être demandée à la ligue et il n'y a pas de droits à payer.
- b) La FFE calculera et enverra une facture des droits d'homologation. Ces droits seront d'environ 5 % des droits d'inscription.
- c) Pour un tournoi rapide, les droits d'homologation seront de 10 €.
- d) Les droits d'homologation seront composés d'une part fixe de 10 € + une part variable de 7 % des droits d'inscription.

QUESTION 4 :

Est-il judicieux de parler de la directive III dans le règlement intérieur du tournoi ?

- a) **NON, cette directive de s'applique pas dans cette cadence.**
- b) **NON. Si un joueur le demande, cette directive pourra être utilisée, mais inutile d'en faire la publicité dans le règlement intérieur du tournoi.**
- c) **OUI.**

QUESTION 5 :

Au début du tournoi, un joueur allemand vient s'inscrire. Il n'est plus licencié en France depuis 3 ans. Il n'a pas de licence allemande à vous présenter, mais il a un classement FIDE que vous pouvez vérifier sur le site de la FIDE. Ce joueur est-il obligé de prendre une licence FFE pour participer au tournoi ?

- a) **OUI, dans un tournoi rapide homologué par la FFE tous les joueurs doivent avoir une licence FFE (A ou B).**
- b) **OUI, parce qu'il n'a pas de licence à vous présenter.**
- c) **OUI, parce qu'il a déjà eu une licence dans un club français.**
- d) **NON, il est dispensé de licence FFE.**

QUESTION 6 :

A la première ronde, un joueur arrive à sa table alors qu'il ne reste que 9 minutes à sa pendule.

Le règlement intérieur du tournoi ne dit rien sur les retards. Son adversaire vous demande le gain par forfait. Est-ce que vous lui accordez ce gain par forfait ?

- a) **OUI, parce qu'il a usé plus de la moitié du temps de départ.**
- b) **OUI, en application de l'article 6.7.1. des règles du jeu (livre de l'arbitre).**
- c) **NON, en application de l'article 3.1.2. des règles générales pour les compétitions fédérales.**
- d) **NON, parce que c'est la première ronde et qu'il y a une tolérance pour cette ronde (l'arbitre peut décider autrement d'après le règlement, article 6.7.1).**

QUESTION 7 :

A la ronde 5, un joueur ne se présente pas.

Vous n'aurez pas de nouvelles de lui de la journée. Vous l'avez mis forfait à la ronde et exclu du tournoi.

Que devez-vous faire de plus ?

- a) **Rien. En tournoi rapide, pas d'autres sanction possible.**
- b) **Signaler ce joueur au DRA de votre ligue.**
- c) **Signaler ce joueur au directeur juridique de la DNA.**
- d) **Demander au joueur une explication pour son forfait. La suite dépendra de sa réponse.**

QUESTION 8 :

Son adversaire qui a donc gagné par forfait s'inquiète pour son départage : quel score sera compté pour cette ronde pour le calcul de son buchholz ?

Il avait 3 points sur 4 avant la ronde, comme son adversaire forfait. Le tournoi est prévu en 7 rondes.

- a) **3 points.**
- b) **3,5 points.**
- c) **4 points.**
- d) **4,5 points.**
- e) **5 points.**

Le tableau ci-après (prix et début du classement) servira pour les questions 9, 10 et 11.

Liste des prix :		Début du classement			
Prix au classement général :	Prix par catégorie :	Place	Nom	Catégorie	Points
1er 400 €	Prix jeunes (moins de 20 ans) :	1er	Paul	SenM	5,5
2ème 300 €	1er : 100 €	2ème	Noa	CadM	5,5
3ème 200 €	2ème : 60 €	3ème	Alice	SenF	5,5
4ème 100 €	3ème : 30 €	4ème	Lucas	JunM	5
5ème 100 €	Prix féminins :	5ème	Johan	SenM	5
	1er : 70 €	6ème	Nathan	SenM	5
	2ème : 40 €	7ème	Benoit	SenM	5
	3ème : 20 €	8ème	Manon	CadF	5
<i>Prix au général attribués au système HORT.</i> <i>Prix par catégorie attribués à la place, après départage des éventuels ex-æquo.</i> <i>Les prix ne sont pas cumulables. Chaque joueur reçoit le prix le plus élevé auquel il a droit.</i>		9ème	Sylvain	SenM	5
		10ème	Elsa	CadF	4,5
		11ème	Clémence	CadF	4,5
		12ème	Antoine	CadM	4,5

QUESTION 9 :

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

- a) 200 €
- b) 225 €
- c) 250 €
- d) 300 €

QUESTION 10 :

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

- a) 33 €
- b) 75 €
- c) 83 €
- d) 100 €

QUESTION 11 :

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

- a) 20 €
- b) 30 €
- c) 40 €
- d) 60 €

Partie 2 : Interclubs et interclubs jeunes :

QUESTION 12 :

En nationale III, une équipe se présente avec un joueur non voyant. Il vous propose de jouer avec une pendule tactile à aiguilles qui n'a pas la possibilité d'être programmée en cadence Fischer. Il vous propose de régler la pendule sur 1h30 et renoncer ainsi aux 30 secondes d'incrément pour ne pas retarder la rencontre. Est-il autorisé à utiliser cette pendule avec ce réglage ?

- a) **NON, le règlement de la Nationale III oblige à jouer en cadence Fischer. Vous lui proposez donc de jouer avec la pendule électronique, mais en lui autorisant à demander son temps restant de temps en temps.**
- b) OUI, vous devez favoriser le jeu des joueurs handicapé et la proposition du joueur semble raisonnable.
- c) Vous autorisez le joueur à utiliser sa pendule mécanique, mais vous la régler à 1h50 pour les 2 joueurs.
- d) Vous autorisez le joueur à utiliser sa pendule mécanique, mais vous la régler à 2h00 pour les 2 joueurs.

QUESTION 13 :

Pour la composition des équipes en nationale 1 jeunes, laquelle des phrases ci-dessous est vraie ?

- a) **Pour jouer après un autre joueur, le joueur doit avoir moins de 100 points ELO de plus que tous les joueurs précédents.**
- b) Les joueurs doivent obligatoirement être classés par ordre d'âge.
- c) Les joueurs doivent obligatoirement être classés par ordre ELO.
- d) Les échiquiers 7 et 8 peuvent être placés dans n'importe quel ordre.

QUESTION 14 :

Que doit faire un joueur pour avoir le droit de jouer en interclubs dans un autre club la saison suivante ?

- a) **Avertir le président du club quitté avant le renouvellement de sa licence.**
- b) Demander au président de son nouveau club de prévenir le club quitté.
- c) Avertir le président de la ligue (ou des 2 ligues si les clubs sont dans des ligues différentes).
- d) Faire une demande de transfert sur le site de la FFE.

Partie 3 : Coursus d'arbitre :

QUESTION 15 :

Une fois le titre d'AFO1 obtenu, quelle est la première étape pour obtenir l'agrément FIDE autorisant à arbitrer des tournois homologués FIDE ?

- a) **Envoyer sa demande au secrétariat de la FFE accompagné du règlement de 20 €.**
- b) Faire la demande par courriel auprès du directeur des titres de la DNA
- c) Faire la demande auprès du DRA de sa ligue.
- d) Un AF01 ne peut pas avoir l'agrément FIDE, il faut un niveau supérieur.

QUESTION 16 :

Parmi les propositions ci-dessous, qu'est-ce que peut faire un arbitre AFO2 que ne peut pas faire un arbitre AFO1 ?

- a) **Délivrer des ASP.**
- b) Obtenir un agrément d'arbitre FIDE.
- c) Arbitrer un match de Nationale 1.
- d) Arbitrer une demi-finale de coupe de France.

QUESTION 17 :

Votre stage AFO1 date des 19 et 20 mars 2022. Si vous ne faites pas de nouveau stage, jusqu'à quelle date votre licence d'arbitre est-elle valable ?

- a) 31/08/2025
- b) 20/03/2026
- c) 31/08/2026
- d) Ça dépend du résultat des UV et de la date de leur obtention.

Partie 4 : Coupe Loubatière :

QUESTION 18 :

En coupe Loubatière, dans quel cas les équipes présentes sur un même lieu doivent-elles être séparées en 2 groupes ?

