Direction Nationale de l'Arbitrage

Livre de L'arbitre

Fédération Française des échecs

SOMMAIRE

Partie 1: LA D.N.A. et les arbitres 3
Chapitre 1.1 : La composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage 4
Chapitre 1.2 : Les missions de l'arbitre 7
Chapitre 1.3 : Le règlement intérieur de la D.N.A. 16
Partie 2: Les règles du jeu 34
Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs 35
Chapitre 2.2 : Règles générales pour les compétitions FIDE 72
Chapitre 2.3 : Normalisation, matériel de jeu et conseils d'organisation 78
Chapitre 2.4 : Règles du jeu en ligne 85
Partie 3: Les systèmes d'appariements 100
Chapitre 3.1 : Les tournois toutes-rondes 101
Chapitre 3.2 : Les matchs au système Scheveningen 106
Chapitre 3.3 : Les tournois au système Molter 107
Chapitre 3.4 : Les tournois à élimination directe (Système coupe) 118
Chapitre 3.5 : Les règles du système suisse 120
Partie 4: Gestion d'un tournoi 140
Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie 141
Chapitre 4.2 : Les systèmes de départages 145
Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix 156
Chapitre 4.4 : Handicap 158
Chapitre 4.5 : Tournois de Haut-Niveau 161
Partie 5: Mission administrative et arbitrage 164
Chapitre 5.1 : Gestion d'un match 165
Chapitre 5.2 : Préparation d'un tournoi 166
Chapitre 5.3 : Gestion du Tournoi 169
Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi 171
Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres 177
Partie 6: La FIDE 180
Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE 181
Chapitre 6.2 : Le classement Rapide et Blitz de la FIDE 186
Chapitre 6.3 : Titres de la FIDE 191
Chapitre 6.4 : Titres d'Arbitres décernés par la FIDE 204
Chapitre 6.5 : Séminaire de formation d'arbitres et formateurs FIDE 209
Chapitre 6.6 : Classification des arbitres de la FIDE 218
Chapitre 6.7 : Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE 223
Chapitre 6.8 : Enregistrement et octroi de licence FIDE 226

Partie 1: LA D.N.A. et les arbitres

Chapitre 1.1 : La composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

Chapitre 1.2 : Les missions de l'arbitre

Chapitre 1.3 : Le règlement intérieur de la D.N.A.

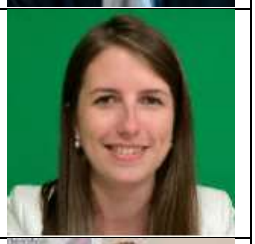
Chapitre 1.1 : La composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

COMPOSITION DE LA DNA AU 24 AVRIL 2021

Les cadres de l'arbitrage

Contacter la DNA

COMPOSITION DE LA DNA AU 24 AVRIL 2021

Directeur National de l'Arbitrage	LEWIS John	
Directrice Nationale de l'Arbitrage adjointe	LEBRET Loriane	
Directeur de la Communication	DERVIEUX Dominique	
Directeur de l'Éducation	HEDDACHE Rachid	
Directrice des Titres	HENNEQUIN Chantal	
Directeur Juridique	LAPEYRE Pierre	
Directeur des Règlements	CLAREBOUT Julien	
Directeur du Numérique	BENADDOU Khaled	

Les cadres de l'arbitrage

Les Directions Régionales de l'arbitrage

http://echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRA

Les formateurs et formatrices

http://www.echecs.asso.fr/ListeArbitres.aspx?Action=DNA&Level=X

Les superviseures et superviseuses

http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=SRA

Contacter la DNA

Le site internet de la Direction Nationale de l'arbitrage

https://dna.ffechecs.fr/

Formulaire de contact

https://dna.ffechecs.fr/question/

Chapitre 1.2 : Les missions de l’arbitre

A. Rôle auprès de l'échiquier :

B. Mission administrative

C. Mission fédérale

D. Code de l’Éthique (F.I.D.E A08)

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

A. Rôle auprès de l'échiquier :

Article 1 Déroulement des parties.

1.1. Généralités :

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

Afin d'assurer convenablement cette mission, l'arbitre s'abstiendra de conduire simultanément tout ou partie de ses autres missions. De plus, sauf nécessité impérieuse, l'arbitre ne doit pas quitter le lieu de la compétition.

1.2. Reprise après ajournement :

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

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

Article 2 Préparation des séances de jeu.

2.1. Locaux et matériel :

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

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

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

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

2.2. Appariements :

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

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

Article 3 Affichages - Résultats des parties.

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

Les résultats des parties doivent être collationnés sans retard à l'issue des séances de jeu. La notation des résultats est gérée par l'arbitre (sous forme manuscrite ou à l'aide d'un support informatique) qui peut, sous sa responsabilité, déléguer ce collationnement à un adjoint ou à toute autre personne fournie par l'organisateur. L'arbitre est responsable de l'affichage des résultats en format normal.

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

Article 4 Le jury d'appel :

Le jury d'appel n'est indispensable que pour les tournois de haut niveau.

4.1. Composition.

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

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

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

4.2. Rôle et pouvoir.

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

B. Mission administrative

Cette mission regroupe l'ensemble des relations

- d'une part entre l'arbitre et l'organisateur de la manifestation,
- d'autre part entre l'arbitre et la Direction Technique Nationale et la Direction Nationale d'Arbitrage.

Article 1 Relations avec l'organisation

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

1.1. Règlement intérieur du tournoi

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

Il doit indiquer au minimum :

- Dates et horaires de la vérification des licences, des séances de jeu, des reprises des ajournées (éventuellement des supplémentaires), des jours de repos, du jour de clôture, etc...
- Cadence et modalités des fins de parties (finish, KO...)
- Types d'appariements utilisés (système, manuels, informatisés...)

- Départages utilisés pour le classement final
- Modalités pour les prix (partagés, non cumulables ...), détails en annexe
- Noms et qualités des arbitres
- Composition du jury d'appel, pour les tournois de haut niveau (avant la première ronde)
- Éventuellement les conditions particulières (salle d'analyse, emplacement pour fumer, etc. ...)
- Les adresses : du lieu de la compétition, de la salle d'analyse et éventuellement de l'arbitre que l'organisateur devra toujours être en mesure de joindre.
- Temps accordé avant le forfait.

1.2. Défraiement de l'arbitre

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

Article 2 Relations avec les instances fédérales

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

Article 3 Relation avec les joueurs

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

C. Mission fédérale

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

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

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

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

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

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

D. Code de l'Éthique (F.I.D.E A08)

Approuvé par l'assemblée générale de la FIDE et mis en application au 1er avril 2022, le code de l'éthique de la FIDE joint à son code disciplinaire est mis à disposition sur le site internet de la FIDE :

https://handbook.fide.com/files/handbook/EthicsAndDisciplinaryCode2022.pdf

https://handbook.fide.com/files/handbook/EDCProceduralRules2022.pdf

Vous trouverez ci-dessous une traduction partielle des articles qui devraient être portés à la connaissance de chaque joueur d'échecs et pour lesquels chaque arbitre devrait s'assurer de la surveillance dans le cadre de sa mission. Ce code s'appliquant à tout participant : joueur, accompagnateur, arbitre, journaliste, organisateur ou de manière générale à tout officiel lié au déroulement d'un événement concernant le jeu d'échecs.

La Fédération Française des échecs dispose de ses propres instances disciplinaires mais se référera à la procédure disciplinaire de la FIDE dans des cas graves ou concernant un joueur étranger affilié à la FIDE par un autre pays.

Article 1 Objectifs de ce code

1.3. Le présent Code définit les valeurs éthiques, les principes et les devoirs applicables à l'ensemble de la communauté internationale des échecs et du sport régie par la FIDE et aidera les membres de la famille de la FIDE à faire des choix cohérents lorsqu'ils sont confrontés à des dilemmes éthiques

1.4. L'objectif de ce Code est en outre de faire connaître des normes de conduite justes et raisonnables pour tous les joueurs d'échecs, d'assurer, d'encourager l'application de ces normes et de maintenir une administration ordonnée et équitable.

1.5. La FIDE a la responsabilité de prendre toutes les mesures possibles pour éliminer les comportements immoraux ou contraires à l'éthique ainsi que les pratiques qui pourraient mettre en danger l'authenticité, l'intégrité et la réputation des échecs. En outre, le jeu et le concept des échecs sont basés sur le principe que toutes les personnes impliquées respectent les règles et les règlements existants et évitent toute mauvaise conduite de quelque nature que ce soit.

1.9. Ce Code fournit un cadre général pour guider tous les participants aux échecs dans leurs actions. Il est impossible de définir exactement et en toutes circonstances le niveau de conduite attendu de chaque participant, ou d'énoncer tous les comportements qui constitueraient une violation de ce Code et entraîneraient des mesures disciplinaires. Dans la plupart des cas, le bon sens permettra aux participants de connaître les normes de comportement requises.

1.12. Les fédérations membres de la FIDE sont responsables de la sauvegarde de l'intégrité des compétitions et de créer un environnement positif pour la pratique sportive des échecs dans leur juridiction. Ils doivent adopter des règles similaires de conduite éthique, ou inclure les dispositions de ce code à leurs propres règles.

Article 6 Valeurs et principes éthiques

6.1. Les membres de la FIDE s'engagent à tout moment à respecter et à faire respecter les valeurs et principes suivants : La dignité humaine, l'égalité, la sécurité, l'intégrité, la bonne foi, la loyauté, le fair-play, la priorité de l'intérêt du jeu d'échecs sur les intérêts financiers personnels, la communication et la transparence.

6.2. Le non-respect de l'une des valeurs et principes éthiques énumérés ci-dessus constitue une violation du Code d'éthique et, selon la gravité du manquement, peut faire l'objet d'une sanction.

La dignité humaine

6.3. Les participants doivent respecter le droit de tous les individus à la dignité et d'être traités avec respect afin de maintenir et d'améliorer l'estime de soi de chacun en faisant preuve de respect des autres à tout moment, indépendamment de la race, de la couleur, du sexe, de l'orientation sexuelle, de la langue, de la religion, des opinions politiques ou autres, de l'origine nationale ou sociale, de la propriété, de la naissance, d'un handicap, des attributs physiques, de la capacité de jeu ou de tout autre statut.

6.4. La sauvegarde de la dignité de l'individu est fondamentale et toutes formes de harcèlement, de diffamation et d'abus de la part de tout membre de la famille de la FIDE, qu'ils soient physiques, professionnels ou sexuels, et le fait d'infliger, de faciliter ou de tolérer toute blessure physique ou mentale non accidentelle sont strictement interdites.

6.5. Le harcèlement désigne des actes systématiques, hostiles et répétés visant à isoler, à ostraciser ou à porter atteinte à la dignité d'une personne ou d'un groupe. En particulier, mais sans limitation, les membres de la Famille FIDE ne doivent pas s'engager dans les formes suivantes de harcèlement : Moqueries répétées (incluant les moqueries via internet et la diffusion de rumeurs), homophobie, négligence de personne sous votre responsabilité, abus physique, psychologique ou sexuel, harcèlement sexuel.

Egalité

6.6. Il n'y a pas de discrimination dans la pratique du jeu d'échecs sur la base de la race, du sexe, de l'origine ethnique, de la couleur, culture, religion, opinion politique, état civil, orientation sexuelle ou tout autre facteur injuste ou non pertinent, sauf dans la mesure permise par la loi.

Sécurité

6.8. Tout le monde a le droit de participer aux échecs dans un environnement sûr et agréable. LA FIDE encourage des procédures saines et sûres, et s'engage à protéger le bien-être des joueurs, y compris la non-discrimination et la prévention du harcèlement et des abus.

Intégrité

6.10. Les personnes soumises à ce Code doivent agir avec la plus grande intégrité, honnêteté et responsabilité dans l'accomplissement de leurs rôles respectifs et ne doivent pas agir d'une manière susceptible de nuire à la réputation de la FIDE ou de discréditer de manière générale la pratique du jeu d'échecs.

6.11. Le dopage dans la pratique du jeu d'échecs est strictement interdit conformément au règlement antidopage de la FIDE.

6.12. Les personnes soumises au présent Code ne doivent pas offrir, promettre, donner, solliciter ou accepter un avantage pécuniaire ou autre indu (c'est-à-dire non gagné par des services de bonne foi et/ou non approuvé par la FIDE) dans le cadre de leurs activités ou leurs fonctions dans le domaine des échecs.

Bonne foi

6.15. Les membres de la Famille FIDE agiront de bonne foi les uns envers les autres avec une confiance et une compréhension mutuelle dans toutes leurs relations.

6.16. Les personnes occupant des postes de confiance ont le devoir de :

- Ne jamais abuser, mal utiliser la relation de confiance, la position de pouvoir et d'influence liées à leurs fonctions.
- Eviter les situations où des personnes ayant une fonction de supervision se trouvent en tête-à-tête sans être observés ou échangent des messages privés avec un mineur.
- Agir en tant que modèle et assurer la démonstration de normes de comportement cohérentes.

Loyauté

6.17. Les participants doivent toujours se conformer strictement à la charte et aux statuts du FIDE, règlements, codes, décisions et directives de la FIDE, y compris les principes sportifs et éthiques défendus par la FIDE.

Fair-play

6.19. Le fair-play est le principe directeur de base du sport des échecs. Il s'agit d'opérer dans l'esprit des règles, ne jamais prendre un avantage déloyal et prendre des décisions honorables à tout moment.

6.21. Les parties d'échecs doivent s'abstenir d'activités qui pourraient affecter de manière inappropriée le résultat des compétitions d'échecs, y compris, sans s'y limiter, l'acceptation et l'offre d'avantages.

6.22. Tous les paris sur le jeu d'échecs, la manipulation des compétitions d'échecs, l'utilisation d'informations privilégiées dans le but d'obtenir un avantage indu et autres pratiques de corruption relatives à la pratique sportive du jeu d'échecs, par toute personne soumise à ce présent Code, sont strictement interdits (Dispositions du code du mouvement olympique du CIO)

Responsabilité

6.24. Chaque membre de la Famille FIDE doit assumer la responsabilité de ses propres actions et être un modèle positif à tout moment.

6.25. Les participants ne doivent pas agir d'une manière susceptible de nuire à la réputation du FIDE ou de jeter le discrédit sur les échecs. Ils ne doivent pas donner, faire, émettre, autoriser ou approuver des déclarations et/ou des affirmations (y compris par le biais de la presse écrite, de la diffusion, de l'internet et/ou de tout média social) qui violent toute disposition du présent Code de Conduite.

6.26. Responsabilité individuelle :

- Toujours respecter et suivre les politiques et les règles de son club, de la fédération nationale et de la FIDE.
- Respecter la confidentialité des informations entre joueurs et entraîneurs, entraîneurs et officiels, entraîneurs et parents ou autorités.
- Travailler en coopération, de manière juste et impartiale, au sein d'un club ou d'une équipe nationale en comprenant les rôles et les tâches spécifiques de tous les membres, ainsi que les règles et règlements régissant l'activité.
- Se conformer aux règles et règlements du club et de la fédération nationale.
- S'abstenir d'abuser de substances, de fumer (sauf dans les zones désignées), ou de tout comportement perturbateur lorsqu'il participe à un événement échiquéen ou assiste à des activités officielles.

6.27. L'obligation général de coopérer, les participants ont le droit de signaler toute violation potentielle de ce code en réclamant le bénéfice de l'anonymat sous réserve des règles liés aux diverses procédures administratives.

Les participants sont tenus sur demande, de contribuer à clarifier les faits d'une affaire, à élucider les éventuelles infractions ou à fournir les éléments de preuves liées à celles-ci.

Communication et transparence

6.31. Les joueurs et officiels ont les devoirs suivants :

- S'assurer que toutes les déclarations et autres formes de communication au sujet d'autrui sont factuelles et/ou ne sont pas délibérément blessantes, y compris toutes les formes de médias sociaux.
- S'assurer que les joueurs, les entraîneurs, les officiels et les autres sont correctement informés et disposent d'informations précises pour prendre des décisions.
- S'abstenir de toute critique négative publique des bénévoles, entraîneurs, officiels et autres personnes impliquées dans une activité échiquéenne. Signaler les difficultés ou les préoccupations de la manière appropriée.
- Lorsqu'il s'agit de donner un rappel à l'ordre à un participant, être honnête, mais positif et assurer une approche factuelle et constructive qui permet la remise en question personnelle de ce participant.

Article 9 Règles de Fair-Play

9.1. Tous les joueurs participant aux compétitions de la FIDE doivent observer les règles imposées dans les règlements de la Commission du Fair-Play de la FIDE, les règlements applicables de la fédération nationale concernée et de la compétition concernée afin de garantir le fair-play et d'éviter la tricherie.

Article 11 Infractions disciplinaires

11.2. La liste des infractions présentées ci-après représente des formes concrètes reconnues de comportements non éthiques […]

11.4. Infractions réglementaires :

- Les violations flagrantes ou répétées des règles du jeu d'échecs de la FIDE ou des règlements des tournois
- Le refus, sans justification impérieuse :
    - De coopérer à toute enquête menée en relation avec une possible violation du code de l'éthique.
    - De coopérer avec des arbitres ou personnes chargés de la lutte contre la fraude, ou de se soumettre à des mesures officielles de lutte contre la fraude au cours d'une compétition.
- Obstruction ou retardement d'une enquête : Toute personne qui, en connaissance de cause, fait obstruction ou retarde toute enquête qui peut être menée par la FIDE ou une autre organisation sportive en relation avec une possible violation du code de l'éthique, y compris, mais sans s'y limiter, la dissimulation, la falsification ou la destruction de toute documentation ou de tout autre document dont la connaissance pouvait être utile à l'enquête.

11.5. Infractions administratives :

- Les titulaires de fonctions qui, par leur comportement, sont devenus indignes de confiance.
- Manque d'impartialité et de responsabilité : Organisateurs, directeurs de tournois, arbitres ou autres officiels qui ne remplissent pas leurs fonctions de manière impartiale et responsable.
- L'incitation au boycott d'une compétition.
- L'annulation d'une compétition sans raison valable.
- L'organisation insatisfaisante d'une compétition ou l'organisation d'une compétition contraire aux règles de la FIDE.

11.6. Infractions portant atteinte à la réputation :

- Les participants ne doivent pas faire accusations injustifiées de quelque nature que ce soit à l'encontre d'autres joueurs, d'officiels, d'organisateurs ou de sponsors.
- Tout participant qui discrimine un pays, un groupe ou une personne en raison de sa religion, de sa politique, de son appartenance ethnique, de son orientation sexuelle ou de son sexe, ou tout individu qui affiche publiquement un comportement discriminatoire ou raciste.
- Toute personne qui fournit, offre, promet, accepte ou accorde, demande ou reçoit des cadeaux ou un avantage injustifié (au-delà des coutumes locales courantes) ou l'attente légitime d'un avantage, indépendamment de la nature de celui-ci. (ou l'attente légitime d'un avantage, indépendamment du fait que cet avantage soit effectivement donné ou reçu) dans des circonstances où la personne en question n'a pas

été informée de la situation. ou reçu) dans des circonstances dont la personne pouvait raisonnablement penser qu'elles pourraient le discréditer, lui ou le sport des échecs, ou inciter, instruire, faciliter ou encourager une personne soumise à ce Code à commettre une telle violation.