- a) Jamais.
- b) S'il y a plus de 7 équipes en nombre impair.
- c) S'il est possible de ne faire que des groupes qui pourront jouer en toutes rondes.
- d) S'il y a plus de 12 équipes.

QUESTION 19 :

En coupe Loubatière, quand le règlement impose-t-il une tenue représentative du club ?

- a) Jamais
- b) Au moment de la remise du trophée pour l'équipe qui le remporte.
- c) Pour toutes les équipes, à partir des demi-finales.
- d) Pour toutes les équipes participant à la finale.

QUESTION 20 :

Voilà les scores d'une équipe. Quel est le départage de cette équipe au Berlin ?

Joueur 1 : 0 – X – 1

Joueur 2 : 1 – 1 – 0

Joueur 3 : 0 – X – 0

Joueur 4 : 1 – 0 – 1

- a) 5 points.
- b) 6 points.
- c) 12 points
- d) 15 points.

FIN de l'UVO

UVO – juin 2022 – Grille des réponses

[R0. : Règlement - livre de la fédération](#)
[LA : Livre de l'arbitre](#)
[GI. : Guide de l'International](#)

Question	Réponse	Document de référence : Article	Taux Réussite (%)
Partie 1 : Organisation d'un rapide en 20 min KO homologué FIDE			
1	A	R0. Règlement des compétitions homologuées, Article 2.3	59%
2	A	R0. Règlement des compétitions homologuées, Article 2.3	44%
3	D	Tarifs fédéraux, Article 3	88%
4	C	LA : modèle de règlement intérieur, Article 2	71%
5	D	R0. Règlement des compétitions homologuées, Article 2.5	44%
6	C	R0. Règles générales pour les compétitions fédérales, Article 3.1.2.	38%
7	D	LA. Règlement intérieur de la DNA, Article 23	71%
8	C	LA. chapitre 5.2 sur les départages, Article 2.2 + Calcul	29%
Calculs des prix			
9	C	LA. Le système Hort : Calcul	88%
10	B	LA. Calcul	53%
11	D	LA. Calcul	47%
Partie 2: Interclubs et interclubs jeunes :			
12	D	R0. Règles générales pour les compétitions fédérales, Article 10. LA : article 12.2.6. et annexe D.	35%
13	D	R0. Championnat de France interclubs jeunes, Article 3.7.c	53%
14	D	R0. Règles générales pour les compétitions fédérales, Article 2.3.1.	76%
Partie 3 : Coursus d'arbitre :			
15	B	GI : Guide de l'arbitrage à l'international de la DNA, Article 1.3	26%
16	A	R0. Championnat de France interclubs jeunes, Article 3.7.c	76%
17	C	R0. Règles générales pour les compétitions fédérales, Article 2.3.1.	26%
Partie 4 : Coupe Loubatière :			
18	B	R0. Règlement de la coupe Loubatière, Article 5.6.	88%
19	D	R0. Règlement de la coupe Loubatière, Article 5.7.a.	91%
20	D	R0. LA. chapitre 5.2 sur les départages, Article 2.4.2 + Calcul	88%

UVO- juin 2022 – corrigé

Partie 1 : Organisation d'un tournoi rapide en 20 minutes KO, homologué pour le rapide FIDE :**QUESTION 1 :**

L'organisateur vous propose les tarifs suivants :

Inscription 18 ans et plus : 12 €

Inscription jeunes de moins de 18 ans : 8 €.

Ces tarifs sont-ils autorisés pour un tournoi homologué par la FFE ?

- a) **OUI.**
- b) **NON, le tarif réduit doit s'appliquer jusqu'au juniors, donc jusqu'à 20 ans, pas 18 ans.**
- c) **NON, le tarif des jeunes ne doit pas dépasser 50 % du tarif des adultes.**
- d) **Ce tarif a 2 problèmes : ceux évoqués aux points B et C.**
- e) **« Les droits d'inscriptions des joueurs de U8 (petits-poussin) à U20 (junior) sont définis par l'organisateur. »**

Article 2.3 du règlement « compétitions homologuées » :

L'organisateur décide donc librement des tarifs.

QUESTION 2 :

L'organisateur souhaite que tous les participants payent leur inscription.

Il vous demande s'il a des obligations d'offrir les inscriptions à certains joueurs ?

- a) **NON, il peut faire payer tous les participants s'il le souhaite.**
- b) **Les joueurs titrés (MI, GMI) devront être exemptés des droits d'inscription.**
- c) **L'inscription doit être offerte aux : GMI, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes, les champions de France jeunes en titre et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE qui se présenteront au tournoi.**
- d) **L'inscription doit être offerte à tous les joueurs évoqués en réponse C, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.**

Article 2.3 du règlement « compétitions homologuées » :

L'obligation d'inviter les joueurs titrés ne concerne que les tournois de type A. Nous sommes dans un tournoi rapide, donc tournoi de type B, l'organisateur est alors autorisé à faire payer tout le monde.

QUESTION 3 :

L'organisateur s'inquiète des droits d'homologation qu'il devra verser à la FFE.

Comment les estimer ?

- a) **En tournoi rapide, l'homologation peut être demandée à la ligue et il n'y a pas de droits à payer.**
- b) **La FFE calculera et enverra une facture des droits d'homologation. Ces droits seront d'environ 5 % des droits d'inscription.**
- c) **Pour un tournoi rapide, les droits d'homologation seront de 10 €.**
- d) **Les droits d'homologation seront composés d'une part fixe de 10 € + une part variable de 7 % des droits d'inscription.**

Article 3 des « tarifs fédéraux ».

QUESTION 4 :

Est-il judicieux de parler de la directive III dans le règlement intérieur du tournoi ?

- a) **NON, cette directive de s'applique pas dans cette cadence.**
- b) **NON. Si un joueur le demande, cette directive pourra être utilisée, mais inutile d'en faire la publicité dans le règlement intérieur du tournoi.**
- c) **OUI.**

Modèle de règlement intérieur dans le livre de l'arbitre, article 2 :

« Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si les directives III/III.4 ou III.5 s'appliquent ou non. »

Nous sommes dans une cadence KO où la directive III peut s'appliquer donc il faut le préciser.

QUESTION 5 :

Au début du tournoi, un joueur allemand vient s'inscrire. Il n'est plus licencié en France depuis 3 ans. Il n'a pas de licence allemande à vous présenter, mais il a un classement FIDE que vous pouvez vérifier sur le site de la FIDE. Ce joueur est-il obligé de prendre une licence FFE pour participer au tournoi ?

- a) **OUI, dans un tournoi rapide homologué par la FFE tous les joueurs doivent avoir une licence FFE (A ou B).**
- b) **OUI, parce qu'il n'a pas de licence à vous présenter.**
- c) **OUI, parce qu'il a déjà eu une licence dans un club français.**
- d) **NON, il est dispensé de licence FFE.**

Article 2.5 des « compétitions homologuées » :

Seuls les joueurs français (ou étrangers sans code FIDE) ont une obligation de licence pour participer.

QUESTION 6 :

A la première ronde, un joueur arrive à sa table alors qu'il ne reste que 9 minutes à sa pendule.

Le règlement intérieur du tournoi ne dit rien sur les retards. Son adversaire vous demande le gain par forfait. Est-ce que vous lui accordez ce gain par forfait ?

- a) **OUI, parce qu'il a usé plus de la moitié du temps de départ.**
- b) **OUI, en application de l'article 6.7.1. des règles du jeu (livre de l'arbitre).**
- c) **NON, en application de l'article 3.1.2. des règles générales pour les compétitions fédérales.**
- d) **NON, parce que c'est la première ronde et qu'il y a une tolérance pour cette ronde (l'arbitre peut décider autrement d'après le règlement, article 6.7.1).**

L'article de référence est écrit dans la question : si le règlement intérieur ne précise rien sur le retard, le retard toléré est de 30 minutes.

QUESTION 7 :

A la ronde 5, un joueur ne se présente pas.

Vous n'aurez pas de nouvelles de lui de la journée. Vous l'avez mis forfait à la ronde et exclu du tournoi.

Que devez-vous faire de plus ?