11.7. Infractions impliquant la malhonnêteté :

- Tout officiel qui sciemment fait un faux rapport ou fournit des informations trompeuses
- Toute personne qui offre, promet, accepte ou accorde un avantage injustifié à un officiel, un arbitre, un joueur ou toute autre partie liée à la compétition dans le but de se procurer un avantage par quelque moyen que ce soit (incluant la violence, les menaces, l'intimidation, le harcèlement, la coercition, l'offre de tout type de prestation ou d'avantage financier ou autre)
- Tout joueur, ou toute personne aidant un joueur, qui délibérément - et en toute connaissance de cause – triche :
    - Par le biais de dispositifs électronique ou d'autres sources d'informations et de conseils en cours de jeu.
    - Fausse une compétition échiquéenne par exemple par la manipulation des résultats, le sabotage, le trucage des matchs, la fraude au classement, la fausse identité, la falsification ou l'altération d'actes de naissance, et la participation délibérée à des tournois et des parties fictifs ou à des événements de ce type ou toute autre fausse information dans le but d'obtenir un avantage déloyal pour un joueur ou une équipe.
- Toute accusation ou allégation infondée de tricherie, qu'elles soient publiques ou privées, à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel.

11.8. Paris et manipulation des résultats.

De manière générale, tout participant en tant que joueur, arbitre, organisateur a l'interdiction de participer à des paris liés au déroulement de la compétition à laquelle il participe.

De manière générale, toute action déloyale délibérée visant à influencer le résultat d'une compétition, à obtenir ou utiliser des informations privilégiées en vue d'influencer un résultat est strictement proscrite.

11.9. Mauvaise conduite générale :

- Comportement socialement inacceptable : Une mauvaise conduite de nature personnelle qui est généralement inacceptable selon les normes sociales normales ou selon les normes acceptées de courtoisie et d'étiquette échiquéenne ;
- Retrait des tournois : Les joueurs qui se retirent d'un tournoi sans raison valable ou sans en informer l'arbitre du tournoi ;
- Code vestimentaire : Dans tout tournoi de haut niveau, les joueurs, les délégations ou les équipes doivent se conformer à un code vestimentaire de haut niveau.
- Actes de mauvaise conduite : Par exemple les comportements abusifs, violents et inappropriés, les comportements dérangeants, laids ou provocateurs, les interférences injustifiées, y compris la désobéissance ou l'obstruction au bon déroulement de tout événement échiquéen à l'intérieur ou à l'extérieur du lieu de compétition, la détérioration ou la destruction malveillante de la propriété ou les violences physiques ou psychologiques envers d'autres personnes ;
- Abus et obscénités : Les joueurs doivent s'abstenir de toute obscénité audible ou visible, de toute violence verbale, d'abus verbal, émotionnel ou physique envers tout autre joueur, officiel du tournoi ou spectateur
- Mauvaise conduite envers un officiel de la compétition : Toute personne soumise à ce Code qui agit de manière inappropriée envers un arbitre ou un autre officiel de la compétition : comportement antisportif, agression physique, abus verbal ou comportement menaçant ;
- Menaces et coercition : Toute personne qui intimide un Arbitre, un Officiel de la Compétition ou un Joueur avec des menaces sérieuses dans le but d'influencer leur prise de décision et/ou de les empêcher d'agir.
- L'incitation à la haine et la violence.
- La tentative d'atteinte à l'honneur.
- La complicité d'infraction par le fait d'aider ou de couvrir les participants coupables d'infractions au code de l'éthique.

11.10. Autres infractions :

- Responsabilité pour le comportement des spectateurs : L'organisateur a la responsabilité d'intervenir en prenant des mesures raisonnables dans le cas d'inconduite de la part des spectateurs.
- Tout accord entre deux ou plusieurs personnes dont le but est d'aboutir à la commission des infractions.
- Infractions pénales et/ou les violations d'autres lois et règlements applicable. Ce Code n'a pas pour but de remplacer mais plutôt de compléter ces lois et règlements par des règles de conduite supplémentaires pour les personnes impliquées dans la pratique sportive du jeu d'échecs. Il ne doit pas être interprété ou appliqué de manière à porter préjudice ou à saper de quelque manière que ce soit l'application de ces lois ou règlements.

Chapitre 1.3 : Le règlement intérieur de la D.N.A.

Préambule

Titre I : Missions et objectifs

TITRE II : Organisation et administration

TITRE III : Cursus Fédéral des Arbitres

TITRE IV Éducation des arbitres

TITRE V : Classification des tournois ; obligation des clubs

TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives

CHARTE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ECHECS

CHARTE SIMPLIFIEE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ÉCHECS

Charte de déontologie des Arbitres en 10 points

Préambule

Le Règlement Intérieur de la D.N.A. régit le fonctionnement interne du secteur de l'arbitrage au sein de la Fédération Française des Echecs (FFE).

Ce document définit en particulier l'organisation interne de la D.N.A., les cursus de formation des arbitres fédéraux, les obligations et pouvoirs des arbitres lors des compétitions homologuées sous l'égide de la F.F.E.

Titre I : Missions et objectifs

Article 1 Validation par le comité directeur de la FFE

Le présent texte, voté par le Comité Directeur de la F.F.E. le 20.11.2022 abroge et remplace le précédent Règlement Intérieur de la D.N.A.

Mise en application le 1er janvier 2023.

Article 2 Mission

La D.N.A. a pour mission de diriger le secteur de l'arbitrage de la F.F.E.

Elle assure le développement du corps arbitral dans une culture d'excellence, pour des connaissances toujours pointues et des compétences homogènes sur le territoire ; ainsi que la supervision des tournois fédéraux, pour garantir le respect des pratiques et des règlements en vigueur.

Cette mission se décline en 6 axes :

2.1. Management

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

- Veiller au fonctionnement actif de la D.N.A. :
  - Réunions régulières de ses cadres
  - Informations aux Directions régionales de l'arbitrage ainsi qu'aux formateurs et formatrices
- Demander les financements nécessaires à la tenue des activités de la D.N.A. auprès de la F.F.E.
- Nommer les cadres de l'arbitrage

2.2. Développement

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

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

2.3. Administration

- Administrer les dossiers des arbitres fédéraux :
  - Décerner les titres d'arbitres fédéraux
  - Veiller à ce que toutes les opérations liées au traitement des tournois incombant au corps arbitral soient convenablement effectuées
- Assurer le respect des règlements :
  - Veiller au respect de la Charte des Arbitres telle qu'elle est définie dans le présent règlement intérieur, et prendre les mesures nécessaires pour la faire appliquer
  - Veiller à ce que le corps arbitral respecte et fasse respecter les règles et les règlements, diligenter d'éventuels contrôles de la part des superviseurs d'arbitrage, engager envers les collègues qui s'obstineraient à ne pas remplir leur mission de façon satisfaisante les opérations pouvant mener aux mesures administratives tels que définies à l'article 17.3.

2.4. Éducation

Former les arbitres fédéraux :

- Former les arbitres avec rigueur en organisant des stages de formation

- Accompagner les organisateurs de stages et les formateurs en les informant de leurs obligations et de l'évolution du pôle éducation
- Valider ces formations en organisant des sessions d'examens
- Harmoniser les savoir-faire, maintenir un haut niveau de connaissances chez les arbitres titrés en permettant l'organisation des séminaires de formation continue

2.5. Technique

Fournir des ressources aux arbitres fédéraux :

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

2.6. Communication

Promouvoir le secteur de l'arbitrage

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

TITRE II : Organisation et administration

Article 3 Composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

3.1. Désignations

La D.N.A se compose de 8 à 10 membres. Le Président ou la présidente de la F.F.E. désigne un directeur ou une directrice de la D.N.A. Cette personne propose une liste d'arbitres pour constituer la D.N.A., ce choix doit être approuvé par le Président ou la présidente de la F.F.E. puis par le Comité Directeur de la F.F.E.

3.2. Le Directeur National ou la Directrice Nationale de l'Arbitrage.

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

3.3. Le Directeur National Adjoint ou la Directrice Nationale Adjointe de l'arbitrage - Secrétaire de la D.N.A

Cette personne seconde et peut remplacer le directeur ou la directrice à sa demande, dans toutes ses fonctions. Elle est nommée par le C.D. de la FFE, parmi les membres de la DNA, sur proposition du directeur ou la directrice de la DNA.

- Assure le secrétariat général, tient à jour les archives de la D.N.A
- Assure le dialogue avec la FFE pour les demandes de financements des projets.
- Organise les réunions de travail mensuelles par internet
- Organise les séminaires de formation d'arbitres F.I.D.E.

3.4. La Direction des Titres

- Reçoit les rapports techniques des Tournois des arbitres principaux et des arbitres adjoints (stagiaires, candidats ou titrés sollicitant un titre de niveau supérieur), les vérifie, adresse éventuellement des remarques et les archive après avoir procédé à la mise à jour des dossiers des collègues concernés.
- Tient à jour les attestations et les rapports d'arbitrage
- Gère le fichier national des arbitres, prévient les arbitres de leur nomination et fait délivrer par la F.F.E les licences d'arbitres.
- Gère les titres en relation avec la Direction de l'Éducation

3.5. La Direction de l'Éducation

La direction de l'éducation est chargée du secteur éducatif, composé de 2 pôles dédiés à la formation et aux examens.

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

3.5.1. Le pôle formation

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

3.5.2. Le pôle examen

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

3.6. La Direction des Règlements

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

3.7. La Direction du Numérique

La direction du Numérique est la garante des outils et procédures de la D.N.A.

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

3.8. La Direction Juridique

La Direction Juridique est chargée des domaines suivants : social, juridique, fiscal et mesures administratives.

- Assure la veille réglementaire (hors cadre purement sportif) et la diffusion des informations pertinentes aux arbitres
- Assure le suivi des mesures administratives de la D.N.A.

3.9. La direction de la communication

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

- Publie les annales d'examens sur le site fédéral.

3.10. Les conseillers et conseillères de la D.N.A

Ils assistent les différentes directions de la DNA et éventuellement pallient une absence. Ils peuvent être chargés d'une mission spécifique répondant aux besoins ponctuels de la D.N.A.

Article 4 Les cadres de la D.N.A

4.1. Les superviseurs et superviseuses.

4.1.1. Rôle

Les superviseurs et superviseuses sont des arbitres fédéraux expérimentés. Ce sont des cadres qui font autorité en matière d'arbitrage dans toute la France. Sur les lieux d'un tournoi, ils peuvent prendre les initiatives appropriées s'ils constatent que les règlements fédéraux et/ou l'une des clauses de la Charte de l'Arbitrage ne sont pas respectés

Leur rôle est avant tout pédagogique, ils s'engagent à répondre aux questions d'arbitrage posées par les collègues, à assister et à conseiller ces arbitres, à intervenir en cas de conflit, à agir dans un esprit de conciliation, de modération et d'ouverture, tout en veillant au strict respect sur le terrain des textes officiels de la FFE et de la FIDE.

Ils peuvent d'eux même conseiller un arbitre sur les lieux d'un tournoi pour l'aider à améliorer sa pratique sur les événements ultérieurs.

4.1.2. Visite et rapport de supervision

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

Les visites sont diligentées par la DNA. En ce cas, les frais de déplacements sont pris en charge par la F.F.E.

La visite de supervision peut être demandée par l'arbitre supervisé, dans le cadre de son cursus, via la Direction Régionale de l'Arbitrage. Les visites peuvent aussi être directement diligentées par une Direction Régionale de l'Arbitrage (sur le territoire de sa ligue exclusivement).

Dans ces deux cas, les frais de déplacements sont alors pris en charge par la ligue.

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

4.1.3. Rapport de supervision

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

Les rapports de supervision défavorables sont examinés par la D.N.A. qui prendra les mesures administratives nécessaires tels que définies à l'article 17.3.

4.2. Les formateurs et formatrices

Certains arbitres fédéraux élite sont habilités à animer des formations d'arbitres fédéraux. Ils doivent pour cela avoir validé au minimum leur cursus de formateur :

- ➔ Mémoire de formateur validé par la direction de l'Éducation.
  La direction de l'éducation choisit le sujet du stage en lien avec les autres membres de la D.N.A. et désigne un tuteur pour accompagner le candidat ou la candidate dans sa réalisation.
- ➔ Soutenance de ce mémoire devant un jury composé par la direction de l'Éducation, en accord avec la D.N.A.
- ➔ Deux attestations de stage de formateur délivrées par deux arbitres formateurs ou formatrices différents et sur deux types de stages différents.

L'habilitation doit ensuite être validée par les membres de la D.N.A.

Pour conserver leur habilitation, les formateurs et formatrices doivent justifier d'une mise à jour régulière de leurs connaissances. (Animation régulière de stages, participation aux travaux de la Direction de l'Education, retour des DRA et des stagiaires qu'ils ont encadré,…)

Sur proposition de la Direction de l'Education qui émettrait un doute raisonnable sur les qualités pédagogiques d'un formateur ou d'une formatrice, la D.N.A. peut mettre fin à l'habilitation d'un arbitre formateur lors d'une de ses réunions.

La D.N.A. étudie les candidatures des arbitres voulant obtenir l'habilitation de formateur, la demande est étudiée en prenant en compte l'expérience des arbitres, les retours des éventuelles supervisions et l'investissement dans l'évolution de l'arbitrage en France. La D.N.A. déclenche le cursus de formateur dès lors qu'elle émet un avis positif sur la candidature.

Article 5 Les structures régionales et départementales

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

5.1. La Direction Régionale d'Arbitrage

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

La DRA travaille en collaboration avec les différents membres de la DNA, pour assurer une synergie entre le niveau national et régional. Elle est également chargée de permettre l'échange des pratiques entre les Directions Départementales de l'Arbitrage de sa ligue, lorsqu'elles existent.

5.1.1. Le Directeur Régional ou la Directrice Régionale de l'arbitrage.

Le Président ou la présidente de la ligue de la Ligue désigne une personne pour diriger la D.R.A. Cette nomination doit être approuvée par le Comité Directeur de la Ligue.

5.1.2. Fonctionnement

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

5.1.3. La Direction Départementale d'Arbitrage

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

Article 6 Administration

6.1. Délivrance de la licence d'arbitre

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

6.2. Arbitres inactifs

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

6.3. Agrément F.I.D.E

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

TITRE III : Cursus Fédéral des Arbitres

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

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

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

- Niveau 1
- Niveau 2

Article 7 Délivrance des titres d'arbitres fédéraux

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

7.1. Critères administratifs :

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

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

Commentaire : Suite au vote du comité directeur du 19.11.2022, chaque arbitre doit également se soumettre au contrôle d'honorabilité.

7.2. Critères sportifs théoriques :

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

7.3. Critères sportifs pratiques :

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

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

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

Article 8 Etape préparatoire et titres d'arbitres

8.1. L'arbitre-stagiaire (Etape préparatoire)

Un arbitre-stagiaire est une personne titulaire d'une licence A ayant suivi un stage SC ou SO défini à l'article 10.

Il peut être aussi un arbitre fédéral jeune souhaitant compléter son cursus pour devenir AFC.

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

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

8.2. L'arbitre fédéral jeune (AFJ)

Un arbitre fédéral jeune est une personne :

- Agée au minimum de 12 ans et ayant au maximum 18 ans.
- Ayant suivi un stage SJ

- Titulaire de l'UVR

L'arbitre jeune perd son titre à l'issue de la saison sportive de ses 18 ans.

8.2.1. Passerelle UNSS :

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

8.3. L'arbitre fédéral de club (AFC)

Un arbitre fédéral de club (AFC) est une personne :

- Agée au minimum de 16 ans
- Ayant suivi un stage SC
- Titulaire des UVR et UVC
- Ayant obtenu 1 (une) A.S.P. Favorable.

8.3.1. Passerelle AFJ

Les AFJ sont dispensés de suivre un stage SC, ils peuvent obtenir le titre d'AFC dès leurs 16 ans sous condition d'avoir obtenu l'UVC et une A.S.P. favorable.

Commentaire : Un arbitre jeune ayant perdu son titre en raison de son âge garde le bénéfice de son UVR et garde le droit de passer l'UVC, il doit toutefois respecter les obligations de formation continue définies dans l'article 6.2

8.4. L'arbitre fédéral d'open (AFO)

Un arbitre fédéral d'open (AFO) est une personne :

- Agée au minimum de 18 ans
- Titulaire d'un titre d'AFC
- Ayant suivi un stage SO
- Titulaire des UVO et UVT
- Ayant obtenu 2 (deux) ASP favorables
- Ayant validé un rapport technique complet auprès de la direction des Titres.

8.4.1. Niveaux d'AFO

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

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

8.5. L'arbitre fédéral élite (AFE)

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

Un arbitre fédéral élite (AFE) est une personne :

- Agée au minimum de 21 ans
- Titulaire d'un titre AFO de niveau 2,
- Ayant validé le titre d'arbitre F.I.D.E. (voir règlements F.I.D.E. en vigueur).

Dès validation du titre international, le titre fédéral sera entériné par équivalence.

8.5.1. Niveau d'AFE

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

- Dès la validation de son titre, un AFE obtient le niveau 1

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

8.6. Les titres internationaux

Le titre d'arbitre FIDE (AF) et le titre d'arbitre international (A.I) sont décernés par la FIDE.

Sera proposé au Congrès de la F.I.D.E. tout arbitre fédéral :

- AFO2 postulant au titre d'AF ou AFE1 postulant au titre d'AI
- Ayant présenté sa candidature par écrit à la D.N.A. (accompagnée d'un CV et de tous les documents demandés par la F.I.D.E. dûment remplis et signés) et remplissant toutes les conditions édictées par la F.I.D.E.
- Ayant reçu un avis favorable de la D.N.A. La D.N.A. pourra diligenter une visite de supervision et pourra vérifier la qualité de plusieurs rapports techniques avant de déposer la demande de titre auprès de la F.I.D.E.

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

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

TITRE IV Éducation des arbitres

Article 9 Principes

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

Il existe 4 niveaux de formation initiale, préparant aux examens associés :

- Le stage d'arbitre jeune (SJ), prépare l'UV Règles du Jeu (UVR)
- Le stage d'arbitre de club (SC), prépare les UV Règles du Jeu et Compétitions Fédérales (UVR et UVC)
- Le stage d'arbitre d'open (SO), prépare les UV Organisation et Tournoi (UVO et UVT)
- Le stage d'arbitre F.I.D.E. (SF), prépare l'examen F.I.D.E.

Il existe deux formations complémentaires :

- La formation continue (FC) obligatoire pour renouveler son titre d'arbitre.
- Le stage de formation d'arbitres tuteurs obligatoire pour les AFO niveau 1 désirant passer au niveau 2.

La D.N.A., une ligue, un comité départemental ou un club peuvent organiser un stage. Les stages SJ et SC se déroulent obligatoirement en présentiel. Les départements d'outre-mer ne disposant pas d'arbitre formateur peuvent faire une demande de dérogation auprès de la direction de l'éducation pour organiser des stages SJ et SC en ligne. Les stages SO, FC et les formations d'arbitres tuteurs peuvent avoir lieu en ligne. Dans tous les cas, l'homologation du stage doit être octroyée par la direction de l'Éducation (respectivement par la commission des arbitres de la F.I.D.E. pour les SF).

Article 10 Stages de formation

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

10.1. Le stage d'arbitre jeune (SJ)

Le stage SJ, d'une durée de 14 heures (2 jours), permet de préparer le titre d'arbitre jeune.

Thèmes essentiels du stage SJ :

Il est essentiellement axé sur l'enseignement des règles du jeu. S'y ajoutent des cours portant notamment sur les spécificités des compétitions jeunes et scolaires, sur la philosophie de l'arbitrage, sur le réglage des pendules, sur le règlement intérieur de la D.N.A.

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

10.2. Le stage d'arbitre de club (SC)

Le stage SC, d'une durée de 14 heures (2 jours), permet de préparer le titre d'arbitre fédéral de club.

Thèmes essentiels du stage SC :

Il est essentiellement axé sur l'enseignement des règles du jeu. S'y ajoutent l'aptitude à arbitrer un match et l'acquisition de compétences organisationnelles, la connaissance des compétitions fédérales et des règlements fédéraux ainsi que des cours portant sur la philosophie de l'arbitrage, le fonctionnement des pendules électroniques, l'accueil du joueur handicapé, les missions et les devoirs de l'arbitre, le règlement intérieur de la D.N.A.

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

Si un participant a moins de 15 ans, cela sera comptabilisé comme s'il avait participé à un stage SJ.

10.3. Le stage d'arbitre d'open (SO)

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

Thèmes essentiels du stage SO :

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

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

10.4. Le stage de formation continue (FC)

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

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

Si un arbitre ayant besoin d'une formation continue suit complétement un stage SC, un stage SO ou un stage de la F.I.D.E. organisé par la FFE alors cela comptera comme s'il avait suivi une formation continue.

10.5. La formation d'arbitres tuteurs (stage ASP)

Tout arbitre fédéral d'open (AFO) de niveau 1 ayant une année d'expérience en tant qu'AFO1 et ayant arbitré au moins 2 tournois homologués, est éligible à l'inscription à cette formation.

Le stage de formation d'arbitre tuteur habilité à délivrer des attestations stage pratique (ASP) est une des conditions requises pour obtenir le titre d'arbitre open de niveau 2.

La durée de ce stage est de 3h30, il a pour objectif d'obtenir le certificat d'habilitation permettant de donner des ASP à un arbitre stagiaire au cours d'un tournoi homologué.

Les participants à ce stage ne pourront délivrer des ASP qu'une fois le titre d'AFO2 obtenu.

10.6. Le séminaire d'arbitre F.I.D.E (SF)

Le séminaire SF, d'une durée de 30 heures (4 jours), permet de préparer le titre d'arbitre F.I.D.E. et AFE.

Le contenu du stage est celui défini par la F.I.D.E. pour les stages de formation d'arbitres F.I.D.E.

Les séminaires d'arbitres F.I.D.E. organisées sous l'égide de la FFE sont ouverts à tout AFO de niveau 2, licencié A et âgé d'au moins 20 ans.

10.7. Les autres stages de la F.I.D.E

Dès lors qu'un arbitre est arbitre FIDE il peut assister à d'autres stages donc le contenu et les obligations de suivi sont définis par la F.I.D.E.

- Le séminaire d'arbitre International.
- Le stage de remise à niveau.

10.8. Le séminaire de formation de formateurs (FF)

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

Article 11 Examens et stages pratiques.

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

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

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

11.1. UV Règles du jeu (UVR)

- Règles du jeu

Durée de l'épreuve : 2 heures

Peuvent s'inscrire à cette épreuve les personnes ayant suivi un stage d'arbitre club (SC) ou un stage d'arbitre jeune (SJ) depuis moins de 2 ans

11.2. UV Compétitions fédérales (UVC)

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

Durée de l'épreuve : 2 heures

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

11.3. UV Organisation (UVO)

- Compétences organisationnelles / règlements
- Compétences techniques

Durée de l'épreuve : 1 heure

Peuvent s'inscrire à cette épreuve les Arbitres Fédéral Club ayant suivi un stage SO depuis moins de 2 ans.

11.4. UV Tournoi (UVT)

- Système suisse et logiciel d'appariement
- Compétences techniques

Durée de l'épreuve : 3 heures
Peuvent s'inscrire à cette épreuve les Arbitre Fédéral Club ayant suivi un stage SO depuis moins de 2 ans.

11.5. Attestation de stage pratique

Une attestation de stage pratique (A.S.P.) est un document officiel de la D.N.A. employé pour l'évaluation des arbitres désirant valider leur cursus lors des tournois homologués F.F.E. Elles ne peuvent être délivrées que par un AFO de niveau 2 ou plus.

TITRE V : Classification des tournois ; obligation des clubs

Article 12 Principes généraux

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

Les tournois homologués par la F.F.E. et les matchs joués sous l'égide de la F.F.E. doivent être, suivant leurs niveaux, arbitrés par les arbitres fédéraux suivants, conformément à l'article 3 du texte « R03.compétitions homologuées » disponible sur le site de la fédération. Cette classification ne concerne que les arbitres principaux : un arbitre adjoint peut être un arbitre détenant un titre inférieur au niveau requis ou un arbitre-stagiaire, dont la définition figure au Titre III du présent règlement intérieur.

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

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

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

- Tous les types d'événements échiquéens homologués par la F.I.D.E. y compris avec la possibilité de délivrer des normes aux joueurs et aux arbitres.
- Arbitrage en chef de la plus haute division du championnat de France des clubs mixte ou féminin (car des normes y sont possibles)

12.3. Arbitres Fédéraux d'Open (AFO1 et AFO2)

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

12.4. Arbitres Fédéraux de Club (AFC)

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

12.5. Arbitres Fédéraux Jeunes (AFJ)

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

Article 13 Dérogations

Certaines dérogations sont accordées dans les cas suivants :

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

Article 14 Les obligations pour les clubs

La participation à certaines compétitions fédérales oblige les clubs à disposer d'un arbitre parmi leurs licenciés. Ces obligations sont précisées dans les règlements des compétitions concernées.

Article 15 Arbitrage des matchs et des coupes fédérales

Le titre des arbitres ainsi que leur désignation pour les matchs et les coupes fédérales sont définis dans le règlement des compétitions concernées, dans le respect de l'article 12 du présent règlement intérieur.

TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives

Article 16 La charte de l'Arbitrage

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

16.1. Les devoirs de l'arbitre

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

16.2. Les devoirs des équipes d'organisation

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

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

Article 17 Mesures administratives

17.1. Mesures administratives d'un arbitre sur les lieux du tournoi

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

17.2. Mesures administratives auprès de la Direction Juridique

En plus de ces mesures à caractère sportif, un arbitre peut aussi solliciter la demande d'une sanction à l'encontre d'un joueur ou d'une joueuse. Il/Elle joindra à son rapport technique un formulaire de signalement pour demander l'étude du cas par la direction juridique qui prendra en compte la gravité des faits signalés ainsi que les signalements répétés concernant une même personne.

En particulier, à l'occasion des tournois homologués, tout forfait fait l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre principal. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre principal, ce dernier le signale à la Direction Juridique.

17.2.1. Signalement et mise en archive

Si la Direction Juridique estime qu'un simple avertissement est nécessaire, elle informera le joueur ou la joueuse par courrier électronique ou par courrier recommandé qu'un signalement à son encontre a été effectué, que cette information et les pièces qui y sont attachées sont archivées sous la responsabilité de la Direction Juridique pour une durée de 2 ans dans le cas où de tels faits se répéteraient.

Le joueur ou la joueuse est informé qu'il dispose d'un droit de réponse à ce signalement qui sera ajouté aux pièces mises en archives.

17.2.2. Demande de sanction disciplinaire.

Si la Direction Juridique l'estime nécessaire, après s'être assuré que l'arbitre a envoyé toutes les pièces nécessaires à l'étude de cas, elle sollicitera la saisie d'une instance disciplinaire conformément au règlement disciplinaire.

17.3. Mesures administratives de la Direction Nationale de l'Arbitrage

17.3.1. Procédure.

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

D'autre part la D.N.A. examine les rapports défavorables rédigés par les superviseurs sur un arbitre.

Saisie d'une plainte ou d'un rapport défavorable, la DNA peut décider de convoquer l'arbitre concerné pour l'entendre. Cette convocation précise les faits reprochés ; elle est faite par courrier électronique avec accusé de

réception ou par courrier recommandé. Après avoir entendu les intéressés et/ leurs éventuels représentants (examen des circonstances et arguments du plaignant et de l'arbitre dans le respect du contradictoire et des droits de la défense), la DNA peut prononcer une mesure administrative à l'encontre de l'arbitre.

La DNA peut aussi décider de solliciter la saisie d'une autre instance disciplinaire fédérale conformément au règlement disciplinaire.

17.3.2. Les sanctions.

La D.N.A. peut se prononcer sur les sanctions suivantes :

- La suspension temporaire du titre d'arbitre.
- La rétrogradation du titre d'arbitre.
- La suppression du titre d'arbitre
- Une obligation supplémentaire de formation.

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

CHARTE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ECHECS

RESPECTER LES REGLES

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

RESPECTER L'ADVERSAIRE

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

RESPECTER L'ARBITRE

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

RESPECTER L'ORGANISATEUR

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

Le compétiteur ou la compétitrice qui transgresse la Charte dans le cadre d'un événement homologué s'expose à des pénalités sportives ou à des sanctions disciplinaires. En s'inscrivant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Française des Echecs, les joueurs et joueuses s'engagent à respecter la présente Charte adoptée par la F.F.E le 21 juin 2003, le Code de l'Ethique » amendé par la F.I.D.E en 1996 au Congrès d'Erevan ainsi que le « Code du Sportif » édicté par le Comité Français du Fair Play (CFFP).

CHARTE SIMPLIFIEE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ÉCHECS

JE RESPECTE LES RÈGLES

→ Les règles doivent être appliquées de bonne foi.

→ Le résultat de la partie doit être acquis loyalement.

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

JE RESPECTE L'ADVERSAIRE

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

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

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

→ Respecter l'adversaire, c'est être poli.

JE RESPECTE L'ARBITRE

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

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

→ Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, les joueurs et joueuses doivent obtempérer mais ils peuvent déposer un appel.

JE RESPECTE L'ORGANISATEUR

→ Les joueurs et joueuses concourent à la bonne tenue de la compétition.

→ Les joueurs et joueuses se conforment au Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.

→ Les joueurs et joueuses d'échecs sont des sportifs !

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

À DES PÉNALITÉS SPORTIVES OU À DES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

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

Charte de déontologie des Arbitres en 10 points

L'Arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements ;
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions ;
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement ;
4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés...) ;
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive ;
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, média, officiels,…) ;
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux,…) ;
8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer de l'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de drogues illicites, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, …) ;
9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération indue, …) ;
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.

Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :

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

Partie 2: Les règles du jeu

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre 2.2 : Règles générales pour les compétitions FIDE

Chapitre 2.3 : Normalisation, matériel de jeu et conseils d'organisation

Chapitre 2.4 : Règles du jeu en ligne

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs

INTRODUCTION

PRÉAMBULE

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

ANNEXES

Annexe A : Parties en cadence rapide

Annexe B : Parties en cadence Blitz

Annexe C : La notation algébrique

Annexe D : Règles pour les parties avec des personnes aveugles et handicapées visuelles

DIRECTIVES

Directives I : Parties ajournées

Directives II : Règles du Chess960

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO

Glossaire

Les règles du jeu officielles restent les règles diffusées par la FIDE en anglais. En cas de doute, sur une traduction ou une interprétation, les arbitres sont priés de s'y référer. Laws of Chess 2023

Dans la partie « approfondissement » du site internet de la DNA, nous mettons à votre disposition les règles traduites sans les commentaires ainsi qu'un document permettant la comparaison des règles en français et en anglais.

0.1 INTRODUCTION

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les parties se jouant sur l'échiquier.

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

La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 93ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er janvier 2023.

0.2 PRÉAMBULE

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

Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un ou une arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs et joueuses d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.

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

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

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

Note de traduction : Les commentaires en grisés sont adaptés des commentaires publiés par la commission des Arbitres de la Fide (version octobre 2022 pour les règles en vigueur au 1er janvier 2018) – La version mise à jour pour les règles en vigueur au 1er janvier 2023 est en attente de confirmation. Quelques notes de traduction encadrées ont été ajoutées.

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

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 Nature et but du jeu d'Échecs

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

1.2. Le joueur ou la joueuse déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, le joueur ou la joueuse déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectue le coup suivant, après quoi les deux adversaires jouent alternativement.

1.3. On dit d'un joueur ou une joueuse qu'il/elle « a le trait » lorsque son adversaire a « joué » son coup.

1.4. Le but de chaque joueur ou joueuse est d'« attaquer » le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier/cette dernière ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.

1.4.1. On dit du joueur ou de la joueuse réalisant cet objectif qu'il/elle a mis « échec et mat » le roi adverse et qu'il/elle a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de « prendre » le roi de l'adversaire.

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

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

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

Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1. L'échiquier est constitué d'une grille carrée de 8 x 8 cases dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases « blanches ») et foncées (les cases « noires »).

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

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

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

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

2.4. Les huit alignements verticaux de cases sont appelés « colonnes ». Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés « rangées ». Une ligne droite de cases de la même couleur, allant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée « diagonale ».

Les échiquiers peuvent être fabriqués dans différents matériaux mais les cases doivent être contrastées : foncées (noires ou marron) et claires (blanches ou crèmes). Il est utile qu'elles soient mates pour éviter les reflets qui perturberaient les joueurs et joueuses. La taille de l'échiquier doit correspondre aux dimensions des pièces (voir plus de détail dans le manuel de la FIDE C02).

Il est très important de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie. En faisant cela, l'arbitre évite de nombreuses réclamations concernant les inversions entre le Roi et la Dame ou entre les Cavaliers et les Fous.

Parfois, il y a désaccord entre les adversaires sur la façon de positionner les cavaliers. Chaque joueur ou joueuse devra respecter le choix de son adversaire qui pourra placer ses propres cavaliers comme il/elle le souhaite avant le début de la partie. Un joueur ou une joueuse ne peut ajuster la position des pièces en cours de partie qu'après avoir informé son adversaire qu'il/elle s'apprête à les remettre en place (Voir. article 4 « J'adoube »)

Article 3 Le déplacement des pièces

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

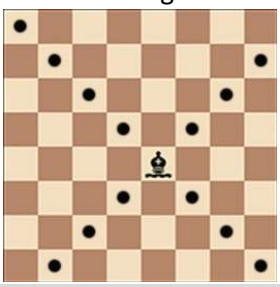
3.1.1. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, dans le cadre du même coup.

3.1.2. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse si elle peut prendre celle-ci sur la case où elle se trouve conformément aux Articles 3.2 à 3.8.

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

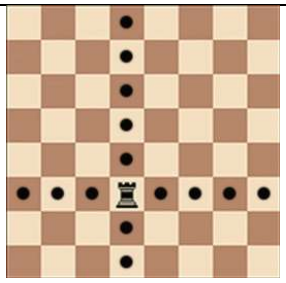
Le fait d'être clouée devant son propre roi n'empêche pas une pièce d'attaquer les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer. Même une pièce clouée peut "mettre en échec" le roi de l'adversaire.

3.2. Un fou peut se déplacer sur n'importe quelle case le long d'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

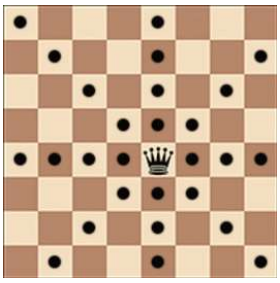


Au départ, chaque camp dispose de deux fous, l'un se déplace sur les cases blanches, l'autre sur les cases noires. Si un joueur ou une joueuse possède deux fous ou plus sur des cases de la même couleur, il est probable que le 2ème fou soit le résultat d'une promotion (voir article 3.7.3.3), ou qu'un coup illégal a été joué.

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



3.4. Une dame peut se déplacer sur n'importe quelle case de la colonne, la rangée ou d'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



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

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

3.7. Le pion

3.7.1. Un pion peut se déplacer sur la case immédiatement devant lui sur la même colonne, à condition que cette case soit inoccupée.

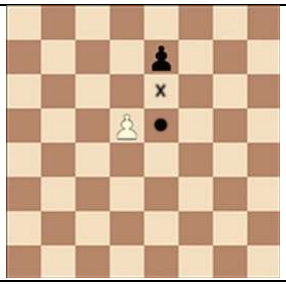
3.7.2. Lors de son premier déplacement un pion peut se déplacer comme au 3.7.1, ou alors il peut avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que ces deux cases soient inoccupées.

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

Note de traduction : Les deux articles suivants définissent la prise en passant.

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

3.7.3.2. Cette prise n'est autorisée que sur le coup qui suit l'avancement du pion adverse. Cette prise est appelée « prise en passant ».



Note de traduction : Les trois articles suivants définissent la promotion.

3.7.3.3. Quand un joueur ou une joueuse au trait déplace un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il/elle doit remplacer ce pion -lors de ce coup- par une nouvelle dame, une nouvelle tour, un nouveau fou ou un nouveau cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de « promotion ».

3.7.3.4. Le choix du joueur ou de la joueuse n'est pas restreint aux pièces capturées précédemment.

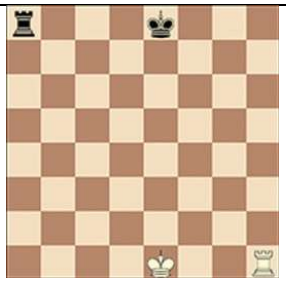
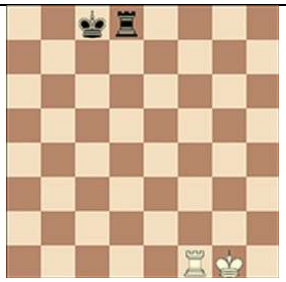
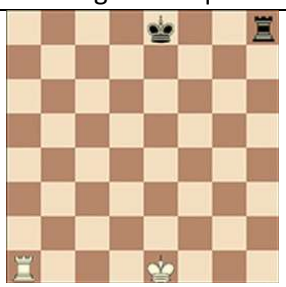
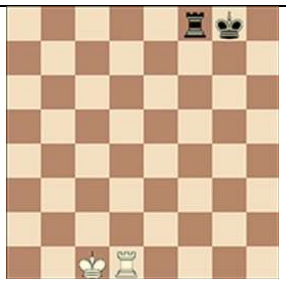
3.7.3.5. Ce remplacement d'un pion par une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

Dans le cas d'une promotion, si le joueur ou la joueuse ne trouve pas la pièce nécessaire, il/elle a le droit de mettre immédiatement la pendule en pause et d'appeler l'arbitre pour qu'on lui apporte la pièce qu'il/elle désire. L'arbitre doit fournir la pièce demandée et redémarrer la pendule. Le joueur ou la joueuse continue alors de réfléchir à son coup. Il/Elle n'a pas l'obligation de faire la promotion en utilisant la pièce demandée.

3.8. Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

3.8.1. En se déplaçant sur une case adjacente

3.8.2. En « roquant ». C'est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de même couleur le long de la première rangée du joueur ou de la joueuse. Le roque compte pour un seul coup, il est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction d'une tour située sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.

 Avant le petit roque blanc Avant le grand roque noir	→	 Après le petit roque blanc Après le grand roque noir
 Avant le grand roque blanc	→	 Après le grand roque blanc

Avant le petit roque noir		Après le petit roque noir

3.8.2.1. Le droit de roquer est définitivement perdu :

1) Si le roi s'est déjà déplacé, ou
2) Avec une tour qui s'est déjà déplacée.

3.8.2.2. Le roque est temporairement interdit :

3) Si la case occupée par le roi, la case qu'il doit traverser ou la case sur laquelle il doit arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
4) Si une pièce quelconque se situe entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9. Mise du roi en échec :

3.9.1. Le roi est dit « en échec » s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent pas se déplacer sur la case occupée par ce roi parce qu'elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp.