- a) **Rien. En tournoi rapide, pas d'autres sanctions possibles.**
- b) **Signaler ce joueur au DRA de votre ligue.**
- c) **Signaler ce joueur au directeur juridique de la DNA.**
- d) **Demander au joueur une explication pour son forfait. La suite dépendra de sa réponse.**

Article 23 du Règlement Intérieur de la DNA.

QUESTION 8 :

Son adversaire qui a donc gagné par forfait s'inquiète pour son départage : quel score sera compté pour cette ronde pour le calcul de son buchholz ?

Il avait 3 points sur 4 avant la ronde, comme son adversaire forfait. Le tournoi est prévu en 7 rondes.

- a) 3 points.
- b) 3,5 points.
- c) 4 points.
- d) 4,5 points.
- e) E. 5 points.

Article 2.2 du chapitre 5.2 du livre de l'arbitre (les départages)

La formule est donnée au début de l'article :

Article 2.2 puis buchholz, puis cas des parties non jouées.

$$S_{an} = SJR + (1 - S_{fJR}) + 0.5 * (n - R)$$

Donc pour notre joueur, son adversaire virtuel aura un score ajusté de : $3 + (1-1) + 0,5 \times 2 = 4$ points

Le tableau ci-après (prix et début du classement) servira pour les questions 9, 10 et 11.

<u>Liste des prix :</u>		<u>Début du classement</u>			
Prix au classement général :	Prix par catégorie :	Place	Nom	Catégorie	Points
1er 400 €	Prix jeunes (moins de 20 ans) :	1er	Paul	SenM	5,5
2ème 300 €	1er : 100 €	2ème	Noa	CadM	5,5
3ème 200 €	2ème : 60 €	3ème	Alice	SenF	5,5
4ème 100 €	3ème : 30 €	4ème	Lucas	JunM	5
5ème 100 €	Prix féminins :	5ème	Johan	SenM	5
	1er : 70 €	6ème	Nathan	SenM	5
	2ème : 40 €	7ème	Benoit	SenM	5
	3ème : 20 €	8ème	Manon	CadF	5
		9ème	Sylvain	SenM	5
<i>Prix au général attribués au système HORT.</i> <i>Prix par catégorie attribués à la place, après départage des éventuels ex-æquo.</i> <i>Les prix ne sont pas cumulables. Chaque joueur reçoit le prix le plus élevé auquel il a droit.</i>		10ème	Elsa	CadF	4,5
		11ème	Clémence	CadF	4,5
		12ème	Antoine	CadM	4,5

QUESTION 9 :

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

- a) 200 €
- b) 225 €
- c) 250 €
- d) 300 €

Le système Hort chapitre 5.3 du livre de l'arbitre

Le prix au général, avec le système HORT, donc $100 + (450/3) = 250$ €

QUESTION 10 :

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

- a) 33 €
- b) 75 €
- c) 83 €
- d) 100 €

6 joueurs ont 5 points, mais Lucas aura le prix de meilleur jeune et Manon celui de meilleure fille. Il reste donc 4 joueurs à entrer dans ce partage de HORT. Pour Johan : $50 + (100/4) = 75$ €.

QUESTION 11 :

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

- a) 20 €
- b) 30 €
- c) 40 €
- d) 60 €

Elsa peut encore obtenir le prix de 2ème fille ou 2ème jeune.

Le prix de 2ème jeune est plus intéressant alors on lui donne celui-ci : 60 € donc.

En complément : Tableau complet des prix, questions 9, 10 et 11.

Place	Nom	Catégorie	Points	Prix	Motif
1er	Paul	SenM	5,5	350 €	1er avec répartition au Hort.
2ème	Noa	CadM	5,5	300 €	2ème avec répartition au Hort
3ème	Alice	SenF	5,5	250 €	3ème avec répartition au Hort
4ème	Lucas	JunM	5	100 €	1er jeune
5ème	Johan	SenM	5	75 €	4ème (en enlevant Lucas du général) au Hort
6ème	Nathan	SenM	5	75 €	5ème (en enlevant Lucas du général) au Hort
7ème	Benoit	SenM	5	25 €	4ème/5ème ex-æquo au Hort
8ème	Manon	CadF	5	70 €	1ère féminine
9ème	Sylvain	SenM	5	25 €	4ème/5ème ex-æquo au Hort
10ème	Elsa	CadF	4,5	60 €	2ème jeune
11ème	Clémence	CadF	4,5	40 €	2ème féminine
12ème	Antoine	CadM	4,5	30 €	3ème jeune

Total : 1400 € + 20 € restant à donner pour la 3ème féminine = 1420 € comme le total des prix prévus. (Dans le cas d'un open réel, il est important de vérifier le total avant de commencer la distribution!)

Partie 2 : Interclubs et interclubs jeunes :

QUESTION 12 :

En nationale III, une équipe se présente avec un joueur non voyant. Il vous propose de jouer avec une pendule tactile à aiguilles qui n'a pas la possibilité d'être programmée en cadence Fischer. Il vous propose de régler la pendule sur 1h30 et renoncer ainsi aux 30 secondes d'incrément pour ne pas retarder la rencontre. Est-il autorisé à utiliser cette pendule avec ce réglage ?

- a) **NON, le règlement de la Nationale III oblige à jouer en cadence Fischer. Vous lui proposez donc de jouer avec la pendule électronique, mais en lui autorisant à demander son temps restant de temps en temps.**
- b) **OUI, vous devez favoriser le jeu des joueurs handicapé et la proposition du joueur semble raisonnable.**
- c) **Vous autorisez le joueur à utiliser sa pendule mécanique, mais vous la régler à 1h50 pour les 2 joueurs.**
- d) **Vous autorisez le joueur à utiliser sa pendule mécanique, mais vous la régler à 2h00 pour les 2 joueurs.**

Article 10 des règles générales pour les compétitions fédérales pour l'équivalence des cadences.

+ 12.2.6 du livre de l'arbitre (et annexe D sur les handicapés visuels).

QUESTION 13 :

Pour la composition des équipes en nationale 1 jeunes, laquelle des phrases ci-dessous est vraie ?

- a) **Pour jouer après un autre joueur, le joueur doit avoir moins de 100 points ELO de plus que tous les joueurs précédents.**
- b) **Les joueurs doivent obligatoirement être classés par ordre d'âge.**
- c) **Les joueurs doivent obligatoirement être classés par ordre ELO.**
- d) **Les échiquiers 7 et 8 peuvent être placés dans n'importe quel ordre.**

Article 3.7.c. Du règlement des interclubs jeunes.

QUESTION 14 :

Que doit faire un joueur pour avoir le droit de jouer en interclubs dans un autre club la saison suivante ?

- a) **Avertir le président du club quitté avant le renouvellement de sa licence.**
- b) **Demander au président de son nouveau club de prévenir le club quitté.**
- c) **Avertir le président de la ligue (ou des 2 ligues si les clubs sont dans des ligues différentes).**
- d) **Faire une demande de transfert sur le site de la FFE.**

Article 2.3.1 des règles générales pour les compétitions fédérales.

Partie 3 : Coursus d'arbitre :

QUESTION 15 :

Une fois le titre d'AFO1 obtenu, quelle est la première étape pour obtenir l'agrément FIDE autorisant à arbitrer des tournois homologués FIDE ?

- a) **Envoyer sa demande au secrétariat de la FFE accompagné du règlement de 20 €.**
- b) **Faire la demande par courriel auprès du directeur des titres de la DNA**
- c) **Faire la demande auprès du DRA de sa ligue.**
- d) **Un AF01 ne peut pas avoir l'agrément FIDE, il faut un niveau supérieur.**

Article 1.3 du guide de l'arbitrage à l'international de la DNA.

QUESTION 16 :

Parmi les propositions ci-dessous, qu'est-ce que peut faire un arbitre AFO2 que ne peut pas faire un arbitre AFO1 ?

- a) **Délivrer des ASP.**
- b) Obtenir un agrément d'arbitre FIDE.
- c) Arbitrer un match de Nationale 1.
- d) Arbitrer une demi-finale de coupe de France.

Article 17.1 du RI de la DNA.

QUESTION 17 :

Votre stage AFO1 date des 19 et 20 mars 2022. Si vous ne faites pas de nouveau stage, jusqu'à quelle date votre licence d'arbitre est-elle valable ?

- a) 31/08/2025
- b) 20/03/2026
- c) **31/08/2026**
- d) Ça dépend du résultat des UV et de la date de leur obtention.

RI DNA, article 6.2 et date de validité des licences d'arbitre sur le site FFE

Faute de suivre un stage, un arbitre devient inactif au bout de 4 ans + la fin de saison en cour.

La saison actuelle finie le 31 août 2022. On ajoute 4 ans donc licence valable jusqu'au 31 août 2026.

Partie 4 : Coupe Loubatière :

QUESTION 18 :

En coupe Loubatière, dans quel cas les équipes présentes sur un même lieu doivent-elles être séparées en 2 groupes ?

- a) Jamais.
- b) **S'il y a plus de 7 équipes en nombre impair.**
- c) S'il est possible de ne faire que des groupes qui pourront jouer en toutes rondes.
- d) S'il y a plus de 12 équipes.

Article 5.6 Du règlement de la Coupe Loubatière.

QUESTION 19 :

En coupe Loubatière, quand le règlement impose-t-il une tenue représentative du club ?

- a) Jamais
- b) Au moment de la remise du trophée pour l'équipe qui le remporte.
- c) **Pour toutes les équipes, à partir des demi-finales.**
- d) Pour toutes les équipes participant à la finale.

Article 5.7.a. Du règlement de la Coupe Loubatière.

QUESTION 20 :

Voilà les scores d'une équipe. Quel est le départage de cette équipe au Berlin ?

Joueur 1 : 0 – X – 1

Joueur 2 : 1 – 1 – 0

Joueur 3 : 0 – X – 0

Joueur 4 : 1 – 0 – 1

- a) 5 points.
- b) 6 points.
- c) 12 points
- d) 15 points.

Livre de l'arbitre, chapitre 5.2 sur les départages, article 2.4.2).

Calcul du Berlin : (score joueur 1 x 4) + (score joueur 1 x 4) + (score joueur 1 x 4) + (score joueur 1 x 4).

Donc dans notre cas : (1,5 x 4) + (2 x 3) + (0,5 x 2) + (2 x 1) = 6 + 6 + 1 + 2 = 15 points.

FIN du corrigé de l'UVO

UVT – Session de juin 2022

Epreuve informatisée UVT - 1^{ère} partie

Documents autorisés : tous

VOTRE MISSION

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

Je vous sollicite pour arbitrer notre troisième open international qui aura lieu à pentecôte au siège social du club : Maison des Sports d'Arbitrage sur Seine.

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

A vous de créer le fichier PAPI.

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

1) Création du tournoi et saisie des joueurs.

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

Informations concernant le 3e tournoi international du club « AFO » :

- **Caractéristiques :**

Il se déroulera en 5 rondes au système suisse standard.

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

Le montant de l'inscription est de 30€ pour les adultes et de 15€ pour les jeunes

Les prix sont les suivants : Général (Les prix inférieurs à 15€ ne seront pas distribués.)

1er : 400€ ; 2ème : 300€ ; 3ème : 200€ ; 4ème : 100€ ; 5ème : 100€.

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

Les prix ne sont pas cumulables.

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

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

- **Départages :**

Cumulatif puis Buchholz.

- **Autres informations :**

Le tournoi se situe à 15 kilomètres de votre domicile. L'organisateur prend en charge les frais de restauration. Le déplacement se fait en voiture et vous apportez votre propre matériel informatique.

Préconisations :

Veillez bien à créer le tournoi directement sur votre ordinateur et non pas sur une clé USB !

Avant le 18 juin 2022 :

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

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 au 1er open international de parties à cadence lente du club «AFO»:

	Nom	Elo	Catégorie
1	ALBERT	1760 F	VetM
2	BERNARD	2150 F	SenM
3	CARLOS	1878 F	SenM
4	DANIELA	1890 F	CadF
5	ETIENNE	2140 N	SenM
6	FRANCOIS	2150 F	SenM
7	GEORGES	2111 F	CadM
8	HECTOR	2054 F	SenM
9	IGNACE	1890 N	SenM
10	JACQUELINE	1760 F	SenF

	Nom	Elo	Catégorie
11	LOUISE	2052 F	JunF
12	MICHELLE	1700 N	BenF
13	NICOLAS	2096 F	SenM
14	PAUL	1653 F	SenM
15	RICHARD	1640 N	BenM
16	SERGE	1698 F	VetM
17	URSULE	1760 N	SenF
18	VICTOR	2198 F	SenM
19	WILLIAM	1998 F	SenM
20	ZEPHYRIN	2210 F	SenM

Grille pour le prélèvement des résultats

Les résultats se lisent horizontalement. Par exemple si Michelle rencontre Jacqueline, suivre la ligne horizontale Michelle jusqu'à la colonne Jacqueline et noter le résultat qui apparaît (ici (1) gain Michelle).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	P	R	S	U	V	W	Z
ALBERT		1	0	=	1	0	=	0	1	0	=	=	1	0	1	0	1	0	0	1
BERNARD	0		1	0	=	1	1	0	=	1	0	=	1	=	1	0	=	=	=	=
CARLOS	1	0		0	1	=	0	1	0	1	0	0	1	0	1	=	1	=	0	1
DANIELA	=	1	1		=	1	=	0	=	=	0	=	1	=	1	0	0	1	1	0
ETIENNE	0	=	0	=		=	1	1	1	1	=	1	0	=	1	1	0	0	1	1
FRANCOIS	1	0	=	0	=		0	1	=	=	=	1	0	1	1	=	1	1	0	0
GEORGES	=	0	1	=	0	1		1	0	1	=	=	0	0	0	=	=	=	=	=
HECTOR	1	1	0	1	0	0	0		=	=	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1
IGNACE	0	=	1	=	0	=	1	=		1	=	1	0	0	=	=	=	=	=	=
JACQUELINE	1	0	0	=	0	=	0	=	0		1	0	0	0	1	=	1	=	0	1
LOUISE	=	1	1	1	=	=	=	1	=	0		0	0	1	=	1	0	=	1	0
MICHELLE	=	=	1	=	0	0	=	1	0	1			1	=	0	0	1	=	0	1
NICOLAS	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0		=	1	1	0	0	=	0
PAUL	1	=	1	=	=	0	1	0	1	1	0	=	=		0	=	1	1	=	1
RICHARD	0	0	0	0	0	0	1	1	=	0	=	1	0	1		1	=	=	1	0
SERGE	1	1	=	1	0	=	=	0	=	=	0	1	0	=	0		0	1	1	1
URSULE	0	=	0	1	1	0	=	1	=	0	1	0	1	0	=	1		1	1	=
VICTOR	1	=	=	0	1	0	=	1	=	=	=	=	1	0	=	0	0		0	=
WILLIAM	1	=	1	0	0	1	=	1	=	1	0	1	=	=	0	0	0	1		1
ZEPHYRIN	0	=	0	1	0	1	=	0	=	0	1	0	1	0	1	0	=	=	0	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	P	R	S	U	V	W	Z

Epreuve UVT – 2ème partie

Durée : 3 heures

30 Questions

Suite de la première partie envoyée le lundi 6 juin 2022 à faire chez vous.

Documents autorisés : tous

QUESTION 1 :

L'organisateur propose que le tournoi se déroule à la cadence 60mn avec ajout de 30s par coup et vous demande si cela est possible de faire les 5 rondes sur les 3 jours (samedi, dimanche et le lundi de Pentecôte). Que lui répondez-vous ?

- a) Impossible car on ne peut pas jouer plus de 6 heures par jour et cette cadence ne le permet pas.
- b) C'est possible mais ce tournoi sera réservé seulement aux joueurs ayant moins de 2200 ELO.
- c) C'est possible mais ce tournoi sera réservé seulement aux joueurs ayant moins de 2400 ELO.

QUESTION 2 :

L'organisateur vous signale qu'il exonère Albert et Daniela, 2 joueurs de son club, des droits d'inscription. Il vous demande à combien s'élèveront ces droits ?

- a) 34,65€.
- b) 36,75€.
- c) 44,65€.
- d) 46,75€.