3.9.2. Aucune pièce ne peut être déplacée si elle expose le roi de son propre camp à un échec ou si elle le laisse en échec.

3.10. Coup légaux et illégaux, positions illégales :

3.10.1. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte toutes les conditions associées fixées par les articles 3.1 à 3.9.

3.10.2. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas l'une des conditions associées fixées par les articles 3.1 à 3.9

3.10.3. Une position est illégale lorsqu'elle ne peut avoir été atteinte par aucune suite de coups légaux.

Exemples de positions illégales :
a) Les deux rois sont en échec
b) Un joueur ou une joueuse a deux fous sur des cases de même couleur de case, et ses 8 pions sont toujours sur l'échiquier.
En cadence Standard, si un arbitre observe une position illégale, l'arbitre doit toujours intervenir immédiatement.
En Rapide et Blitz, l'arbitre n'intervient que si la position illégale est la conséquence directe d'un coup illégal que l'arbitre a vu se jouer.
Sinon, l'arbitre intervient conformément à l'article A.5.4 de l'annexe A, ou lorsqu'un des deux adversaires le réclame.

Article 4 L'exécution du déplacement des pièces

4.1. Chaque coup doit être exécuté à l'aide d'une seule main.

4.2. Ajustement des pièces ou tout autre contact physique avec une pièce :

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

L'Article 4.2.1 peut être utilisé uniquement pour corriger le placement de pièces mal placées. Si l'adversaire est absent alors il faut informer, si possible, un ou une arbitre avant que tout ajustement ait lieu. Le joueur ou la joueuse doit toujours annoncer son intention d'ajuster une pièce. S'il/elle ne le fait pas, les règles normales de la "pièce touchée" s'appliquent (voir 4.3).

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

Selon cette règle, si un joueur ou une joueuse n'a pas dit « j'adoube » ou quelque chose de similaire avant de toucher une pièce et que le contact n'est pas accidentel alors la pièce touchée doit être déplacée.
Par exemple, si les Blancs ont joué 1. Fe2xg5 en soulevant le fou et en retirant le cavalier (ce coup n'est pas possible) alors le fou sur e2 doit être déplacé car il a été touché dans l'intention de le déplacer.

4.3. En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2 si le joueur ou la joueuse au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :

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

4.3.2. Une ou plusieurs des pièces adverses, il/elle doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise.

4.3.3. Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il/elle doit prendre la première pièce adverse touchée avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Si on ne peut pas déterminer si c'est une de ses pièces ou une des pièces adverses qui a été touchée en premier, alors on considère que c'est sa propre pièce qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.

4.4. Si le joueur ou la joueuse au trait :

4.4.1. touche son roi puis une de ses tours, il/elle doit roquer de ce côté si c'est légal de le faire ;

4.4.2. touche délibérément une de ses tours puis son roi, il/elle n'a pas l'autorisation de roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;

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

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

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

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

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

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

4.6. La promotion peut se faire de différentes manières :

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

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

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

4.7. Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée sur une case, cette pièce ne peut plus être déplacée sur une autre case lors de ce coup. Le coup est considéré comme effectué dans les cas suivants :

4.7.1. Lors d'une prise : lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur ou la joueuse, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main.

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

4.7.3. Lors d'une promotion : lorsque la main du joueur ou de la joueuse a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et que le pion a été retiré de l'échiquier.

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

4.9. Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de déplacer les pièces, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, pour réaliser cette opération.

Lorsque l'arbitre observe une violation de l'article 4, son intervention est obligatoire, sans attendre que l'adversaire la réclame.

Note de traduction : on considère en compétition que la violation n'est effective que lorsque le joueur ou la joueuse a achevé son coup, il n'est pas pertinent de l'interpeller oralement tant qu'il/elle n'a pas appuyé sur sa pendule.

Article 5 La fin de la partie

5.1.1. La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse 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 conforme à l'Article 3 et aux Articles 4.2 à 4.7.

5.1.2. La partie est perdue par le joueur ou la joueuse qui déclare abandonner (cela met immédiatement fin à la partie), excepté si la position est telle que son roi ne peut pas être mis échec et mat par aucune suite de coups légaux de son adversaire. Dans ce cas le résultat de la partie est un match nul.

Un joueur ou une joueuse peut abandonner de plusieurs façons :
- en arrêtant la pendule,
- en annonçant son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc …
Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et la situation doit être clarifiée (NdT : par l'arbitre). À la fin d'une partie, l'arbitre doit s'assurer que les deux feuilles affichent le même résultat.
Un joueur ou une joueuse qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre fait ainsi preuve de discourtoisie. L'Arbitre en chef peut lui infliger une sanction pour manque de sportivité.

5.2.1. La partie est nulle lorsque le joueur ou la joueuse au trait ne dispose d'aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

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

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

Cette règle n'est applicable que si l'article 9.1.1 (ne pas accepter une partie nulle par accord mutuel avant un nombre déterminé de coups) n'est pas utilisée.
La meilleure façon de mettre fin à une partie et d'en confirmer le résultat est de l'écrire sur la feuille de partie (s'il y en a une - voir article 8) et que les deux adversaires la signent. Cela constitue alors un document officiel en cas de litige même si les joueuses et les joueurs peuvent encore faire des réclamations, des erreurs peuvent être commises et que le résultat n'est définitif que si l'arbitre le valide.

LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

Article 6 La pendule

6.1. La "pendule d'échecs" désigne une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle manière qu'un seul puisse fonctionner à la fois. Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs. Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau".

La "chute du drapeau" signifie la fin du temps imparti à un joueur ou une joueuse.

Certaines pendules électroniques affichent le symbole « – » à la place d'un drapeau.

6.2. Manipulation de la pendule :

6.2.1. Pendant la partie, chaque joueur ou joueuse, après avoir joué son coup sur l'échiquier, arrête sa pendule et démarre celle de son adversaire (autrement dit, il/elle appuie sur sa pendule). Ceci "achève" le coup. Un coup est également achevé si :

6.2.1.1. le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2 et 9.6), ou

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

Normalement, lorsqu'un joueur ou une joueuse oublie d'appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup, l'une des possibilités suivantes s'applique :

a. *L'adversaire peut attendre qu'il/elle ait appuyé sur sa pendule. Dans ce cas, il est possible que le drapeau tombe et qu'il/elle perde au temps. Certains peuvent trouver cela peu fairplay, mais ni les arbitres ni les autres personnes présentes n'ont le droit d'intervenir pour prévenir le joueur ou la joueuse ;*
b. *L'adversaire peut lui demander d'appuyer sur sa pendule. Dans ce cas, la partie continuera normalement ;*
c. *L'adversaire peut jouer le coup suivant. Dans ce cas, la partie continue normalement. Toutefois, si la partie est jouée avec un compteur de coups, alors un coup en moins est compté pour les deux adversaires et cela peut produire un conflit ultérieur.*

6.2.2. Un joueur ou une joueuse doit avoir l'autorisation d'actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti aux joueurs et joueuses.

La situation suivante peut se produire :
Un joueur ou une joueuse effectue un coup, oublie d'appuyer sur la pendule et quitte la table (par exemple pour aller aux toilettes). Lorsqu'il/elle revient, il/elle voit que sa pendule tourne et, pensant que son adversaire a achevé son coup, il/elle joue lui-même un autre coup et appuie sur la pendule. Dans cette situation, il faut appeler immédiatement l'arbitre pour clarifier la situation (l'adversaire a-t-il joué un coup ou non ?) et effectuer les corrections appropriées sur la pendule (temps, compteur de coups)

6.2.3. Un joueur ou une joueuse doit actionner la pendule avec la main avec laquelle il/elle a joué le coup. Il est interdit pour un joueur ou une joueuse de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.

Parfois, ce qui suit se produit :
Un joueur ou une joueuse renverse des pièces ; dans cette situation, l'adversaire laisse son doigt sur le balancier de la pendule pour l'empêcher d'appuyer sur la pendule. Ceci est interdit selon cet Article.
Si un joueur ou une joueuse joue un coup avec une main et appuie sur la pendule avec l'autre main, cela n'est pas considéré comme un coup illégal mais cela peut être sanctionné selon l'article 12.9.

Note de traduction : La plupart du temps c'est un acte involontaire ou lié à la méconnaissance de la règle, un simple avertissement peut suffire, dans le cas d'une action visant à gagner du temps ou à mettre la pression sur l'adversaire une sanction plus sévère est choisie.

6.2.4. Les joueurs et joueuses doivent manipuler la pendule convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de la prendre dans ses mains ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte est sanctionnée selon l'Article 12.9.

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

6.2.5. Seul le joueur ou la joueuse dont la pendule est en marche a l'autorisation d'adouber les pièces.

6.2.6. Si un joueur ou une joueuse n'est pas en mesure d'utiliser la pendule, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, pour actionner sa pendule. Sa pendule est ajustée par l'arbitre de manière équitable. Cette correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'une personne en situation de handicap.

Il est clair que c'est au joueur/à la joueuse de trouver son assistant/assistante. Il/Elle doit le/la présenter à l'arbitre, à l'avance et pas juste avant le début de la partie. Il est habituel d'enlever 10mn au temps imparti au joueur ou à la joueuse ayant besoin d'assistance. Aucune déduction de temps ne doit être effectuée dans le cas d'une personne en situation de handicap.

6.3. Temps alloué :

6.3.1. Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur et joueuse doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti (pouvant inclure un temps supplémentaire ajouté à chaque coup). Tous ces éléments doivent être spécifiés à l'avance.

Une partie peut avoir plusieurs périodes. Les exigences du nombre total de coups et les temps additionnels par coup pour chaque période doivent être spécifiés à l'avance. Ces paramètres ne doivent pas changer pendant un tournoi. Un match de départage peut avoir différents contrôles de temps.

6.3.2. Le temps inutilisé d'un joueur ou d'une joueuse pendant une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, s'il y en a une.

Dans le mode temps différé (delay) les deux adversaires reçoivent un « temps de réflexion de base ». Chaque joueur ou joueuse reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. À condition que le joueur ou la joueuse appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

Dans les règles du jeu d'échecs, l'incrément et le temps différé sont traités de la même manière. Par exemple, lorsqu'on calcule la durée d'une session de jeu, les deux sont multipliés par 60 pour trouver le temps total.

CADENCE FISCHER : Un temps fixe supplémentaire (incrément) est ajouté au temps principal de réflexion des joueurs/joueuses à chaque coup achevé. L'incrément pour le premier coup est ajouté avant le début de la partie. Si un joueur/une joueuse joue rapidement alors son temps restant peut augmenter.

Il existe deux types de cadences en temps différé, Bronstein et Simple (ou US). Avec le délai, un joueur/une joueuse ne peut jamais augmenter son temps au-delà de celui qu'il avait au début d'un coup. Si l'horloge est pressée avant que tout le temps de bonus ait été utilisé alors le temps de bonus restant est perdu.

Les deux méthodes de temps différé ont le même effet global.

CADENCE DELAY - SIMPLE : La pendule affiche le temps principal. Un autre affichage montre le compte à rebours du temps bonus, ce n'est que lorsque celui-ci est épuisé que le temps principal commence à diminuer.

CADENCE BRONSTEIN DELAY : Dans ce mode, le bonus est ajouté au temps principal et la pendule commence immédiatement le compte à rebours.

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

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

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

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

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

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

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

Traditionnellement, dans les tournois individuels la pendule est placée à droite de la personne qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois. Lorsque qu'un joueur ou une joueuse, en raison d'un handicap, aurait des difficultés avec la position de la pendule et préférerait la pendule de

l'autre côté, cela devrait être résolu en tournant l'échiquier plutôt qu'en déplaçant la pendule. En compétition par équipes, membres d'une même équipe sont habituellement tous et toutes du même côté, les échiquiers alternent les blancs et les noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent en compétition par équipes qu'un joueur ou une joueuse appuie sur la pendule de l'échiquier voisin.

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

Dans les tournois avec peu d'échiquiers, où il y a assez d'arbitres pour le faire, les pendules peuvent être mises en marche par les arbitres.

Dans les tournois avec beaucoup d'échiquiers, l'arbitre annonce le début de la ronde et déclare que la pendule des blancs est lancée. L'arbitre fait ensuite le tour de la salle pour vérifier que la pendule des blancs a été déclenchée pour tous les échiquiers.

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

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

6.7. Délai de forfait :

6.7.1. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, celui-ci est égal à zéro. Tout joueur ou joueuse qui arrive devant son échiquier après le délai de forfait perd la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

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

Le début de la ronde est le moment où l'annonce est faite par l'arbitre. Si le délai de forfait est zéro, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour les joueurs et joueuses qui ne sont pas présents/présentes à leur échiquier.

Il est préférable d'afficher un grand dispositif de compte à rebours numérique sur le lieu de la compétition. Pour les événements FIDE avec moins de 30 joueurs, une annonce doit être faite cinq minutes avant le début de la ronde et une minute avant le début de la partie.

Autrement, une horloge doit être accrochée au mur à l'intérieur du lieu de la compétition et indiquer l'heure officielle du tournoi.

Si le délai de forfait n'est pas 0, il est conseillé que l'arbitre annonce publiquement l'heure du début de la ronde et qu'il/elle note l'heure de départ. Si le délai de forfait est par exemple de 30 minutes et que la ronde devait commencer à 15h00, mais a effectivement commencé à 15h15, les joueurs et joueuses ne perdent par forfait qu'à 15h45.

6.8. On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux adversaires a fait une réclamation valide à ce sujet.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé. Si un résultat est atteint avant que l'on remarque la chute du drapeau alors ce résultat est conservé. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau dès qu'il/elle le remarque.

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

De même dans le cas des articles 9.6.1 et 9.6.2, si un joueur ou une joueuse n'achève pas le nombre de coups prescrit dans le temps imparti, la partie est nulle si son adversaire n'est pas en mesure de mater.

Cela signifie que la seule chute du drapeau ne permet pas à l'Arbitre de conclure à la perte de la partie pour le joueur ou la joueuse dont le drapeau est tombé. L'Arbitre doit vérifier la position finale sur l'échiquier et, uniquement si l'adversaire peut mater par une suite de coups légaux (c'est-à-dire s'il existe une suite de coups menant à l'échec et mat en sa faveur avec les pièces présentes sur l'échiquier), alors il/elle peut déclarer la partie gagnée par l'adversaire.

Si la position est telle que les coups suivants amèneront de manière forcée à un pat ou à un mat en faveur du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé alors la partie est déclarée nulle.
Le tableau suivant indique quelques situations avec les résultats correspondants :

Pièce du joueur n'ayant plus de temps.	Pièces de l'adversaire	Résultat
Roi + Dame	Roi +Cavalier ou Roi + Fou	Match nul
Roi + Tour	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire (car un mat est possible)
Roi + Tour	Roi + Fou	Match nul
Roi + Cavalier	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire
Roi + Cavalier	Roi + Fou	Victoire pour l'adversaire
Roi + Fou	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire
Roi + Fou	Roi + Fou (couleur opposée)	Victoire pour l'adversaire
Roi + Fou	Roi + Fou (même couleur)	Match nul
Roi + Pion	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire

6.10. Réglage de la pendule :

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

Il est recommandé de vérifier les pendules pendant la ronde, par exemple toutes les 30 minutes et de noter les temps et les nombres de coups effectués. C'est particulièrement utile en cas d'incréments.
Si une pendule doit être remplacée, cela doit être fait le plus rapidement possible et il est essentiel de la répertorier comme défectueuse et de la séparer des pendules qui fonctionnent correctement.

6.10.2. Si au cours d'une partie, on constate que le réglage de l'un ou des deux afficheurs était incorrect, l'un des adversaires ou l'arbitre arrête immédiatement la pendule. L'arbitre règle la pendule correctement et, si nécessaire, ajuste les temps et compteurs de coups. Il/Elle fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

Il est essentiel de noter les temps affichés sur les pendules et les nombres de coups effectués avant de faire le moindre ajustement.

6.11.1. Si la partie doit être interrompue, l'arbitre met la pendule en pause.

Par exemple, lors d'une alarme incendie. Avant de demander aux joueurs et joueuses d'évacuer le bâtiment, l'arbitre devrait, si possible, demander à ceux et celles qui se trouvent à leur échiquier de mettre leurs pendules en pause.

6.11.2. Un joueur ou une joueuse ne peut mettre la pendule en pause que pour demander l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion va avoir lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

6.11.3. L'arbitre décide du moment où la partie reprend.

6.11.4. Si un joueur ou une joueuse met la pendule en pause pour demander l'assistance de l'arbitre, l'arbitre détermine si cette mise en pause de la pendule est justifiée. En l'absence de raison valable, le joueur ou la joueuse reçoit une pénalité selon l'article 12.9.

Les raisons valables pour mettre la pendule en pause incluent :
Une irrégularité, telle qu'une position ou un coup illégal ;
Une personne est dérangée par son adversaire et/ou par des spectateurs/spectatrices ; fait un malaise.
Une pause toilette n'est généralement pas une raison valable sauf dans le cas d'une personne handicapée ou malade.

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

6.12.2. Un joueur ou une joueuse ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur les informations montrées de cette manière.

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

Note de traduction : En résumé, il appartient à l'arbitre de décider s'il/elle utilise ou non l'information donnée par un appareil électronique pour prendre sa décision sur un fait de jeu.

Article 7 Irrégularités

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

7.2.1. Si au cours d'une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.

La position incorrecte doit être constatée pendant la partie, sinon le résultat restera en l'état. Si une partie est disputée sur un échiquier électronique qui montre cette erreur ou cesse d'enregistrer les coups, les responsables de retransmission peuvent alors signaler le problème à l'arbitre. Il est du devoir de l'arbitre de vérifier si cette situation a été causée par une irrégularité dans le jeu.

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

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

Après que les noirs aient joué leur 10ème coup la partie devra continuer, dans le cas contraire une nouvelle partie sera jouée avec les bonnes couleurs. Peu importe la position atteinte sur l'échiquier ni combien de pièces ou de pions ont été capturés.

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

7.4. Pièces mal placées ou renversées

7.4.1. Si un joueur ou une joueuse renverse une ou plusieurs pièces, il/elle rétablit la position correcte sur son propre temps.

7.4.2. Si nécessaire, le joueur/la joueuse ou son adversaire met la pendule en pause et demande l'aide de l'arbitre.

7.4.3. L'arbitre peut pénaliser le joueur ou la joueuse qui a renversé les pièces.

Imaginons qu'une personne a le trait et que sa pendule tourne. Si son adversaire dérange une pièce par accident, il ne faut pas appuyer sur la pendule pour mettre en route le temps adverse mais la mettre en pause et appeler l'arbitre.

L'arbitre peut alors soit ajouter du temps à la pendule de la personne dérangée, soit enlever du temps à son adversaire. Le fait d'appuyer sur la pendule crée plusieurs problèmes : des incréments ajoutés à tort, compteur de coup affecté,...

La plupart des problèmes se produisent principalement en jeu rapide et en blitz. La sanction que l'arbitre doit appliquer devrait considérer toutes les possibilités de l'Article 12.9. Il n'est pas envisageable de déclarer une partie perdue pour le joueur ou la joueuse qui a renversé (par accident) une pièce, sauf s'il est évident qu'il/elle l'a fait sciemment (i.e. dans le but de gagner du temps) ou qu'il/elle l'a fait plus d'une fois.