QUESTION 3 :

La demande d'homologation doit être faite avec un certain délai avant le tournoi. Si la demande est faite hors délais quelle sera la sanction ?

- a) Il n'y a pas de sanction.
- b) Les invités seront comptabilisés dans le calcul des droits d'homologation.
- c) La part fixe des droits d'homologation sera doublée.
- d) La part variable des droits d'homologation passera de 7 à 14% des droits d'inscription au tournoi.

QUESTION 4 :

A quel moment doit-on veiller à afficher la liste des prix ?

- a) Dès la première moitié du tournoi.
- b) Avant la remise des prix.
- c) Le dimanche soir.

QUESTION 5 :

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 ?

- a) Avant la fin du tournoi.
- b) Sept jours maximums après le tournoi.
- c) Trois jours maximums après le tournoi.

QUESTION 6 :

Quels sont respectivement les numéros d'appariement de, Bernard, Daniela et d'Ursule ?

- a) 3, 12 et 16.
- b) 4, 12 et 15.
- c) 3, 11 et 16.
- d) 4, 11 et 15.

QUESTION 7 :

Faites l'appariement de la ronde 1 sachant que le plus fort joueur aura les blancs.

Richard vous demande si à la fin du tournoi il pourrait avoir un ELO FIDE. Que lui répondez-vous ?

- a) Si lors du tournoi il joue 5 parties contre des adversaires classés FIDE, qu'il marque au moins un demi-point et que le ELO calculé soit supérieur à 1000 alors il aura bien un ELO FIDE.
- b) Si lors du tournoi il joue 5 parties contre des adversaires classés FIDE, qu'il marque au moins un demi-point et que le ELO calculé soit supérieur à 1100 alors il aura bien un ELO FIDE.
- c) Si lors du tournoi il joue 9 parties contre des adversaires classés FIDE, qu'il marque au moins un demi-point et que le ELO calculé soit supérieur à 1000 alors il aura bien un ELO FIDE.

QUESTION 8 :

Dans la position ci-dessous les blancs jouent Cxg5 et appuient sur la pendule. C'est leur 2^{ème} coup illégal achevé. Quelle est votre décision ?

- a) 2mn de plus pour les Noirs et les Blancs doivent jouer leur Cavalier
- b) Gain blanc.
- c) Gain noir.
- d) Partie nulle.



QUESTION 9 :

Saisissez les résultats de la ronde 1.

Qu'est-ce qu'une transposition ?

- a) Un changement dans l'ordre des joueurs présents dans S1.
- b) Un changement dans l'ordre des joueurs présents dans S2.
- c) Un échange entre S1 et S2.

QUESTION 10 :

Appariez la ronde 2

Après 2h environ de jeu dans cette deuxième ronde, Nicolas se rend compte que Serge et lui se sont trompés de table. Que faites-vous ?

- a) Les 2 parties continuent et Papi sera corrigé en conséquence.
- b) On déclare la perte de ces deux joueurs par forfait.
- c) On sanctionne ces deux joueurs par la perte de la partie.

QUESTION 11 :

Qu'est-ce qu'un flotteur descendant ?

- a) Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparié dans un niveau, et qui doit donc rejoindre un niveau inférieur.
- b) Un flotteur descendant est un joueur qui est apparié dans un niveau supérieur au sien.
- c) Un flotteur descendant est un joueur qui est apparié dans un niveau inférieur mais séparé de 0.5 point seulement par rapport au sien.

QUESTION 12 :

Parmi les propositions ci-dessous quel critère d'appariement est un critère relatif ?

- a) Deux joueurs ne joueront pas l'un contre l'autre plus d'une fois.
- b) Minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.
- c) Si le niveau actuel est l'avant-dernier : choisir l'ensemble des flotteurs descendants pour compléter l'appariement de la ronde.

QUESTION 13 :

Quelle affirmation ci-dessous correspond le mieux à la notion de couleurs faibles ?

- a) Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est supérieure à 1, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.
- b) Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.
- c) Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est inférieure à 1, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.

QUESTION 14 :

Saisissez les résultats et appariez la ronde 3.

Jacqueline ne comprend pas pourquoi elle rencontre Nicolas. Elle considère que ce devrait être Serge. Quelle est l'explication ?

- a) Georges (n), Jacqueline (n) et Serge (b) se retrouve dans un niveau hétérogène résiduel à 0,5 points où il ne peut pas y avoir de tables perturbées. Georges et Jacqueline demandant tous les deux les noirs ne peuvent pas se rencontrer à cette ronde. Après permutation Serge (b) rencontrera Georges (n) et Jacqueline sera appariée avec Nicolas (b) et sera flotteur descendante.
- b) Georges (n), Jacqueline (n) et Serge (b) se retrouve dans un niveau homogène résiduel à 0,5 points où il n'y a pas de tables perturbées. Georges et Jacqueline demandant tous les deux les noirs ne peuvent pas se rencontrer à cette ronde. Après permutation Serge (b) rencontrera Georges (n) et Jacqueline sera appariée avec Nicolas (b) et sera flotteur descendante.
- c) Georges (n), Jacqueline (n) et Serge (b) se retrouve dans un niveau homogène résiduel à 0,5 points où il ne peut pas y avoir de tables perturbées. Georges et Jacqueline demandant tous les deux les noirs ne peuvent pas se rencontrer à cette ronde. Après permutation Serge (b) rencontrera Georges (n) et Jacqueline sera flotteur montante appariée avec Nicolas (b).

QUESTION 15 :

Lors de cette ronde 3, combien de joueurs sont flotteurs montants ?

- a) 0.
- b) 1.
- c) 2.

QUESTION 16 :

Au 39ème coup, un joueur vous demande la nulle pour 3 fois la même position. Son adversaire conteste. Commence alors la reconstitution de la partie.

Au cours de cette reconstitution, vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup illégal (mouvement de cavalier illicite) au 22ème coup. Quelle est votre décision ?

- a) Coup irrégulier et on ne peut plus revenir en arrière. Vous êtes obligé de déclarer la partie nulle.
- b) Coup irrégulier effectué il y a trop longtemps. Celui qui a fait ce coup irrégulier perd la partie.
- c) La reconstitution s'arrête là et la partie doit reprendre au 22ème coup.

QUESTION 17 :

Saisissez les résultats de la ronde 3 et appariez la ronde 4.

Combien y a-t-il de groupes de points ?

- a) 4.
- b) 5.
- c) 6.
- d) 7.

QUESTION 18 :

Pourquoi William, le plus fort du niveau à 1,5 points rencontre Zéphyrin du niveau suivant.

- a) Par ordre alphabétique William étant le dernier des 3 personnes qui forment ce niveau, c'est bien lui qui descend au niveau inférieur.
- b) William désirant fortement les blancs il ne peut pas rencontrer un des deux autres car leurs couleurs ne sont pas compatibles.
- c) Le niveau est formé de 3 personnes. William ayant déjà joué les deux autres il descend au niveau inférieur.

QUESTION 19 :

La ronde 4 est en cours, imaginons qu'un joueur vienne vous signaler qu'un résultat erroné a été enregistré à la ronde 3. Que faites-vous ?

- a) L'erreur sera corrigée avant l'appariement de la ronde 5.
- b) L'erreur ayant été signalée trop tard ne sera corrigée qu'à la fin du tournoi avant le calcul des prix.
- c) Le résultat ne sera pas corrigé et envoyé tel quel à la FIDE.

QUESTION 20 :

A la dernière table Albert ne se présente pas et vous n'aurez plus de nouvelles de lui. Quelle suite sera donnée à ce forfait ?

- a) Tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur Technique de la DNA.
- b) Tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur Juridique de la DNA.
- c) Tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur des Compétitions Fédérales.

QUESTION 21 :

Dans un tournoi un joueur ayant pris un bye lui octroyant un demi-point peut-il être exempt lors d'une des rondes suivantes ?

- a) Oui.
- b) Non.

QUESTION 22

A la fin de la 4^{ème} ronde Carlos vient vous voir pour vous indiquer que son ELO de 1878 n'est pas le bon. Il a réellement 1778 et vous demande de le changer. Que faites-vous ?

- a) Les numéros d'appariement étant directement liés au ELO on n'est pas autorisé à changer ce dernier après le début du tournoi.
- b) Les numéros d'appariements ne changeant pas, vous modifiez son ELO immédiatement dans le logiciel Papi.
- c) Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après la 2^{ème} ronde.

QUESTION 23

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 entérinez le mat.

QUESTION 24

Appariez la ronde 5. Comment sera la couleur demandée respectivement par Jacqueline et Paul ?

- a) Blanche faible, Noire Forte.
- b) Blanche forte, Noire Absolue.
- c) Blanche absolue, Noire Faible.

QUESTION 25

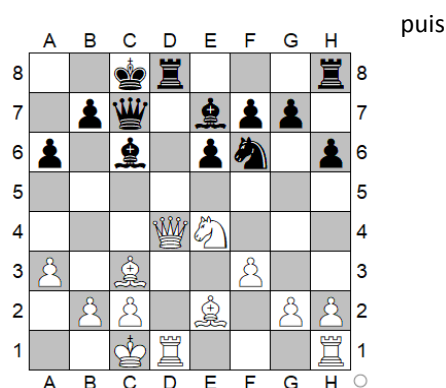
Un joueur ayant les blancs vous appelle parce que les noirs viennent de jouer 0-0-0, ont appuyé sur la pendule. C'est le premier coup irrégulier des noirs.

La pendule arrêtée, indique :

Blancs : 30 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 37 secondes.

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

- a) Blancs : 30 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 37 secondes.
- b) Blancs : 30 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 07 secondes.
- c) Blancs : 32 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 37 secondes.
- d) Blancs : 32 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 07 secondes.

**QUESTION 26**

Le tournoi étant terminé Richard aura-t-il un ELO FIDE ? Si oui quel sera-t-il ?

- a) Oui 1957.
- b) Oui 1977.
- c) Oui 1987.
- d) Non car il n'a pas rencontré assez de joueurs FIDE.

QUESTION 27

Comment est calculée la performance d'un joueur ?

- a) Moyenne Elo des adversaires plus une quantité déterminée par le nombre de points réalisés lors du tournoi.
- b) Moyenne Elo des adversaires multipliée par le nombre de points réalisés lors du tournoi.
- c) Moyenne Elo des adversaires moins une quantité déterminée par le nombre de points réalisés lors du tournoi.

QUESTION 28

Quel sera le prix qu'Etienne recevra, calculé respectivement à la place, au système partagé et au système Hort ?

- a) 100€, 25€ et 100€.
- b) 100€, 25€ et 62,50€.
- c) 100€, 25€ et 12,50€.

QUESTION 29

Quel sera le montant de votre indemnité ?

- a) 119€.
- b) 150€.
- c) 177,90€.
- d) 217,90€.

QUESTION 30

Quel sera le montant à déclarer au fisc dans les Bénéfices Non Commerciaux, lors de votre déclaration de revenus ?

- a) 0€.
- b) 119€.
- c) 150€.
- d) 177,90€.

Fin de l'UVT

UVT – juin 2022 - grille des réponses

QUESTION	REPONSE	ARTICLE DE REFERENCE	Taux Réussite (%)
1	C	6.1 Classement standard de la FIDE. Art 1 - Cadences de jeu	82%
2	D	Droits d'homologation (LA)	56%
3	C	Homologation des tournois (LA)	97%
4	A	Devoir de l'arbitre, article 22.1 du RIDNA	94%
5	B	R03 – Tournois Homologués art 2.5	62%
6	C	Ordre initial des joueurs (LA)	88%
7	A	Classement de la FIDE, article 6.1.4 (LA)	97%
8	D	Article 7.5.5 des règles du jeu	32%
9	B	D1 du règlement du système suisse (LA)	71%
10	A	Système suisse	91%
11	A	A4 règlement du système suisse (LA)	97%
12	C	C4 du règlement du système suisse (LA)	85%
13	B	A6 du règlement du système suisse (LA)	88%
14	B	Système suisse	38%
15	C	Système suisse	62%
16	C	Art 7.5.1 des règles du jeu	97%
17	D	Utilisation de Papi	79%
18	C	C04.1 Règlement du système suisse page (LA)	68%
19	A	D règles de couleur et d'affichage du système suisse art 8 (LA)	82%
20	B	Art 23.1 du RI DNA	88%
21	A	C04.1 du règlement du système suisse (LA)	56%
22	B	C04.2 Ordre initial B3 (LA)	68%
23	C	Art 7.5.1 et 7.5.4	38%
24	B	Aide appariement de Papi	47%
25	D	Réglage pendule	59%
26	A	Classement FIDE Art 7.2.3 (LA)	35%
27	A	Performance (LA)	94%
28	A	Calcul des prix	9%
29	D	Indemnités (LA)	35%
30	A	Secteur juridique site DNA	32%

UVT - juin 2022 – Corrigé détaillé

QUESTION 1 :

L'organisateur propose que le tournoi se déroule à la cadence 60mn avec ajout de 30s par coup et vous demande si cela est possible de faire les 5 rondes sur les 3 jours (samedi, dimanche et le lundi de Pentecôte). Que lui répondez-vous ?

- a) Impossible car on ne peut pas jouer plus de 6 heures par jour et cette cadence ne le permet pas.
- b) C'est possible mais ce tournoi sera réservé seulement aux joueurs ayant moins de 2200 ELO.
- c) C'est possible mais ce tournoi sera réservé seulement aux joueurs ayant moins de 2400 ELO.

6.1 Le classement standard de la FIDE. Article 1 Cadences de jeu

QUESTION 2 :

L'organisateur vous signale qu'il exonère Albert et Daniela, 2 joueurs de son club, des droits d'inscription. Il vous demande à combien s'élèveront ces droits ?

- a) 34,65€.
- b) 36,75€.
- c) 44,65€.
- d) 46,75€.

Calcul des droits d'homologation. Livre de l'arbitre

Se référer au calcul des droits d'homologation du LA. Il est précisé que la part variable de 7% des droits d'inscriptions comprend tous les adultes et jeunes (hors MI et GMI). Albert et Daniela n'ayant pas de titre, entrent dans le calcul des droits. Ce qui nous donne :

15 adultes x 30€ = 450€

5 jeunes x 15€ = 75

(450+75) x 7% = 36,75

Droits = Part fixe de 10€ + 7% des inscriptions = 10 + 36,75 = 46,75€

QUESTION 3 :

La demande d'homologation doit être faite avec un certain délai avant le tournoi. Si la demande est faite hors délais quelle sera la sanction ?

- a) Il n'y a pas de sanction.
- b) Les invités seront comptabilisés dans le calcul des droits d'homologation.
- c) La part fixe des droits d'homologation sera doublée.
- d) La part variable des droits d'homologation passera de 7 à 14% des droits d'inscription au tournoi.

Homologation des tournois. Livre de l'arbitre

QUESTION 4 :

A quel moment doit-on veiller à afficher la liste des prix ?

- a) Dès la première moitié du tournoi.
- b) Avant la remise des prix.
- c) Le dimanche soir.

Devoir de l'arbitre, article 22.1 du RIDNA

QUESTION 5 :

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 ?

- a) Avant la fin du tournoi.
- b) Sept jours maximums après le tournoi.
- c) Trois jours maximums après le tournoi.

R03 - Tournois homologués, article 2.5

QUESTION 6 :

Quels sont respectivement les numéros d'appariement de, Bernard, Daniela et d'Ursule ?

- a) 3, 12 et 16.
- b) 4, 12 et 15.
- c) 3, 11 et 16.
- d) 4, 11 et 15.

Système suisse. Ordre initial des joueurs. Livre de l'arbitre

QUESTION 7 :

Faites l'appariement de la ronde 1 sachant que le plus fort joueur aura les blancs.

Richard vous demande si à la fin du tournoi il pourrait avoir un ELO FIDE. Que lui répondez-vous ?