7.5. Coups illégaux

7.5.1. Un coup illégal est achevé lorsque le joueur ou la joueuse a appuyé sur la pendule. Si au cours d'une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité est rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continue à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuit alors à partir de cette position rétablie.

Il est très important que l'irrégularité soit observée pendant la partie. Après la signature des feuilles de partie ou tout autre événement matérialisant clairement la fin de la partie, aucune correction n'est possible. Le résultat sera maintenu. En outre, lorsqu'une irrégularité est observée pendant la partie, le jeu redémarre à partir de la position précédente. La règle de la pièce touchée s'applique, donc la pièce à jouer doit être, si possible, la première touchée, soit la pièce déplacée illégalement soit la pièce capturée. Si l'irrégularité a été causée par l'oubli d'un échec, la pièce touchée doit être utilisée pour parer l'échec ou capturer la pièce faisant échec, si possible.

Un coup ne peut pas être déclaré illégal avant qu'il ne soit achevé en appuyant sur sa pendule. Le joueur ou la joueuse peut donc corriger son coup sans avoir de sanction, même s'il/elle avait déjà lâché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il/elle n'ait pas appuyé sur la pendule. Bien entendu, le coup joué doit respecter l'article 4.
Si l'arbitre observe un coup illégal achevé, il doit toujours intervenir immédiatement. Il ne doit pas attendre qu'une réclamation soit faite par l'adversaire.

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

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

Si un joueur ou une joueuse redémarre la pendule de l'adversaire au lieu de mettre la pendule en pause, l'arbitre peut considérer cela comme un accident et le sanctionner moins sévèrement.
Par exemple : Une personne effectue un coup illégal. Son adversaire réappuie sur la pendule au lieu de la mettre en pause. Est-ce une violation de l'article 7.5.3?
Dans ce cas, l'action de l'adversaire peut être considérée comme accidentelle. Quand une pendule est enclenchée par erreur, l'arbitre doit décider si cette action constitue un coup illégal ou une distraction.

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

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

7.5.5. Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur ou une joueuse, l'arbitre donne deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par la même personne, l'arbitre déclare la partie perdue par celle-ci. Toutefois, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.

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

7.6. Si au cours d'une partie, on constate qu'une pièce a été dérangée de sa bonne case, la position est rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continue à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuit alors à partir de cette position rétablie.

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

Article 8 L'enregistrement des coups

8.1. Comment les coups doivent être enregistrés :

8.1.1. Pendant la partie, chaque joueur et joueuse doit enregistrer ses propres coups et ceux de son adversaire de manière correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, de l'une des deux manières suivantes :

8.1.1.1. En écrivant en notation algébrique (Annexe C), sur la « feuille de partie » en papier prévue pour la compétition.

8.1.1.2. En notant les coups sur la « feuille de partie électronique » certifiée par la FIDE et prévue pour la compétition.

8.1.2. Il est interdit de noter ses coups en avance, sauf si le joueur ou la joueuse demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou pour ajourner la partie en accord avec les directives I.1.1.

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

8.1.3. Un joueur ou une joueuse, s'il/elle le souhaite, peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, il/elle doit enregistrer son coup précédent avant d'en jouer un autre.

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

8.1.5. Les deux adversaires doivent consigner les propositions de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).

8.1.6. Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de noter les coups, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, ayant l'agrément de l'arbitre, pour enregistrer les coups. Sa pendule est ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à une personne en situation de handicap.

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

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

8.3. Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur ou organisatrice de la compétition. Une feuille de partie électronique présentant un défaut évident sera remplacée par l'arbitre.

Un joueur ou une joueuse ne doit pas garder l'original de sa feuille de partie, sauf si le règlement de la compétition en décide autrement. Elle appartient à l'organisateur ou à l'organisatrice. Il/Elle doit la donner à l'arbitre dès la fin de la partie et il/elle peut garder la copie (s'il y en a une).

8.4. Si un joueur ou une joueuse dispose de moins de cinq minutes à sa pendule au cours d'une période de jeu donnée et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il/elle n'est pas dans l'obligation de respecter les exigences de l'Article 8.1.1.

8.5. Feuilles de parties incomplètes

8.5.1. Si aucun des adversaires n'est dans l'obligation de noter les coups en application de l'Article 8.4, l'arbitre, un assistant ou une assistante doit essayer d'être présent/présente et de noter les coups. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre doit mettre la pendule en pause. Ensuite, les deux adversaires doivent mettre à jour leurs feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

Il arrive assez souvent qu'un joueur ou une joueuse en manque de temps demande à l'arbitre combien de coups il lui reste à jouer avant le contrôle de temps. L'arbitre ne doit jamais donner cette information même si les deux adversaires ont achevé le nombre requis de coups car cela reviendrait à donner des conseils. L'arbitre ne doit intervenir qu'après la chute du drapeau. A ce moment-là il/elle doit mettre la pendule en pause et demander aux deux adversaires de mettre à jour leurs feuilles de parties. Seulement après, l'arbitre enclenche de nouveau la pendule. Si un joueur ou une joueuse tarde à mettre à jour sa feuille de partie, notamment pour réfléchir à son prochain coup, l'arbitre doit l'avertir.

8.5.2. Si un seul des deux adversaires n'a pas noté les coups en application de l'Article 8.4, il/elle doit, dès la chute d'un des drapeaux, mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition qu'il/elle ait le trait, il/elle peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais doit la rendre avant de jouer un coup.

Notez que dans ce cas l'arbitre ne met pas la pendule en pause après la chute du drapeau. Si l'adversaire refuse de mettre sa feuille de partie à disposition, l'arbitre peut insister pour qu'il/elle le fasse.

8.5.3. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les deux adversaires doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre, d'un assistant ou d'une assistante qui doit d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant de procéder à la reconstitution.

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

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

8.7. A la fin de la partie, les deux adversaires doivent indiquer le résultat de la partie en signant les deux feuilles de partie ou en validant le résultat sur leurs feuilles de partie électroniques. Même s'il est incorrect, le résultat est maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Il est très important que l'Arbitre enregistre les bons résultats des parties.
Au moment où l'arbitre voit qu'une partie est terminée, il/elle doit rapidement se rendre sur l'échiquier et demander aux deux adversaires d'écrire le résultat et de signer les feuilles de partie. Il/Elle doit vérifier immédiatement que les deux feuilles indiquent le même résultat.

Article 9 La partie nulle

9.1. Propositions de nulles et règlement des compétitions :

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

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

9.1.2. Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, les règles suivantes s'appliqueront :

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

9.1.2.2. L'offre de nulle est notée par chacun des deux adversaires sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

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

9.1.2.3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 est assimilée à une proposition de nulle.

La séquence de proposition de nulle est : 1. jouer un coup 2. proposer nulle 3. appuyer sur la pendule.
Si un joueur ou une joueuse dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il/elle peut recevoir une sanction selon l'article 12.9. Note de traduction : Car cela peut être considéré comme une gêne de l'adversaire
Aucune condition ne peut être liée à cette offre de match nul.
Par exemple : Demander à l'adversaire de répondre dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier).
Dans les matchs par équipe : si le match nul est proposé à la condition qu'une autre partie soit abandonnée ou également match nul.
Dans les deux cas la proposition de match nul est valable mais pas la condition jointe.
Selon le 9.1.2.3, si un joueur ou une joueuse réclame une nulle, son adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30ème coup (par exemple après 28 coups), et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

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

9.2.1. est sur le point d'apparaître, si il/elle indique d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en le notant sur sa feuille de partie électronique et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

9.2.2. vient d'apparaître et que le joueur/la joueuse réclamant la nulle a le trait.

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

9.2.3.1. Au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant ;

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

Seule la personne au trait et dont la pendule fonctionne a l'autorisation de réclamer un match nul de cette manière.
Si la procédure de réclamation de match nul est correcte mais que le joueur/la joueuse oublie ou ne sait pas qu'il/elle doit écrire le coup qu'il/elle a l'intention de jouer, il est conseillé qu'au lieu de rejeter la demande l'arbitre dise « Officialisez votre demande » si le joueur/la joueuse demande comment il/elle doit l'officialiser alors l'arbitre peut, dans le cadre de l'article 11.9, expliquer les conditions pour que la réclamation soit correcte.
La vérification d'une réclamation de nulle se fait en présence des deux adversaires. Il vaut mieux reconstituer toute la partie sans se fier uniquement aux feuilles de parties. On peut utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

9.3. La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur/de la joueuse ayant le trait, si :

9.3.1. il/elle indique son coup, qui ne peut être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en le notant sur sa feuille de partie électronique et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni aucune prise, ou

9.3.2. les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni aucune prise.

Voir le commentaire de l'article 9.2

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

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

9.5. Réclamations de partie nulle.

9.5.1. Si une personne réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, elle ou l'arbitre met la pendule en pause (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Elle n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

9.5.2. Si la réclamation est jugée correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

9.5.3. Si la réclamation est jugée incorrecte, l'arbitre ajoute deux minutes au temps de réflexion restant de l'adversaire. La partie doit continuer. Si la réclamation était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

Cette réclamation n'est pas traitée comme un coup illégal, toutefois il est stipulé que le coup prévu doit être joué, s'il s'agit d'un coup illégal, un autre coup doit être joué avec la même pièce. Tous les autres éléments de l'article 4 s'appliquent.

9.6. Si l'une ou les deux situations suivantes se produisent, alors la partie est nulle :

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

9.6.2. Une suite d'au moins 75 coups a été jouée par chacun des deux adversaires, sans aucun mouvement de pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, celui-ci est prioritaire.

En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas à être consécutives.
Dans les deux articles 9.6.1 et 9.6.2, l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.
Si le match nul associé à l'un ou l'autre des articles ci-dessus n'est pas remarqué pendant la partie, un des deux adversaires peut faire appel du résultat en utilisant la procédure d'appel normale.

Article 10 Les points

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

Un autre système utilisé parfois est : 3 pts pour la victoire, 1 pt pour la nulle et 0 pt pour la défaite. L'idée est d'encourager un jeu plus disputé.
Un autre est de 3 points pour la victoire, 2 pts pour la nulle, 1 pt pour la défaite et 0 pt pour le forfait.
Ceci décourage les abandons et peut encourager les enfants, en particulier lorsqu'ils gagnent un point malgré la défaite.
Un autre encore est 2 pts pour la victoire, 1 pt pour la nulle, 0 pt pour la défaite. Cela évite les ½ sur la feuille de résultats

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

Article 11 La conduite des joueurs et joueuses

11.1. Les joueurs et joueuses ne doivent rien faire qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

C'est un article utilisable pour toute infraction qui n'est pas spécifiquement mentionnée dans les autres articles des règles du Jeu.

11.2. Lieu de la compétition et zone de jeu :

11.2.1. Le "lieu de la compétition" est défini comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs/fumeuses, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

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

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

11.2.3.1. à un joueur ou une joueuse de quitter le lieu de la compétition

11.2.3.2. à un joueur ou une joueuse au trait d'avoir le droit de quitter la zone de jeu

11.2.3.3. à une personne n'étant ni joueur/joueuse ni arbitre d'être autorisée à accéder à la zone de jeu.

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

Note de traduction : Définir la zone de jeu n'est pas simple : l'allée où se trouve notre échiquier et où l'on peut se dégourdir les jambes fait partie de notre zone de jeu mais on ne peut pas considérer que l'on est toujours dans notre zone de jeu si l'on va au coin opposé d'un immense gymnase.

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

Cet article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1 et 11.2.3.2. Dans le 11.2.3.1, il est interdit à tous les joueurs et joueuses de quitter le lieu de la compétition sans la permission de l'arbitre. En 11.2.3.2, il est interdit de quitter la zone de jeu pour ceux qui ont le trait.
En 11.2.4, la possibilité est donnée d'inclure, dans le règlement de la manifestation, l'interdiction de quitter la zone de jeu, sans la permission de l'arbitre, pour les joueurs et joueuses n'ayant pas le trait.

11.3. Usage de notes et matériels électroniques :

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

11.3.2. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur le lieu de la compétition.

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

11.3.2.2. S'il est évident qu'un joueur ou une joueuse a un tel appareil sur sa personne dans le lieu de la compétition, il/elle perd la partie. La victoire est attribuée à l'adversaire. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère.

11.3.3. L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses le droit d'inspecter en privé leurs vêtements, sacs, autres objets ou corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par l'arbitre, inspecte le joueur ou la joueuse et doit être du même genre que le joueur ou la joueuse. Si un joueur ou une joueuse refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prend des mesures conformément à l'article 12.9.

Note de traduction : En France, les arbitres ne sont pas habilités à procéder à une fouille. L'adaptation envisageable est de demander aux joueurs et joueuses de vous présenter le contenu de leurs sacs et de vous montrer où se trouve leur téléphone portable.

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

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

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

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

Un joueur ou une joueuse qui arrive après le début d'une ronde doit avoir la possibilité de ranger son appareil avant de jouer son premier coup, soit en le confiant à l'équipe organisatrice, soit en le plaçant dans un sac si c'est autorisé.

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

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

11.4. Les joueurs et joueuses ayant terminé leur partie sont considérés comme des spectateurs et spectatrices.

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

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

Même lorsqu'elles sont justifiées, des propositions ou réclamations de nulles répétées trop souvent peuvent gêner l'adversaire. L'arbitre doit toujours intervenir lors d'une gêne ou d'un dérangement de l'adversaire.

11.6. Toute infraction à n'importe quelle partie des Articles 11.1 à 11.5 entraîne des sanctions suivant l'Article 12.9.

11.7. Le refus obstiné d'un joueur ou d'une joueuse de se conformer aux Règles du Jeu d'Échecs est sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décide du score de l'adversaire.

Il est très difficile de donner des directives générales pour l'application de cet article, mais si l'arbitre doit avertir un joueur ou une joueuse pour la 3ème ou 4ème fois, c'est une raison suffisante pour déclarer la partie perdue. Il est nécessaire d'informer le joueur ou la joueuse que l'Article 11.7 est appliqué à la prochaine infraction.

11.8. Si la culpabilité est attribuée aux deux adversaires en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux adversaires.

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

Par exemple, les joueurs et joueuses demandent souvent s'ils peuvent roquer ou capturer en passant dans la position sur l'échiquier. L'arbitre ne doit pas répondre par oui ou par non mais doit l'informer du sens de la règle appropriée. Il est également courant pour un joueur ou une joueuse de demander comment réclamer un match nul. (Voir commentaire sous l'article 9.2.2.2)

11.10. À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même s'il/si elle a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).

Il est nécessaire d'informer le joueur ou la joueuse de son droit de faire appel, s'il/si elle n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre. S'il n'est pas possible de statuer immédiatement sur l'appel, la partie continue selon la décision de l'arbitre. Si l'un des adversaires refuse de continuer la partie, sa pendule est remise en marche et il perd au temps.
Il doit toujours y avoir une date limite pour le dépôt d'un appel.
Le protocole d'appel doit être décrit dans le règlement de la compétition.

11.11. Les deux adversaires doivent assister l'arbitre dans toute situation nécessitant la reconstitution de la partie, incluant les réclamations de nulle.

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

Les deux adversaires procèdent à la reconstitution sous surveillance de l'arbitre et doivent s'arrêter pour présenter la 1re puis la 2ème occurrence de la position. Cela permet aux deux adversaires et à l'arbitre de confirmer chaque occurrence. Si l'un des deux adversaires refuse de participer à la reconstitution alors l'article 12.9 s'applique.

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

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

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

12.2. L'arbitre doit :

12.2.1. assurer le fair-play
12.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition
12.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu
12.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés
12.2.5. superviser le déroulement de la compétition
12.2.6. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs et joueuses handicapés et de ceux et celles qui nécessitent un soutien médical.
12.2.7. suivre les règles et directives relatives au fair-play

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

12.3. L'arbitre doit surveiller les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, fait appliquer les décisions qu'il/elle a prononcées et inflige des sanctions aux joueurs et joueuses si nécessaire.

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

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

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

12.7. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs et joueuses d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs et spectatrices ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut exclure les contrevenants et contrevenantes du lieu de la compétition.

Si un spectateur ou une spectatrice voit un drapeau tomber ou toute autre infraction, il/elle doit en informer l'arbitre. Il ne doit pas intervenir dans la partie en l'annonçant.

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

En général, personne n'est autorisé à utiliser son téléphone portable sur le lieu de la compétition ou dans les zones adjacentes pendant les parties.

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

12.9.1. l'avertissement,

12.9.2. l'augmentation du temps restant à l'adversaire,

12.9.3. la diminution du temps restant à la personne fautive,

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

12.9.5. la diminution des points marqués dans la partie par la personne fautive,

12.9.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide aussi du score de l'adversaire)

12.9.7. une amende définie à l'avance,

12.9.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes,

12.9.9. l'exclusion de la compétition.

Ces sanctions ont un degré de gravité progressif. Par exemple, l'article 12.9.8 peut être utilisé pour un joueur ou une joueuse qui arrive sous l'influence de l'alcool mais ne perturbe par les parties. L'article 12.9.9 peut nécessiter un accord avec l'équipe organisatrice de l'événement.

Annexe A : Parties en cadence rapide

A.1 Une partie d'échecs en cadence rapide est une partie durant laquelle 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 joueuse ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

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

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

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

A.2 Les joueurs et joueuses ne sont pas obligés d'enregistrer les coups mais ils/elles ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Les joueurs ou les joueuses peuvent à tout moment, demander à l'arbitre de leur fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

Les joueurs et joueuses ont le droit d'écrire les coups, mais ils peuvent arrêter d'écrire à tout moment.

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

A.3 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

Note de traduction : Les coups irréguliers et les réclamations de nulles incorrectes n'apporteront qu'une minute de temps supplémentaire à l'adversaire.

A.4 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.4.1. un ou une arbitre ne supervise pas plus de trois parties et

A.4.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4.3. Les joueurs ou les joueuses au trait peuvent à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de leur montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.

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

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des deux adversaires,

A.5.1.1. Aucun changement ne doit être fait au réglage de la pendule, à moins que la programmation horaire de la compétition n'en soit affectée.

A.5.1.2. Aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.5.2. Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il/elle agit en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire a l'autorisation de réclamer, à condition qu'il/elle n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continue. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les deux adversaires sans intervention de l'arbitre.

Cela signifie que le joueur ou la joueuse ne perd pas la partie avec le premier coup illégal, mais seulement avec le second, comme dans les échecs standard. La sanction n'est toutefois que d'une minute.

A.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur ou la demandeuse peut mettre la pendule en pause et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle qu'il/elle ne peut pas mater le roi adverse par une suite de coups légaux.

Si les deux pendules indiquent 0.00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être soumise par les deux adversaires, mais l'arbitre décide du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur/la joueuse dont la pendule affiche cette indication perd la partie sauf si son adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux.

A.5.4. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou qu'un pion est resté sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il/elle attend jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il/elle déclare la partie nulle.

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

A.5.5. L'arbitre doit aussi annoncer la chute du drapeau, s'il/si elle la constate.

A.6 Le règlement d'une compétition spécifie si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la compétition.

Annexe B : Parties en cadence Blitz

B.1 Une partie d'échecs en cadence Blitz est une partie durant laquelle soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins pour chaque joueur ou joueuse, soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

Selon le règlement d'un événement, le contrôle du temps est de 5 minutes pour toute la partie et de 5 secondes pour chaque coup.
C'est-à-dire : pour 60 coups, nous aurions 5 '+ (5'x60) = 5' + 5 '= 10'.
Selon l'art. B.1 nous avons une partie de Blitz.