- a) Si lors du tournoi il joue 5 parties contre des adversaires classés FIDE, qu'il marque au moins un demi-point et que le ELO calculé soit supérieur à 1000 alors il aura bien un ELO FIDE.
- b) Si lors du tournoi il joue 5 parties contre des adversaires classés FIDE, qu'il marque au moins un demi-point et que le ELO calculé soit supérieur à 1100 alors il aura bien un ELO FIDE.
- c) Si lors du tournoi il joue 9 parties contre des adversaires classés FIDE, qu'il marque au moins un demi-point et que le ELO calculé soit supérieur à 1000 alors il aura bien un ELO FIDE.

Classement de la FIDE, article 6.1.4. Livre de l'arbitre

QUESTION 8 :

Dans la position ci-dessous les blancs jouent Cxg5 et appuient sur la pendule. C'est leur 2^{ème} coup illégal achevé. Quelle est votre décision ?

- a) 2mn de plus pour les Noirs et les Blancs doivent jouer leur Cavalier
- b) Gain blanc.
- c) Gain noir.
- d) Partie nulle.

Article 7.5.5 des règles du jeu



QUESTION 9 :

Saisissez les résultats de la ronde 1.

Qu'est-ce qu'une transposition ?

- a) Un changement dans l'ordre des joueurs présents dans S1.
- b) Un changement dans l'ordre des joueurs présents dans S2.
- c) Un échange entre S1 et S2.

D1 du règlement du système suisse. Livre de l'arbitre

QUESTION 10 :

Appariez la ronde 2

Après 2h environ de jeu dans cette deuxième ronde, Nicolas se rend compte que Serge et lui se sont trompés de table. Que faites-vous ?

- a) Les 2 parties continuent et Papi sera corrigé en conséquence.
- b) On déclare la perte de ces deux joueurs par forfait.
- c) On sanctionne ces deux joueurs par la perte de la partie.

Pour le calcul du ELO les parties ayant été réellement jouées elles doivent être comptabilisées. Si moins de 10 coups ont été joués par les deux joueurs sur les deux échiquiers, on pourrait, éventuellement, demander aux joueurs de recommencer leur partie avec cette fois les bons adversaires.

QUESTION 11 :

Qu'est-ce qu'un flotteur descendant ?

- a) Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparié dans un niveau, et qui doit donc rejoindre un niveau inférieur.
- b) Un flotteur descendant est un joueur qui est apparié dans un niveau supérieur au sien.
- c) Un flotteur descendant est un joueur qui est apparié dans un niveau inférieur mais séparé de 0.5 point seulement par rapport au sien.

A4 du règlement du système suisse. Livre de l'arbitre

QUESTION 12 :

Parmi les propositions ci-dessous quel critère d'appariement est un critère relatif ?

- a) Deux joueurs ne joueront pas l'un contre l'autre plus d'une fois.
- b) Minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.
- c) Si le niveau actuel est l'avant-dernier : choisir l'ensemble des flotteurs descendants pour compléter l'appariement de la ronde.

C4 du règlement du système suisse. Livre de l'arbitre

QUESTION 13 :

Quelle affirmation ci-dessous correspond le mieux à la notion de couleurs faibles ?

- a) Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est supérieure à 1, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.
- b) Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.
- c) Une préférence de couleur est dite faible quand la différence de couleur d'un joueur est inférieure à 1, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.

A6 du règlement du système suisse. Livre de l'arbitre

QUESTION 14 :

Saisissez les résultats et appariez la ronde 3.

Jacqueline ne comprend pas pourquoi elle rencontre Nicolas. Elle considère que ce devrait être Serge. Quelle est l'explication ?

- a) Georges (n), Jacqueline (n) et Serge (b) se retrouve dans un niveau hétérogène résiduel à 0,5 points où il ne peut pas y avoir de tables perturbées. Georges et Jacqueline demandant tous les deux les noirs ne peuvent pas se rencontrer à cette ronde. Après permutation Serge (b) rencontrera Georges (n) et Jacqueline sera appariée avec Nicolas (b) et sera flotteur descendante.
- b) Georges (n), Jacqueline (n) et Serge (b) se retrouve dans un niveau homogène résiduel à 0,5 points où il n'y a pas de tables perturbées. Georges et Jacqueline demandant tous les deux les noirs ne peuvent pas se rencontrer à cette ronde. Après permutation Serge (b) rencontrera Georges (n) et Jacqueline sera appariée avec Nicolas (b) et sera flotteur descendante.
- c) Georges (n), Jacqueline (n) et Serge (b) se retrouve dans un niveau homogène résiduel à 0,5 points où il ne peut pas y avoir de tables perturbées. Georges et Jacqueline demandant tous les deux les noirs ne peuvent pas se rencontrer à cette ronde. Après permutation Serge (b) rencontrera Georges (n) et Jacqueline sera flotteur montante appariée avec Nicolas (b).

QUESTION 15 :

Lors de cette ronde 3, combien de joueurs sont flotteurs montants ?

- a) 0.
- b) 1.
- c) 2.

Victor (0,5 points) qui joue contre Richard (1 point) et Nicolas (0 point) qui joue contre Jacqueline (0,5 points).

QUESTION 16 :

Au 39ème coup, un joueur vous demande la nulle pour 3 fois la même position. Son adversaire conteste. Commence alors la reconstitution de la partie.

Au cours de cette reconstitution, vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup illégal (mouvement de cavalier illicite) au 22ème coup. Quelle est votre décision ?

- a) Coup irrégulier et on ne peut plus revenir en arrière. Vous êtes obligé de déclarer la partie nulle.
- b) Coup irrégulier effectué il y a trop longtemps. Celui qui a fait ce coup irrégulier perd la partie.
- c) La reconstitution s'arrête là et la partie doit reprendre au 22ème coup.

Article 7.5.1 des règles du jeu

QUESTION 17 :

Saisissez les résultats de la ronde 3 et appariez la ronde 4.

Combien y a-t-il de groupes de points ?

- a) 4.
- b) 5.
- c) 6.
- d) 7.

Dans papi regarder les onglets « Appariements » et « Information ».

QUESTION 18 :

Pourquoi William, le plus fort du niveau à 1,5 points rencontre Zéphyrin du niveau suivant.

- a) Par ordre alphabétique William étant le dernier des 3 personnes qui forment ce niveau, c'est bien lui qui descend au niveau inférieur.
- b) William désirant fortement les blancs il ne peut pas rencontrer un des deux autres car leurs couleurs ne sont pas compatibles.
- c) **Le niveau est formé de 3 personnes. William ayant déjà joué les deux autres il descend au niveau inférieur.**

C04.1 du règlement du système suisse. Livre de l'arbitre

QUESTION 19 :

La ronde 4 est en cours, imaginons qu'un joueur vienne vous signaler qu'un résultat erroné a été enregistré à la ronde 3. Que faites-vous ?

- a) **L'erreur sera corrigée avant l'appariement de la ronde 5.**
- b) L'erreur ayant été signalée trop tard ne sera corrigée qu'à la fin du tournoi avant le calcul des prix.
- c) Le résultat ne sera pas corrigé et envoyé tel quel à la FIDE.

D Règles d'appariement de couleur et d'affichage du règlement du système suisse, art 8. Livre de l'arbitre

QUESTION 20 :

A la dernière table Albert ne se présente pas et vous n'aurez plus de nouvelles de lui. Quelle suite sera donnée à ce forfait ?

- a) Tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur Technique de la DNA.
- b) **Tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur Juridique de la DNA.**
- c) Tout abandon de tournoi non justifié sera automatiquement signalé au Directeur des Compétitions Fédérales.

Article 23.1 Mesures administratives du RIDNA

QUESTION 21 :

Dans un tournoi un joueur ayant pris un bye lui octroyant un demi-point peut-il être exempt lors d'une des rondes suivantes ?

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

C04.1 du règlement du système suisse article d. Livre de l'arbitre

QUESTION 22

A la fin de la 4^{ème} ronde Carlos vient vous voir pour vous indiquer que son ELO de 1878 n'est pas le bon. Il a réellement 1778 et vous demande de le changer. Que faites-vous ?

- a) Les numéros d'appariement étant directement liés au ELO on n'est pas autorisé à changer ce dernier après le début du tournoi.
- b) **Les numéros d'appariements ne changeant pas, vous modifiez son ELO immédiatement dans le logiciel Papi.**
- c) Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après la 2^{ème} ronde.

C04.2 ordre initial du règlement du système suisse B3. Livre de l'arbitre

QUESTION 23

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 entérinez le mat.