B.2 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

B.2.1. un ou une arbitre supervise une partie et

B.2.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques.

B.2.3. Le joueur ou la joueuse au trait peut à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.

Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent s'appliquer à chaque ronde. Elles ne peuvent pas être introduites, par exemple, que pour la finale.
En Blitz et en Rapide, si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de match, la pendule ne doit pas être arrêtée.

B.3 Autrement, le jeu est régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2, A.3 et A.5

Note de traduction : On applique la même règle qu'en rapide, les sanctions pour coups irréguliers et réclamations de nulle incorrectes sont d'une minute.

B.4 Le règlement d'une compétition spécifie si l'Article B.2 ou l'Article B.3 s'applique pour l'intégralité de la compétition.

Annexe C : La notation algébrique

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

Les feuilles de parties, utilisant un autre système que la notation algébrique, ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. L' arbitre qui constate qu'un autre système de notation que le système algébrique est utilisé doit avertir de cette obligation.

Description du Système Algébrique :

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

C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce : R = Roi, D = Dame, T = Tour, F = Fou, C = Cavalier.

En anglais : K=King, Q=Queen, R=Rook, B=Bishop, N=kNight (N est utilisé pour knight afin d'éviter l'ambiguïté)

C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur ou joueuse est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Dans la presse, l'utilisation de dessins représentant les pièces est recommandée.

C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci.

Exemples : les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5

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

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

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

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

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

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

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

C.9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre

C.9.1. L'abréviation de la pièce en question et

C.9.2. La case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

C.9.3. Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée.
Exemples : dxe5, gxf3, axb5.

Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation.
Exemple : exd6 e.p.

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

C.10.1. Si les deux pièces sont sur la même rangée, par

C.10.1.1. L'abréviation du nom de la pièce,

C.10.1.2. La colonne de la case de départ et.

C.10.1.3. La case d'arrivée

C.10.2. Si les deux pièces sont sur la même colonne, par

C.10.2.1. L'abréviation du nom de la pièce,

C.10.2.2. La rangée de la case de départ

C.10.2.3. La case d'arrivée.

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

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

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

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

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

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

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

C.13 Principales abréviations :

C.13.1. 0-0	=	roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)
C.13.2. 0-0-0	=	roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)
C.13.3. x	=	prise
C.13.4. +	=	échec
C.13.5. ++ ou #	=	échec et mat
C.13.6. e.p.	=	prise "en passant"

Les articles C.13.3 à C.13.6 sont optionnels.

Exemple d'une partie (écrite de trois manières différentes):

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6
8.De3+ Fe7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1 (=)

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 ed4 4.e5 Ce4 5.Dd4 d5 6.ed6 Cd6 7.Fg5 Cc6
8.De3 Fe7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1 (=)

1.e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3.d2d4 e5xd4 4.e4e5 Cf6e4 5.Dd1xd4 d7d5 6.e5xd6 e.p. Ce4xd6
7.Fc1g5 Cb8c6 8.Dd4d3 Ff8e7 9.Cb1d2 0-0 10.0-0-0 Tf8e8 11.Rb1 (=)

Annexe D : Règles pour les parties avec des personnes aveugles et handicapées visuelles

D.1 L'organisateur ou l'organisatrice, après consultation de l'arbitre, peut adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre personnes voyantes et personnes handicapées visuelles (légalement aveugles) chaque joueur ou joueuse peut demander l'utilisation de deux échiquiers : la personne voyante utilisant un échiquier standard, la personne handicapée visuelle utilisant un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

D.1.1. Mesurer au moins 20 cm sur 20 cm

D.1.2. Les cases noires doivent être légèrement surélevées

D.1.3. Chaque case doit contenir une ouverture de fixation

D.1.4. Les critères pour les pièces sont :

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

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

D.2 Les règles suivantes régissent le jeu :

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

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

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées doivent être énoncées en allemand

1 – eins	2 – zwei	3 – drei	4 – vier
5 – fünf	6 – sechs	7 – sieben	8 – acht

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

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

D.2.2. Sur l'échiquier de la personne handicapée visuelle, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

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

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

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

D.2.3.3. Le coup a été annoncé.

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

D.2.5. Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour les joueurs et joueuses voyants.

D.2.6. Pendules pour les personnes handicapées visuelles :

D.2.6.1. Une pendule spécialement conçue pour les personnes handicapées visuelles doit être acceptée, elle doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups aux joueurs et aux joueuses déficients visuels.

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

1) Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquée par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquée par 2 points en relief.
2) Un drapeau facilement perceptible au toucher. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir l'aiguille des minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure.

D.2.7. La personne handicapée visuelle doit noter ses coups en Braille, en écriture courante ou les enregistrer sur un appareil prévu à cet effet.

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

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

D.2.10. La personne handicapée visuelle a le droit d'avoir un assistant ou une assistante qui remplit tout ou partie des tâches suivantes :

D.2.10.1. Jouer les coups de chaque joueur ou joueuse sur l'échiquier de l'adversaire,

D.2.10.2. Annoncer les coups de chacun des deux adversaires

D.2.10.3. Mettre à jour la feuille de partie de la personne handicapée visuelle et appuyer sur sa pendule

D.2.10.4. Informer la personne handicapée visuelle, uniquement à sa demande, du nombre de coups achevés et du temps employé par chacun des deux adversaires

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

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

D.2.11. Si la personne handicapée visuelle ne fait pas usage d'un assistant ou d'une assistante, l'adversaire voyant peut en employer un/une qui remplit les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant ou une assistante doit être employé dans le cas où la personne déficiente visuelle est appariée avec une personne malentendante.

Introduction : Les directives suivantes sont là pour aider à l'organisation de compétitions où elles peuvent être nécessaires. Bien qu'elles ne fassent pas partie des règles du jeu d'échecs de la FIDE, il est fortement recommandé qu'elles soient utilisées dans toutes les compétitions où elles sont applicables.

Directives I : Parties ajournées

I.1 Procédure d'ajournement :

I.1.1. Si à l'issue du temps de la session de jeu, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demande au joueur ou à la joueuse au trait de « mettre son coup sous enveloppe ». Il/Elle doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre d'aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire, s'il y en a une, dans une enveloppe, la sceller et seulement ensuite arrêter la pendule.

Tant qu'il/elle n'a pas arrêté la pendule, le joueur ou la joueuse conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur ou la joueuse effectue un coup sur l'échiquier, il/elle doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie en le considérant comme le coup mis sous enveloppe.

I.1.2. On considère qu'un joueur ou une joueuse au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu a ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant est consigné.

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

I.2.1. Les noms des deux adversaires,

I.2.2. La position précédant le coup mis sous enveloppe,

I.2.3. Le temps de réflexion utilisé par chacun des adversaires,

I.2.4. Le nom du joueur ou de la joueuse dont le coup est mis sous enveloppe,

I.2.5. Le numéro du coup mis sous enveloppe,

I.2.6. Une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,

I.2.7. La date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.

I.3 L'arbitre vérifie les indications portées sur l'enveloppe. Il/Elle est responsable de sa conservation.

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

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

I.6 Si, avant la reprise, une nulle est convenue, ou si l'un des deux adversaires annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

I.7 L'enveloppe n'est ouverte qu'en présence du joueur ou de la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe.

I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 5.2.2, 6.9 et 9.6, la partie est perdue par un joueur ou une joueuse dont le coup mis sous enveloppe est :

I.8.1. Ambigu, ou

I.8.2. Inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou

I.8.3. Illégal.

I.9 A l'heure fixée pour la reprise de la partie,

I.9.1. Si le joueur ou la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent/présente, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche ;

I.9.2. Si le joueur ou la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent/absente, sa pendule est mise en marche. À son arrivée, il/elle peut mettre la pendule en pause et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors

ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur ou de la joueuse est remise en marche ;

I.9.3. Si le joueur ou la joueuse ayant mis son coup sous enveloppe est absent/absente, son adversaire a le droit de consigner son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, mettre sa propre pendule en pause et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve sous sa responsabilité pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur ou de la joueuse absent/absente.

I.10 Tout joueur ou joueuse arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perd la partie à moins que l'arbitre n'en décide autrement. Toutefois, si le coup sous enveloppe met fin à la partie la partie, alors cette conclusion s'applique.

I.11 Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, les règles suivantes s'appliquent : si aucun des deux adversaires n'est présent à la reprise, le joueur ou la joueuse qui doit répondre au coup sous enveloppe perd tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition n'en dispose autrement ou que l'arbitre n'en décide autrement.

I.12 Reprise d'une partie ajournée :

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

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

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

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

Directives II : Règles du Chess960

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

II.2 Contraintes concernant la position initiale

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

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

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

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

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

II.3 Règles du roque au Chess960

II.3.1. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux adversaires de roquer une seule fois par partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose des positions initiales de la tour et du roi qui ne sont souvent pas applicables au Chess960.

II.3.2. Comment roquer au Chess960. En fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

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

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

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

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

II.3.2.5. Recommandations

1) Lors d'un roque sur un échiquier physique contre un adversaire humain, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

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

II.3.2.6. Clarification

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

II.3.2.7. Notes

- Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer « Je vais roquer » avant de roquer effectivement.
- Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
- Dans certaines positions initiales, le roque peut avoir lieu dès le premier coup.
- Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.
- Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs Standard. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO

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

Exemple 1 : Si selon le règlement du tournoi la cadence est de 2 heures pour 30 coups suivie d'une heure pour la fin de la partie. La 2ème période est jouée selon les directives de fin de parties au KO
Exemple 2 : Si selon le règlement du tournoi, la cadence est de 2 heures pour l'ensemble de la partie. Cela signifie que la partie entière est jouée selon les directives de fin de parties au KO

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

III.2.2. Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.

III.3.1. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1.1. La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.1.2. La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur ou la joueuse au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il/elle peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour lui/elle et son adversaire, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules sont alors programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps supplémentaire et la partie continue.

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

III.5.1. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.

III.5.2. Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux.

Cela signifie que l'arbitre peut prendre la décision de déclarer que le résultat de la partie est un match nul, même après que la chute d'un drapeau se soit produite.
Cela nécessite l'usage de pendule électroniques. Une cadence avec incrément est une bien meilleure manière de conclure une partie.

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

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

III.6.1. Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle lorsqu'il/elle a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci met fin à la partie. Il/Elle peut réclamer sur la base :

III.6.1.1. Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou

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

Dans le cas du III.6.1.1, le joueur/la joueuse doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

Dans le cas du III.6.1.2, le joueur/la joueuse doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifie la feuille et la position finale.

III.6.2. La réclamation est soumise à l'arbitre suivant sa désignation.

Glossaire

Terme	Article	Définition
Abandonne	5.1.2	Lorsqu'un joueur ou une joueuse arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat.
Aile dame	3.8.1	La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie
Aile roi	3.8.1	La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie
Ajourner	8.1	Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.
Analyse	11.3	Quand un ou plusieurs joueurs/joueuses jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
Appel	11.10	Normalement un joueur ou une joueuse a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur
Appuyer sur la pendule	6.2.1	L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur ou de la joueuse et déclenche celui de son adversaire
Arbitre	Préambule	La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
Assistant/Assistante	8.1	Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.
Attaque	3.1	On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.
Blanc	2.1.1	1) Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou 2) En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur ou à la joueuse ayant les pièces blanches
Blitz	B	Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur ou joueuse est de 10 minutes ou moins
Case de promotion	3.7.5	La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.
Chess960	II	Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.
Chute du drapeau	6.1	Lorsque le temps imparti pour un joueur ou une joueuse est expiré
Cigarette électronique		Dispositif contenant un liquide qui est vaporisé et inhalé oralement pour simuler l'acte de fumer du tabac.
Colonne	2.4	Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier
Compteur de coups	6.10.2	Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur/joueuse a appuyé sur la pendule.
Contrôle de temps		1. La règle à propos du temps de réflexion alloué aux joueurs et joueuses. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1er coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur/une joueuse a passé le contrôle de temps, si par exemple, il/elle a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.

Coup	1.1	1) 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chacun des deux adversaires. Ou 2) « Avoir le trait » signifie avoir le droit de jouer le prochain coup. Ou 3) Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs *Suivant l'article 1,2 des règles du classement FIDE : Quand un certain nombre de coups est demandé pour la 1re période de jeu, il doit être d'au minimum 30 coups.*
Coup achevé	6.2.1	Lorsqu'un joueur ou une joueuse a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
Coup légal	3.10.1	Voir article 3.10.1.
Coup sous enveloppe	I	Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur ou la joueuse met son prochain coup dans une enveloppe.
Déficience		Voir handicap
Délai de forfait	6.7	Le temps de retard déterminé pour avant la déclaration d'un forfait pour un joueur ou une joueuse en retard.
Dérangé/Mal placé	7.4.1	Pièce mise en dehors de sa place ou position normale. Par exemple : un pion venant de a2 posé sur a4-a5 ; une tour posée entre d1 et e1 ; une pièce renversée ; une pièce tombée en dehors de l'échiquier.
Diagonale	2.4	Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.
Discrétion de l'arbitre		Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement
Drapeau	6.1	L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée
Échange		1) 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou 2) Lorsqu'un joueur ou une joueuse prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou 3) Lorsqu'un joueur ou une joueuse a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier.
Échec	3.9	Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +
Échec et mat	1.2	Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #
Échiquier	1.1	Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1
Échiquier de démonstration	6.12.1	Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.
Écran	6.12.1	Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
Effectué	1.1	Un coup est dit avoir été "effectué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier
En passant	3.7.4	Voir cet article pour une explication. En notation : ep.
Explication	11.9	Un joueur ou une joueuse a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu
Faire Dame		Promouvoir le pion en dame.

Fair-play	12.2.1	Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates
Feuille de partie	8.1	Une feuille de papier avec des emplacements pour consigner les coups. Celle-ci peut également être électronique.
Fin de partie au KO	III	La dernière phase d'une partie, quand un joueur ou une joueuse doit jouer tous ses coups dans un temps défini
Handicap		Voir incapacité
I ajust		Voir j'adoube.
Illégal	3.10.1	Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs
Incapacité	6.2.5	Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.
Incrément	6.1	Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur ou de la joueuse. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental
Incrément (Cadence Fischer)		Lorsqu'un joueur ou une joueuse reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.
Intervenir	12.7	S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.
J'adoube	4.2	Informer que le joueur ou la joueuse souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.
Jeu d'échecs		Les 32 pièces sur l'échiquier.
Jeu rapide	A	Une partie où chaque joueur ou joueuse dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.
Jeu standard		Une partie où chaque joueur ou joueuse dispose d'au moins 60 minutes de réflexion
Lieu de la Compétition	11.2	Le seul endroit auquel les joueurs et joueuses ont accès pendant le jeu.
Mat		Abréviation d'échec et mat
Mode Bronstein	6.3.2	Voir temps différé.
Mode Fischer		Voir mode incrémental
Moniteur	6.12.1	Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
Moyens normaux	III.5	Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau
Noir	2.1	1) Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou 2) En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur ou à la joueuse ayant les pièces noires
Notation algébrique	8.1	Noter les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8
Nulle	5.2	Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.
Offre/proposition de nulle	9.1.2	Lorsqu'un joueur ou une joueuse peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)
Organisateur/Organisatrice	8.3	La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations,

		du format de la compétition etc.
Pat	5.2.1	Lorsqu'un joueur ou une joueuse n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
Pendule	6.1	L'un des deux afficheurs de temps.
Pendule d'échecs	6.1	Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.
Perdre	4.8.1	Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.
Période	8.6	Une phase de la partie, où les joueurs et joueuses doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.
Pièce	2.1	L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier
Pièce mineure		Fou ou cavalier
Pièce touchée, pièce jouée	4.3	Si un joueur ou une joueuse touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.
Points	10	Normalement un joueur ou une joueuse marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.
Position morte	5.2.2	Lorsqu'aucun des deux adversaires ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.
Prise	3.1	Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4. En notation : x
Promotion	3.7.5	Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.
Rangée	2.4	Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.
Réclamation/demande	6.8	Le joueur ou la joueuse peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.
Règle des 50 coups	9.3	Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni prise.
Règle des 75 coups	9.6.2	La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni prise.
Règlement d'une compétition	6.7.1	Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.
Répétition	9.2.1.1	Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.
Résultat	8.7	Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou ½-½. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux adversaires peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer ½ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)
Roque	3.8.2	Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque

Salle de repos	11.2	Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.
Sanctions	12.3	L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.
Spectateurs/Spectatrices	11.4	Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs/joueuses, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs et joueuses après que leur partie soit finie.
Superviser	12.2.5	Inspecter ou contrôler.
Sur l'échiquier	Intro	Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.
Téléphone mobile	11.3.2	*Cet appareil peut ne pas juste recevoir des messages vocaux et textuels, il peut aussi être équipé de moteur d'échecs permettant aux joueurs d'analyser les parties. D'autres appareils peuvent être utilisés pour tricher, par exemple les montres connectées, les appareils de surveillance de forme physique (Fitbit) et même certains stylos)*
Temps différé (Bronstein)	6.3.2	Dans le mode temps différé (delay) les deux adversaires reçoivent un « temps de réflexion de base ». Chaque joueur ou joueuse reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur ou la joueuse appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
Tolérance zéro	6.7.2	Lorsque les joueurs et joueuses doivent arriver à l'échiquier avant le début de la session.
Vertical	2.4	La 8ème rangée est souvent considérée comme la zone la plus haute sur un échiquier. Ainsi chaque colonne est appelée « verticale ».
Zone contigüe	12.8	Une zone qui touche mais ne faisant pas partie du lieu de la compétition. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs et spectatrices
Zone de jeu	11.2	L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées

Chapitre 2.2 : Règles générales pour les compétitions FIDE

https://handbook.fide.com/files/handbook/Competition_Rules.pdf

Note de traduction 2022 : certaines références n'étant pas à jour dans le texte officiel, la direction des règlements de la DNA assume la prise de liberté d'avoir corrigé d'elle-même les références à utiliser dans cette traduction.

Approuvées par l'Assemblée Générale de 1986, le Bureau Présidentiel de 2007.

Amendées par les Assemblées Générales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014 et 2018 et le Bureau Exécutif de 2011.

Préambule

Toutes les compétitions d'échecs internationales sont jouées selon les Règles du Jeu de la FIDE (E.I.01A). Les Règles générales pour les compétitions FIDE sont utilisées conjointement avec les Règles du Jeu d'Échecs et sont applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Il est recommandé qu'elles soient également appliquées à tous les tournois comptant pour le classement FIDE, en les adaptant si c'est nécessaire.

Les organisateurs/organisatrices, les Compétiteurs/Compétitrices et les Arbitres impliqués dans toute compétition doivent prendre connaissance de ces règlements avant le début de la compétition.

Les lois nationales du pays accueillant la compétition prévalent sur les règles FIDE.

1. Champ d'application

1.1. Quand un tournoi a un problème non couvert par son règlement intérieur, ces règles doivent être considérées comme définitives.

1.2. Ces règles s'appliquent aux types de compétition suivants :

- L1 : Événements FIDE officiels – voir FIDE Handbook, section D : « Regulations for Specific Competitions » (Championnat du Monde, Olympiades, Championnats Continentaux etc...)
- L2 : Compétitions où les titres FIDE et les normes de titres peuvent être obtenus, en accord avec le règlement B.01 du FIDE Handbook, « FIDE Title Regulations »
- L3 : Compétitions homologuées FIDE, en accord avec le règlement B.02 du FIDE Handbook, « FIDE Rating Regulations »

1.3. Ces règles de compétition peuvent contenir des règlements définis par d'autres commissions FIDE, qui figurent dans le FIDE Handbook. Dans la mesure du possible, les références externes doivent être indiqués.