Art 7.5.1 des règles du jeu

Certes le mat est intervenu sur un coup illégal (roquer à 2 mains) mais obliger à jouer un coup légal ne changera rien au résultat. Le joueur jouerait son Roi puisque c'est la pièce touchée en premier, ferait le grand roque, cette fois correctement, et materait son adversaire. Par contre un avertissement peut être donné.

QUESTION 24

Appariez la ronde 5. Comment sera la couleur demandée respectivement par Jacqueline et Paul ?

- a) Blanche faible, Noire Forte.
- b) Blanche forte, Noire Absolue.
- c) Blanche absolue, Noire Faible.

Par exemple regarder « Information » Aide appariement de papi

QUESTION 25

Un joueur ayant les blancs vous appelle parce que les noirs viennent de jouer 0-0-0, puis ont appuyé sur la pendule. C'est le premier coup irrégulier des noirs.

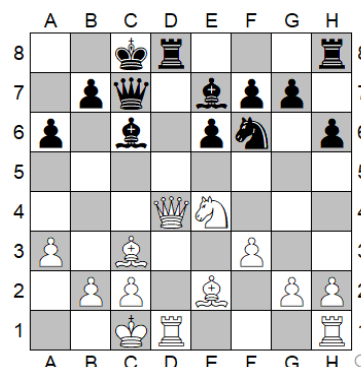
La pendule arrêtée, indique :

Blancs : 30 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 37 secondes.

Que devra indiquer la pendule à la reprise du jeu ?

- a) Blancs : 30 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 37 secondes.
- b) Blancs : 30 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 07 secondes.
- c) Blancs : 32 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 37 secondes.
- d) Blancs : 32 minutes et 58 secondes - Noirs : 35 minutes et 07 secondes.

Redonner le trait aux noirs, ajuster les pendules : 2mn supplémentaires aux blancs et retirer 30s aux noirs.



QUESTION 26

Le tournoi étant terminé Richard aura-t-il un ELO FIDE ? Si oui quel sera-t-il ?

- a) Oui 1957.
- b) Oui 1977.
- c) Oui 1987.
- d) Non car il n'a pas rencontré assez de joueurs FIDE.

Classement FIDE. Article 7.2.3. Livre de l'arbitre

Richard a rencontré : William 1998F, François 2150F, Victor 2205F, Paul 1653F et Carlos 1878F

La moyenne RA est de : (1998 + 2150 + 2205 + 1653 + 1778) / 5 = 9784 / 5 = 1956,8 arrondi à 1957.

Richard ayant marqué 2,5 pts contre ces 5 joueurs son ELO FIDE (RU) sera égal à la moyenne arrondie des ELO de ses adversaires, à savoir 1957.

QUESTION 27

Comment est calculée la performance d'un joueur ?

- a) Moyenne Elo des adversaires plus une quantité déterminée par le nombre de points réalisés lors du tournoi.
- b) Moyenne Elo des adversaires multipliée par le nombre de points réalisés lors du tournoi.
- c) Moyenne Elo des adversaires moins une quantité déterminée par le nombre de points réalisés lors du tournoi.

Performance. Livre de l'arbitre

QUESTION 28

Quel sera le prix qu'Etienne recevra, calculé respectivement à la place, au système partagé et au système Hort ?

- a) 100€, 25€ et 100€.
- b) 100€, 25€ et 62,50€.
- c) 100€, 25€ et 12,50€.

Le système Hort chapitre 5.3 du livre de l'arbitre

4 joueurs à 3 points.

Le calcul au système Hort nous donne :

Pour Etienne : $(100 + 25) / 2 = 62,5$

Pour Hector : $(0 + 25) / 2 = 12,5$

Pour William $(0 + 25) / 2 = 12,5$

Pour Carlos $(0 + 25) / 2 = 12,5$

Les prix inférieurs à 15€ n'étant pas distribués Etienne 5ème reçoit les 100€ de sa place.

QUESTION 29

Quel sera le montant de votre indemnité ?

- a) 119€.
- b) 150€.
- c) 177,90€.
- d) 217,90€.

Indemnités versées à l'arbitre. Livre de l'arbitre

On ramène l'indemnité journalière à 50€ par jour, plus le déplacement $(30 \times 3 \times 0.31 = 27,90\text{€})$ plus l'utilisation de son propre matériel informatique (40€)

$I = 150 + 27,90 + 40 = 217,90\text{€}$

QUESTION 30

Quel sera le montant à déclarer au fisc dans les Bénéfices Non Commerciaux, lors de votre déclaration de revenus ?

- a) 0€.
- b) 119€.
- c) 150€.
- d) 177,90€.

En France, lorsque les sommes perçues sont inférieures au seuil fixé annuellement (5965€ en 2022 par exemple), il n'y a pas de charges sociales et il n'y a pas de déclaration à effectuer pour les impôts.

<https://dna.ffechecs.fr/secteurs/juridique/>

Commentaires du correcteur sur certaines questions qui ont manifestement posé un problème aux candidats.

Q1 : La limite haute pour que les parties soient comptabilisées pour le elo dans un tournoi à la cadence de 60mn + 30s/cps est maintenant de 2400 et non plus 2200.

Q2 : Les invités qui ne sont pas GMI ou MI sont comptabilisés comme des participants ayant payés leur inscription. Ils entrent donc dans le calcul des droits d'homologation.

Q5 : Le délai est bien de 7 jours après la fin du tournoi comme indiqué dans l'article 2.5 du R03 – Tournois homologués.

Q6 : Ne pas oublier qu'à elo égal c'est l'ordre alphabétique qui s'applique pour déterminer les numéros d'appariement.

Q8 : Les noirs ne peuvent pas gagner malgré le deuxième coup illégal des blancs. C'est une application stricte de l'article 7.5.5 qui dit en substance que la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux. Ici le seul coup légal des blancs qui sont en échec, est Cxf4 qui mate immédiatement les noirs.

Q14 : Beaucoup de mauvaises réponses.

Les trois joueurs se retrouvent dans un groupe résiduel homogène. Deux veulent les noirs et un les blancs.

S1	S2
Georges (n)	Jacqueline (n)
	Serge (b)

Pas de tables perturbées. Georges ne peut donc pas rencontrer Jacqueline puisque tous les deux veulent les noirs. Après permutation des S2, Georges peut jouer avec Serge et Jacqueline descend au niveau inférieur.

Q15 : Deux qui nagent et deux qui coulent...

Q21 : C04.1 Règles de base du système suisse p178 du LA paragraphe d (bleuté) qui dit :

Un joueur qui a déjà reçu, un point alloué par exemption [d'appariement – ne concerne pas les « bye » pratiqués parfois pour un joueur qui ne joue pas une ronde donnée à sa demande qui peut apporter ½ point- NDT] ou a déjà gagné par forfait en raison de la non-présentation de son adversaire à temps, ne peut plus être exempt.

Q22 : Rien n'interdit de modifier le elo d'un joueur mais en revanche les numéros d'appariements ne peuvent pas changer après la ronde 4.

C4.2 B Ordre initial page 180 du LA

Si, pour une quelconque raison, les données utilisées pour déterminer les classements ne sont pas correctes, elles peuvent être corrigées à n'importe quel moment. Les numéros d'appariements peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées, mais seulement pour les trois premières rondes. Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après la 4ème ronde.

Q23 : Commentaire du 7.5.4.

Q25 : Certains ont répondu « c » oubliant d'enlever les 30s d'incrément aux noirs.

Q26 : Si le elo changement de elo demandé par Carlos n'a pas été effectué le calcul devient faux.

Q28 : Dans l'envoi de la 1^{ère} partie du sujet il était précisé que les prix inférieurs à 15€ ne seraient pas distribués. C'est pourquoi Etienne reçoit les 100 de sa place.

Q29 : On ramène l'indemnité journalière à 50€ par jour, plus le déplacement ($30 \times 3 \times 0.31 = 27,90€$) plus l'utilisation de son propre matériel informatique (40€). $I = 150 + 27,90 + 40 = 217,90€$

Q30 : <https://dna.ffechecs.fr/secteurs/juridique/>

Fin du corrigé de l'UVT

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.