2. L'Organisateur/L'Organisatrice en Chef (OC)

2.1. La fédération ou un organisme administratif chargé de l'organisation d'un tournoi peuvent confier l'organisation technique à un organisateur ou une organisatrice en chef. Il/Elle nomme, en collaboration avec la fédération, en concertation avec la FIDE le cas échéant, un comité d'organisation chargé de toutes les questions financières, techniques et organisationnelles.

D'autres règles ci-dessous peuvent également s'appliquer au rôle de l'OC. Il/Elle doit travailler en étroite collaboration avec l'arbitre en chef (voir en 3. L'Arbitre Principale/ L'Arbitre Principale) afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

2.2. L'OC est en particulier responsable :

(1) de la préparation du règlement de l'événement - voir « Guidelines for the Organisers » sur le site de la Commission des règles de la FIDE : rules.fide.com

(2) du personnel et du matériel visant à lutter contre la triche – voir Règlement A.09 du FIDE Handbook « Anti-cheating Guidelines »

(3) des règles concernant le code vestimentaire de l'événement – voir Règlement A.08 du FIDE Handbook « Code of Ethics »

(4) de l'homologation appropriée du tournoi à l'avance – voir Règlement B.02 du FIDE Handbook « Rating Regulations »

(5) des règles concernant les médias – voir Règlement C.09 du FIDE Handbook « Media Regulations »

(6) de la supervision du travail de l'équipe technique de la compétition.

3. L'Arbitre Principal/ L'Arbitre Principale (AP)

3.1. Ses devoirs sont spécifiés en particulier par les Règles du Jeu d'Échecs, les règles générales pour les compétitions FIDE, les directives anti-triche, etc...

Durant le tournoi, il/elle doit :

(1) enregistrer le déroulement de chaque ronde
(2) veiller au bon déroulement de la compétition
(3) assurer l'ordre dans la salle de jeu
(4) assurer le confort des joueurs et joueuses pendant leurs parties

3.2. Avant le début de la compétition :

(1) il/elle peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;

(2) il/elle doit vérifier toutes les conditions de jeu, incluant les lieux de la compétition, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, la sécurité etc… ;

(3) il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints, d'adjointes, de personnel auxiliaire, d'assistants et assistantes sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décide si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

3.3. Dans le cas où l'AP et l'OC ont un avis différent concernant l'interprétation des Règles du jeu d'échecs, on considère que l'avis de l'AP est prioritaire.

3.4. À la fin du tournoi, l'AP doit rédiger son rapport, comme il convient.

4. Préparation de la salle de jeu et matériel échiquéen

En accord avec le Règlement C.02 du FIDE Handbook « Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments ».

4.1. Si possible, un espace fumeur séparé de l'aire de jeu est proposé. Il doit être facilement accessible depuis l'aire de jeu. Si les lois locales interdisent totalement de fumer à l'intérieur des locaux, les joueurs/joueuses et les officiels/officielles doivent pouvoir accéder facilement à l'extérieur.

4.2. Si fumer est complètement interdit, c'est annoncé à l'avance dans le règlement de l'événement.

4.3. Toutes les parties doivent être jouées dans l'aire de jeu aux horaires spécifiés à l'avance par les organisateurs, à moins que l'AP (en accord avec l'OC) n'en décide autrement.

4.4. Pour les événements FIDE de type L1 avec 30 joueurs ou plus, pour toute la compétition, un grand chronomètre numérique ou une horloge doit être installé dans l'aire de jeu. Pour les événements FIDE inférieurs à 30 joueurs, une annonce en bonne et due forme doit être faite 5 minutes avant le début des parties puis une autre 1 minute avant le début des parties.

5. Appariements

5.1. Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant les tables de Berger (FIDE Handbook C.05 annexe 1), ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi double rondes.

5.2. Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs et joueuses d'une même fédération ne se rencontrent pas, si possible, dans les dernières rondes, alors cela doit être communiqué aux joueurs le plus tôt possible, mais au plus tard avant le début de la première ronde.

5.3. Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, utiliser les tables de Varma, qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.

5.4. Pour les tournois au système suisse, le système d'appariement annoncé préalablement doit être utilisé. (C.04).

6. Tirage au sort et abandons de tournoi

6.1. La responsabilité des appariements, y compris du tirage au sort, est du ressort de l'AP.

6.2. Le tirage au sort pour la première ronde d'un tournoi toutes rondes est organisé par l'OC de manière à ce que les joueurs et joueuses puissent y assister.

6.3. Pour les tournois L1 et L2 : pour les tournois toutes rondes et si possible ceux au système suisse, le tirage au sort a lieu au moins 12 heures avant le début de la première ronde. Pour les tournois L1, tous les participants et participantes doivent assister à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur ou une joueuse qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus/incluse à la discrétion de l'AP. Les appariements de la première ronde doivent ensuite être annoncés dès que possible.

6.4. Si un joueur/une joueuse abandonne ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des participants/participantes supplémentaires, les appariements annoncés resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrétion de l'AP en consultation avec les joueurs/joueuses directement concernés, mais seulement si ces modifications changent un minimum d'appariements déjà annoncés.

6.5. L'absence d'un joueur/d'une joueurs sans avoir prévenu l'arbitre est considéré comme un abandon du tournoi à moins qu'il/elle ne justifie son absence par une raison valable, avant que l'appariement de la ronde suivante ne soit publié. Le règlement d'une compétition peut spécifier des modalités différentes.

6.6. **Tournois toutes rondes :**

(1) Chaque joueur ou joueuse s'engage par contrat à jouer pour toute la durée du tournoi.

(2) Lorsqu'un joueur ou une joueuse abandonne ou est exclu d'un tournoi toutes-rondes, les conséquences sont les suivantes :

- S'il/Si elle a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui/elle ou contre lui/elle ne sont pas pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur/de la joueuse et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). En l'absence des deux adversaires, c'est indiqué par deux (-).
- S'il/Si elle a terminé au moins 50% de ses parties, son score reste dans la grille du tournoi et il est pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur/de la joueuse sont indiquées comme ci-dessus.

6.7. **Tournois au système suisse :**

(1) Si un joueur ou une joueuse abandonne un tournoi au système suisse, les points marqués par lui/elle et par ses adversaires restent dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées sont comptabilisées pour le classement ELO.

(2) Si un joueur/une joueuse ne peut pas jouer une ronde précise, il/elle doit absolument en informer la personne chargée des appariements et l'AP avant que les appariements pour cette ronde ne soient publiés.

A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie des modalités différentes :

(3) Dans un tournoi L2 ou L3 : si, après qu'une ronde a commencé, deux joueurs/joueuses n'ont pas de partie alors ils peuvent être appariés l'un contre l'autre. Cela n'est autorisé que si l'arbitre et les deux joueurs/joueuses sont d'accord et qu'ils ne se sont pas déjà affrontés dans ce tournoi. L'arbitre ajustera le temps à la pendule de chaque joueur/joueuse de manière équitable.

(4) Dans un tournoi L2 ou L3, le règlement peut permettre à un joueur/une joueuse d'obtenir un demi-point « bye » (sans jouer) à une ronde donnée. Cela n'est permis qu'une seule fois durant le tournoi, si la demande a été formulée suffisamment en avance et qu'elle est acceptée par l'arbitre. Une telle permission ne devrait

pas être octroyée à un joueur/une joueuse qui bénéficie de conditions ou qui bénéficie d'une inscription gratuite au tournoi.

7. Les compétitions par équipe et le rôle des Capitaines d'équipe

Une compétition par équipe est une compétition dans laquelle les résultats de chaque partie individuelle contribuent de manière égale au score final d'un groupe de joueurs et joueuses défini.

7.1. Selon le règlement de la compétition en question, le/la capitaine doit fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs et joueuses de son équipe qui participent à chaque ronde. Si la liste n'est pas remise à l'heure prévue, la liste d'équipe pour cette ronde est composée des premiers joueurs et joueuses nommés dans la liste soumise dans les temps avant le début de l'événement. Le/La capitaine communique à ses joueurs leurs appariements.

7.2. Dans les tournois L1, au début d'une ronde, une équipe participante doit être présente avec plus de 50% de ses joueurs et joueuses. En l'absence 50% ou plus des joueurs et joueuses au début d'une ronde, les autres joueurs et joueuses n'ont pas l'autorisation de commencer leurs parties. Pour les autres niveaux de tournoi, ceci n'est pas obligatoire, mais recommandé.

7.3. Le/La capitaine signe le procès-verbal indiquant les résultats du match à la fin des parties.

7.4. Un/Une capitaine d'équipe n'a l'autorisation de quitter l'aire de jeu et d'y rentrer à nouveau qu'avec la permission de l'arbitre.

7.5. Le/La capitaine d'équipe, les joueurs et les joueuses, ne doivent pas rester debout derrière l'équipe adverse pendant le match.

7.6. Lorsque le/la capitaine de l'équipe veut parler à un de ses joueurs/une de ses joueuses, il/elle ne devrait le faire qu'en présence de l'arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre. La même procédure est suivie si un joueur/une joueuse a besoin de parler à son/sa capitaine.

7.7. Un/Une capitaine a l'autorisation de conseiller les joueurs et joueuses de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il/Elle n'intervient dans une partie d'aucune autre manière. Il/Elle ne doit pas discuter de la position ou de l'échiquier pendant la partie. Le joueur/La joueuse peut aussi demander à son/sa capitaine s'il/si elle peut proposer ou accepter la nulle.

7.8. Le/La capitaine d'équipe peut déléguer ses fonctions à une autre personne pourvu qu'il/elle en ait informé l'AP par écrit à l'avance.

8. Départage et parties non jouées

Note de traduction : L'article de la FIDE n'étant pas à jour, la direction des règlements conseille la lecture de l'article 14 du C.07 Tie-Break Régulations.

9. La conduite des joueurs

9.1. Dès qu'un joueur ou qu'une joueuse a formellement accepté une invitation, il/elle doit jouer sauf en cas de circonstances exceptionnelles (force majeure), tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.

9.2. Tous les joueurs et joueuse doivent avoir une tenue vestimentaire appropriée. En cas de non-respect du code vestimentaire, ils/elle peuvent avoir une sanction – voir l'article 13 du Règlement A.09 du FIDE Handbook « Ethics & Disciplinary ».

9.3. Un joueur ou une joueuse qui ne veut pas continuer une partie mais s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre fait preuve de discourtoisie. Il/Elle peut avoir une sanction, à la discrétion de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité – voir l'article 12.9 des règles du jeu.

9.4. Quand il est clair que des résultats ont été arrangés – voir l'article 11.1 des règles du jeu - l'AP impose des sanctions adaptées – voir l'article 12.9 des règles du jeu.

Note de traduction : Cet article invite clairement à considérer que les joueurs et joueuses se permettant des nulles rapides jettent le discrédit sur le jeu d'échecs.

9.5. Les joueurs et joueuses ne devraient pas manger devant l'échiquier durant la partie.

10. Procédures d'appel

10.1. Quand il y a un litige, l'AP ou l'OC, selon le cas, doit mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Il est possible que la conciliation échoue et que le litige soit tel que des sanctions soient envisageables mais non spécifiquement définies par les Règles du jeu d'échecs ou les Règles Générales pour les Compétitions FIDE. Dans ce cas, l'AP(en consultation avec l'OC) a pouvoir discrétionnaire pour imposer des sanctions. Il doit chercher à maintenir la discipline et proposer des solutions alternatives qui peuvent apaiser les parties offensées.

10.2. Dans tout tournoi, il devrait y avoir un Jury d'Appel (JA). L'OC doit s'assurer que le Jury d'Appel soit nommé ou choisi avant le début de la première ronde, généralement lors du tirage au sort ou de la réunion technique avec les joueurs et joueuse. Le Jury d'Appel (JA) est constitué d'un Président/d'une Présidente, deux membres et, quand c'est nécessaire, deux membres de réserve. Si possible, le Président/la Présidente, les membres et les membres de réserve doivent appartenir à des fédérations différentes s'il s'agit d'une compétition internationale. Si le Président/la Présidente ou l'un/l'une des membres du Jury d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, on procède à un remplacement par l'un/l'une des membres de réserve. Le JA doit avoir un nombre impair de membres pouvant voter. Les membres du Jury d'Appel doivent avoir au moins 21 ans.

10.3. Un joueur/Une joueuse (ou une personne représentant officiellement un joueur, une joueuse ou une équipe) peut faire appel de toute décision prise par l'AP, l'OC ou l'un/l'une de leurs assistants/assistantes. Cela inclut les capitaines d'équipe, les chefs/cheffes de délégation ou toute personne définie dans le Règlement de l'événement.

10.4. Un appel doit être accompagné d'une caution et soumis par écrit avant la fin du délai imparti. Les frais et le délai sont fixés à l'avance. Les décisions du JA sont définitives. La caution est remboursable si l'appel aboutit. La caution (ou une partie de celle-ci) peut également être remboursée si l'appel a échoué mais est considéré comme raisonnable par le JA.

11. Média

11.1. Les caméras de télévision silencieuses et discrètes sont admises dans la zone de jeu et les zones adjacentes uniquement avec l'accord de l'OC et de l'A. L'AP s'assure que les joueurs et joueuse ne subissent pas de dérangement ou de distraction d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras ou d'autres équipements.

11.2. Les photographies dans la zone de jeu ne doivent être prises que par des photographes ayant eu l'autorisation. L'usage du flash est limité aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'AP en décide autrement.

Le Règlement d'une compétition peut inclure d'autres règles selon les particularités de l'événement. Les photographes ayant l'autorisation peuvent prendre des photos sans flash pendant le reste de la ronde dans l'aire de jeu, seulement avec la permission de l'AP.

12. Invitation, inscription et cérémonies d'un tournoi L1

12.1. Les invitations à une compétition officielle de la FIDE sont publiées dès que possible.

12.2. L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants et participantes qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le Président/la Présidente de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président/la Présidente Continental pour les compétitions du championnat continental.

12.3. L'invitation doit être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour les joueurs et joueuses. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui doit également être publiée sur le site internet de la FIDE :

- 12.3.1. Les dates et lieu du tournoi
- 12.3.2. Une référence aux Règlements de la FIDE.
- 12.3.3. L'hôtel où les joueurs et joueuses séjournent avec les détails de contact
- 12.3.4. Le programme du tournoi : dates, horaires et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la réunion technique, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.
- 12.3.5. La cadence de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
- 12.3.6. Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.

12.3.7. Le délai de forfait

12.3.8. Les règles spécifiques d'encadrant les nulles par accord mutuel s'il y a des restrictions.

12.3.9. Pour les compétitions en Rapide et en Blitz, si c'est l'article A4 ou A5 (respectivement B2 ou B3) qui s'applique.

12.3.10. Les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète est offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur/la joueuse ; les arrangements pour les repas.

12.3.11. Le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, l'argent de poche, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix sont distribués, les méthodes et conditions de paiement ; les obligations fiscales.

12.3.12. Les informations sur les visas et la manière de les obtenir.

12.3.13. Comment se rendre sur les lieux de la compétition et les modalités de transport.

12.3.14. Le nombre probable de participants et participantes, les noms des joueurs et joueuse ayant eu une invitation et le nom de l'AP.

12.3.15. Le site internet de l'événement, les coordonnées des organisateurs et organisatrices, y compris le nom de l'OC.

12.3.16. Les obligations des joueurs et joueuses envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants et représentantes gouvernementaux et d'autres considérations similaires.

12.3.17. Le code vestimentaire s'il y en a un.

12.3.18. S'il y a des restrictions concernant les fumeurs et fumeuses, elles doivent être mentionnées sur l'invitation.

12.3.19. Les dispositions en matière de sécurité.

12.3.20. Des considérations médicales spéciales tels que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.

12.3.21. Les dispositions pour : le tourisme, les événements spéciaux, l'accès internet, etc…

12.3.22. La date avant laquelle un joueur ou une joueuse doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il/elle donne son heure d'arrivée.

12.3.23. Dans sa réponse, le joueur/la joueuse peut, s'il/si elle le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.

12.3.24. Si l'équipe organisatrice doit prendre des mesures spéciales en raison d'un handicap, le joueur/la joueuse le notifiera aux organisateurs dans sa réponse.

12.4. Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur/une joueuse, elle ne peut pas être retirée, à condition qu'il/elle accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une compétition est annulée ou reportée, l'équipe d'organisation doit fournir une compensation.

12.5. L'OC garantit une couverture médicale pour tous les participants et participantes, leurs représentants/représentantes, arbitres et officiels/officielles et les assure contre les accidents et la nécessité de services médicaux, y compris les médicaments, les opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. L'équipe médicale officielle est nommée pour la durée de la compétition.

12.6. La même procédure que dans les articles 12.3), 12.4) et 12.5) sera suivie pour les tournois de type L2 et L3, en les adaptant si c'est nécessaire.

13. Nomination de l'AP pour les Tournois L1

13.1. L'AP d'une compétition mondiale officielle est nommé par le Président/la Présidente de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président/la Présidente Continental, dans les deux cas en consultation avec l'OC. Il/Elle détient le titre d'Arbitre International de catégorie « A » ou « B » (voir Règlement B.06.3 du FIDE Handbook « Regulations for the Classification of the Chess Arbiters ») et a l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE.

13.2. La FIDE et/ou le Comité d'Organisation nomme, en consultation avec l'AP, les autres arbitres et les autres membres de l'équipe.

Chapitre 2.3 : Normalisation, matériel de jeu et conseils d'organisation

Réalisé à partir d'extraits du Handbook C.02 - Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions de la FIDE (2022) et du texte de la commission technique de la FIDE Recommandations pour l'organisation de tournois (2022)

Ces règlements s'appliquent au matériel utilisé dans les compétitions de la FIDE. Les fabricants de matériel et les équipes d'organisation sont tout à fait libres de faire ou utiliser du matériel différent pour toutes les autres compétitions en tentant de respecter un minimum ces recommandations.

1. Equipement échiquéen

1.1. Un équipement respectant les directives de la FIDE doit être utilisé dans toutes les compétitions organisées sous l'égide de la Commission des événements (EVE) et de la Commission de stratégie globale (GSC)

1.2. Il est fortement recommandé que l'équipement échiquéen utilisé dans une compétition soit le même pour tous les joueurs/joueuses et toutes les parties.

2. Pièces de jeu d'échecs

2.1. Les pièces d'échecs doivent être dans le style Staunton ; et faites de bois, de plastique, ou d'une imitation de ces matériaux.

2.2. La taille des pièces doit être proportionnelle à leur hauteur et à leur forme ; d'autres éléments tels que la stabilité et les considérations esthétiques peuvent également être pris en compte. Le poids des pièces doit être adapté à leur confort de déplacement et à leur stabilité.

2.3. La hauteur des pièces, par ordre décroissant, est la suivante : Roi - 9,5 cm, Reine - 8,5 cm, Fou - 7 cm, Cavalier - 6 cm, Tour - 5,5 cm et Pion - 5 cm. Ces dimensions peuvent varier jusqu'à 10%, mais les pièces doivent rester dans l'ordre décroissant de hauteur.

2.4. Le diamètre de la base d'une pièce doit représenter 40 à 50 % de sa hauteur.

2.5. Les pièces doivent être conçues de manière à pouvoir être clairement distinguées les unes des autres. En particulier, le sommet du Roi doit permettre de le distinguer de celui de la Reine. Le sommet du Fou peut porter une encoche ou être d'une couleur spéciale qui le distingue clairement d'un Pion.

2.6. Les pièces "blanches" peuvent être blanches ou crème, ou d'autres nuances claires de ces couleurs. Les pièces "noires" doivent être brunes ou noires, ou d'autres nuances foncées de ces couleurs. La couleur naturelle du bois (noyer, érable, etc.) peut également être utilisée. Les pièces ne doivent pas être brillantes et doivent être agréables à l'œil. Exemple de pièces d'échecs

3. Échiquier.

3.1. Pour les compétitions organisées sous l'égide du GSC, des échiquiers en bois doivent être utilisés. Dans tous les cas, les échiquiers doivent être rigides. Des bois naturels présentant un contraste suffisant, tels que le bouleau, l'érable ou le frêne européen contre le noyer, le teck, le hêtre, peuvent également être utilisés pour les échiquiers. Les échiquiers ne doivent pas être brillants, et avoir une finition terne ou neutre. Une combinaison de couleurs, telles que le marron, ou le feu très clair et le blanc, la crème, le blanc cassé, l'ivoire ou le chamois, peut être utilisée pour les cases d'échecs en plus des couleurs naturelles.

3.2. Pour les compétitions sous l'égide de l'EVE et du GSC, si des échiquiers électroniques sont utilisés, ils doivent être des échiquiers électroniques approuvés par la FIDE.

3.3. Le côté de chaque case carrée doit mesurer 5-6 cm. Quatre pions doivent pouvoir tenir sur une case.

4. Tables et chaises

4.1. Pour toutes les compétitions organisées sous l'égide de EVE et GSC :

4.1.1. La longueur de la table est de 110 cm (à plus ou moins 15 %)

4.1.2. La largeur de la table est de 85 cm (à plus ou moins 15 %)

4.1.3. La hauteur de la table est de 74 cm.

4.2. Pour toutes les compétitions Junior, Jeunes, Cadets et Ecoles organisées sous l'égide de EVE, la longueur, la largeur et la hauteur des tables peuvent être modifiées en fonction de l'âge des participants en accord avec EVE.

4.3. Les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être minimisé.

5. Pendules

5.1. Pour les compétitions sous l'égide de l'EVE et du GSC, des pendules d'échecs électroniques approuvées par la FIDE doivent être utilisées.

5.2. Pour les tournois homologués par la FIDE, des pendules d'échecs électroniques ou mécaniques peuvent être utilisées. Les pendules mécaniques doivent être équipées d'un dispositif (un "drapeau") signalant précisément le moment où l'aiguille des heures indique les heures pleines. Le drapeau doit être disposé de manière à ce que sa chute soit clairement visible, aidant ainsi les arbitres et les joueurs à vérifier le temps restant. La pendule ne doit pas être réfléchissante, car cela pourrait la rendre difficile à lire. Elle doit fonctionner aussi silencieusement que possible afin de ne pas déranger les joueurs pendant les parties.

5.3. Le même type de pendules d'échecs devrait être utilisé pendant tout le tournoi, sauf :

5.3.1. Les joueurs malvoyants qui utilisent des horloges d'échecs spécialement conçues pour eux.

5.3.2. Lorsque des échiquiers électroniques sont utilisés et nécessitent un type de pendules différent des échiquiers standards.

5.4. Exigences relatives aux pendules d'échecs électroniques

5.4.1. Lorsqu'une pendule d'échecs atteint zéro dans une cadence avec incrément, le temps de la pendule adverse arrête de s'écouler et maintient son dernier affichage (Mode Freeze). Pour les tournois en cadence rapide et blitz, la pendule peut être paramétrée pour autoriser le temps adverse à continuer à couler.

5.4.2. Lorsque les deux drapeaux sont tombés, la pendule doit permettre de savoir lequel est tombé en premier.

5.4.3. Les pendules doivent fonctionner en conformité avec les règles du jeu des échecs.

5.4.3.1. L'affichage doit indiquer à tout moment le temps restant pour un joueur/une joueuse (Il est préférable que les secondes soient affichées dès le départ)

5.4.3.2. Les affichages doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.

5.4.3.3. A une distance d'au moins 10 mètres, on doit pouvoir distinguer lequel des deux adversaires a sa pendule en route.

5.4.3.4. Dans le cas d'une cadence utilisant plusieurs périodes, l'écran doit afficher clairement lequel des deux adversaires a passé le contrôle de temps en premier.

5.4.3.5. Si les batteries de la pendule sont faibles, la pendule doit l'indiquer.

5.4.3.6. Au moment de l'apparition de l'indicateur de batteries faibles, la pendule doit avoir encore une autonomie irréprochable pendant au moins 10 heures.

5.4.3.7. Une attention particulière doit être accordée à l'annonce correcte au moment des contrôles de changement de périodes.

5.4.3.8. En cas de sanction liées à la pendule, il doit être possible pour un unique arbitre d'effectuer les corrections du temps et du compteur de coups dans un délai de 60 secondes.

5.4.3.9. Il doit être impossible d'effacer ou modifier les données affichées par la pendule avec une manipulation trop simple.

5.4.3.10. Les pendules doivent disposer d'un bref manuel d'utilisation.

5.4.3.11. Toute cadence officielle doit être mentionnée dans les procédures de test des pendules.

5.4.3.12. Les pendules d'échecs électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la commission technique que la FIDE.

5.5. Les pendules électroniques approuvées par la FIDE sont les suivantes :

5.5.1. DGT XL (année 2007)
5.5.2. DGT 2010 (année 2010)
5.5.3. Silver Timer (année 2007)
5.5.4. Sistemco (année 2009)
5.5.5. DGT 3000 (année 2014)
5.5.6. CE classic clock (2017) et CE premium clock (2017)
5.5.7. LEAP clock KK 9908 (2017)

6. Feuilles de Notation

6.1. Pour les compétitions sous l'égide de l'EVE et du GSC, des feuilles de score papier ou des feuilles de score électroniques conformes à la FIDE peuvent être utilisées.

6.2. Les feuilles de score papier doivent permettre de noter :

6.2.1. Le nom de la compétition.
6.2.2. Le numéro de la ronde.
6.2.3. Le numéro de l'échiquier.
6.2.4. La date de la ronde.
6.2.5. Le nom du joueur ayant les blancs.
6.2.6. Le nom du joueur ayant les noirs.
6.2.7. Le résultat de la partie.
6.2.8. Les signatures des deux joueurs et de l'arbitre.
6.2.9. Zone permettant d'enregistrer les coups des blancs et des noirs et indiquant le nombre de coups effectués.

6.3. **Les feuilles de parties électroniques**

Une feuille de parties électronique remplace les versions papier actuellement utilisées dans les tournois et les matchs. Elle permet de faciliter la reconstitution des parties pour la publication dans des situations où aucun autre moyen d'enregistrement des coups n'est utilisé.

Une feuille de partie électronique est un dispositif qui utilise un logiciel permettant au joueur/à la joueuse de noter ses coups et ceux de son adversaire au cours d'une partie avec un enregistrement électronique de la partie jouée.

6.3.1. Règles de base pour cette feuille de partie électronique (appareil utilisé)

- L'appareil est dédié à la notation des parties d'échecs
- L'appareil est entièrement conforme aux règles de la FIDE et aux règles du jeu
- La notation des parties est conforme aux règles du jeu de la FIDE (L'utilisation d'images pour les noms des pièces est autorisée)

- L'appareil peut disposer d'une identification unique permettant d'identifier que le propriétaire est l'organisateur/l'organisatrice de l'événement.
- L'appareil enregistre les actions en mode « Partie » afin d'empêcher ou détecter un jeu déloyal.
- Il est prévu que seule l'équipe d'organisation du tournoi fournisse et soit responsable des feuilles de parties électroniques.
- L'appareil doit avoir un format approximatif d'une feuille A5
- L'appareil doit être revu et passer le processus de certification sauf décision contraire de la commission technique de la FIDE

6.3.2. Mode « Partie »

Il s'agit du mode où le joueur/la joueuse note sa partie. Ce mode peut être activé par le joueur/la joueuse, par l'équipe d'organisation du tournoi ou l'arbitre. Les règles suivantes s'appliquent pour le mode « Partie »

- Pendant la partie, il n'est pas possible de changer de mode.
- La notation de la partie est clairement visible par l'arbitre
- Un minimum de 7 coups doit être visible dans une liste de coups.
- Le fait que l'appareil est en mode « Partie » doit être visible.
- Un indicateur doit être visibles si la batterie est faible, lorsque cet indicateur apparait la batterie doit avoir encore au moins 8 heures d'autonomie afin de permettre de noter une partie complète.
- L'entrée graphique par un échiquier avec des figurines est autorisée.
- Le défilement des coups est autorisé, de même que la correction des coups saisies de manière incorrecte.
- La partie s'achève quand un résultat est noté et que les deux joueurs ont signé le score. La confirmation du résultat et du déroulement de la partie peut se faire en imprimant la partie ou un protocole indiqué par l'arbitre.
- Sur la saisie des coups :

○ Il est permis de noter un coup illégal ;

○ Il est permis de noter les temps des pendules, les propositions de nulle et les autres abréviations permises par les règles du jeu d'échecs. L'entrée des temps des pendules peut se faire avec une notation sous forme d'image ;

○ L'appareil ne doit pas corriger ou signaler de lui-même les coups illégaux ;

○ Si un pat ou un mat n'est pas remarqué, si un coup illégal est achevé, l'appareil doit permettre de noter les coups suivants ;

○ Un compteur de coups automatique doit être disponible.

- L'appareil doit pouvoir redémarrer la notation après une mise en pause.

6.3.3. Mode « Arbitre »

6.3.3.1. Le mode « Arbitre » est un mode optionnel de l'appareil, ce mode est prévu pour donner à l'arbitre des fonctions supplémentaires et l'aider dans son travail.

6.3.3.2. Si un mode « Arbitre » est disponible, les règles suivantes s'appliquent :

- Seul l'arbitre (ou quelqu'un représentant l'organisation du tournoi) est autorisé à accéder à ce mode pendant une partie.
- Dans ce mode, des vérifications peuvent être effectuées sur les coups joués pendant la partie : Coups illégaux, répétition de position, règles des 50/75 coups, détection d'un pat ou d'un mat.
- L'arbitre peut retirer des coups en cas de détection d'un coup illégal.

6.3.4. Mode « Propriétaire »

Le mode « Propriétaire » est un mode optionnel de l'appareil. Il s'agit d'un mode dans lequel le concepteur/la conceptrice peut ajouter certaines fonctions échiquéennes pour en faire un produit plus attractif pour ses clients/clientes.

Si le mode « Propriétaire » est disponible, les règles suivantes s'appliquent :

- L'identification du propriétaire doit être possible dans ce mode.
- Ce mode n'est pas autorisé en cours de partie.
- Aucune utilisation autre que celles liées aux échecs n'est autorisée.
- Pour quiconque, il doit être facile de voir que l'appareil est en mode « Propriétaire »

7. Echiquiers électroniques

7.1. Remarques générales et informations

7.1.1. L'échiquier électronique remplace l'échiquier en bois. La taille de l'échiquier, la taille des cases, le matériau, la couleur doivent être similaires.

7.1.2. Les pièces utilisées doivent être en bois, plastique ou une imitation de ces matériaux, avec une hauteur, un poids, des proportions et une stabilité similaire aux pièces décrites au point 2.2

7.1.3. Il faut savoir si l'échiquier doit être alimenté par câble ou par batterie (nombre et type pour les piles)

7.1.4. Il faut savoir le type de câble de connexion utilisé et le nombre maximum d'échiquiers pouvant être connectés à une « ligne » de câble.

7.1.5. Il faut savoir le type de connexion sans fil utilisé.

7.1.6. Il faut savoir si l'échiquier électronique est compatible avec les pendules d'échecs choisis.

7.1.7. Il faut connaître les dispositifs prévus pour la transmission et la diffusion des parties.

7.2. Paramètre de fonctionnement

La qualité d'un échiquier électronique s'évalue par le temps en microseconde pour transmettre et afficher les coups sur un dispositif de contrôle, le temps en microseconde pour la création d'un fichier PGN résumant les informations de la partie et le nombre d'échiquiers électroniques pouvant être connecté à un unique ordinateur.

Pendant un tournoi, la priorité reste le confort de jeu des joueurs et joueuses, réparer le dysfonctionnement d'un dispositif électronique de retransmission ne doit pas se faire au détriment de ce confort.

L'arbitre et l'équipe d'organisation doivent se concerter sur un éventuel décalage entre le moment du jeu et la retransmission. La retransmission d'une partie ne doit pas commencer en l'absence d'un des deux adversaires.

8. Lieux de compétitions

8.1. Inspection et préparation du lieu de compétition

8.1.1. Toutes les zones auxquelles les joueurs et joueuses ont accès pendant leurs parties doivent être inspectées soigneusement et à plusieurs reprises par l'équipe d'organisation et les arbitres.

8.1.2. Un espace pour les spectateurs/spectatrices doit être préparé. Les spectateurs/spectatrices ne doivent pas se tenir à moins d'un mètre d'un échiquier.

8.1.3. Un éclairage d'environ 800 lux doit être utilisé. L'éclairage ne doit pas gêner par la perception des pièces en projetant leurs ombres. Il faut se méfier de la lumière du soleil, surtout si l'orientation de celle-ci varie au cours de la partie. L'organisateur doit pouvoir faire varier la qualité de l'éclairage de la salle.

8.1.4. Il est fortement recommandé que la salle soit recouverte de moquette. Le bruit provenant des déplacements des chaises doit être évité.

8.1.5. Le niveau des bruits extérieurs à proximité du lieu de la compétition doit pouvoir être contrôlé.

8.1.6. Il est recommandé un espace d'au minimum 4 mètres carrés pour chaque joueur dans les matchs par équipes ou les tournois toutes-rondes.

8.1.7. Des tables spéciales avec une connexion internet et électrique doivent être aménagées pour les arbitres.

8.1.8. Les échiquiers ne doivent pas être placés trop près des portes.

8.1.9. Les conditions de jeu doivent, dans la mesure du possible, être les mêmes pour tous les joueurs et joueuses de la compétition. En particulier entre deux adversaires.

9. Recommandations pour les tournois de débutants (tournois Jeunes/Scolaires)

9.1. Remarques générales.

9.1.1. Ces directives doivent être appliqués pour tous les tournois scolaires sous la responsabilité de la FIDE et sont fortement conseillés dans le cadre de tout tournoi scolaire homologué ou non.

9.1.2. Chaque joueur/joueuse enfant doit être accompagné d'une personne adulte référente (parent ou autre)

9.1.3. Les accompagnateurs/accompagnatrices peuvent aider les enfants à trouver leurs tables.

9.1.4. Pendant une ronde/un match, tous les accompagnateurs/ accompagnatrices/ parents/ entraineurs /entraineuses sont traités comme des spectateurs/spectatrices. Ils/Elles doivent rester en place dans la zone désignée et ne doivent pas interférer avec une partie en cours. En cas de situation douteuses, ils/elles peuvent uniquement contacter l'arbitre ou l'équipe d'organisation.

9.1.5. Les accompagnateurs/accompagnatrices ne doivent pas utiliser d'appareil électronique dans la salle de jeu.

9.1.6. L'utilisation de caméras avec flash est limitée aux 5 premières minutes de la ronde et uniquement avec la permission de l'arbitre.

Une vigilance accrue est indispensable lorsque des prises de photos sont autorisées, les enfants ne doivent être pris en photo que par des personnes qu'ils/elles connaissent et avec leur consentement ou par l'équipe d'organisation pour la communication médiatique liée à l'événement. Il est nécessaire pour l'équipe d'organisation de s'assurer le respect du droit à l'image. Cela est valable pour toutes les compétitions.

9.2. Arbitrage et conditions du tournoi

9.2.1. Avant la 1re ronde, l'arbitre ou l'équipe d'organisation rappellera aux joueurs/joueuses et leurs accompagnateurs/accompagnatrices les règles de base :

- Comment trouver son appariement (échiquier et couleur)
- Rappeler que les joueurs/joueuses qui perdent continuent pendant tout le tournoi, il n'y a pas d'élimination (sauf si le règlement du tournoi spécifie le contraire)
- Règle du pièce touchée-pièce à jouer
- Jouer avec une seule main
- Utilisation de la pendule
- Coups illégaux et leurs conséquences, manière d'appeler l'arbitre (arrêter la pendule, rester à sa place, lever la main et attendre patiemment l'arbitre)
- L'utilisation d'appareils électroniques et ses conséquences
- La manière d'annoncer un résultat (rester à sa place et attendre l'arbitre – *conseillé pour les plus jeunes* – ou aller à une table spécifique pour dire les résultats)

Note 1 : Il arrive fréquemment que des enfants aillent vers leurs parents à la fin de la partie et oublient d'aller dire leurs résultats.

Note 2 : Il arrive que les enfants se trompent de couleurs voire de table, il est important de vérifier leurs noms quand on récupère leurs résultats. Si c'est possible, il est conseillé de vérifier que chaque enfant est bien placé avant le début des premières rondes.

Note 3 : Le temps d'attention des enfants est très court, les annonces faites au micro doivent être les plus courtes possibles et ne contenir que les informations essentielles.

9.2.2. Si possible, toutes les parties doivent se jouer dans une seule salle de jeu.

9.2.3. Dans le cas contraire, chaque salle doit disposer d'au moins un/une arbitre.

9.2.4. Les tables et chaises doivent être adaptés à la taille des enfants. (Conseiller aux parents d'amener un réhausseur pour les plus petits est une pratique courante)

9.2.5. Chaque échiquier, même les échiquiers électroniques retransmis, doivent avoir des coordonnées.

9.2.6. Si les joueurs/joueuses sont séparés en plusieurs catégories d'âge, il est recommandé de prévoir de grands affichages pour distinguer chaque catégorie en utilisant des couleurs différentes afin que les enfants puissent facilement se repérer.

9.2.7. L'espace pour les spectateurs/spectatrices doit être préparé et clairement indiqué, il peut se situer à un endroit séparé de la salle de jeu.

9.2.8. Pour ce type de tournoi, il est vivement recommandé d'interdire aux parents d'approcher des échiquiers, de marcher dans les rangées, de rester à côté d'un joueur/d'une joueuse en soutien. Une barrière de sécurité est conseillée.

9.2.9. Dans le cas où des responsables de joueurs/joueuses ont l'autorisation d'être dans la zone de jeu (par exemple pour les matchs par équipes), ils devront rester derrières les joueurs qu'ils/elles soutiennent.

9.2.10. Les affichages doivent être soigneusement préparés.

9.2.11. La nourriture et les boissons devraient être interdites dans la zone de jeu.

Cette interdiction doit être respectée dans les tournois en cadence rapide, pour des parties longues l'arbitre peut préciser si une tolérance s'applique et rappeler que des sanctions peuvent être prises si l'enfant dérange son adversaire en faisant trop de bruit ou si la propreté de sa table se dégrade.

9.3. Rythme de jeu : Dans ce type de tournois, il ne doit pas avoir plus de 6 heures pour toutes les rondes sur une journée.

10. Interruptions du tournoi et conséquence.

10.1. Cas de force majeure

Recommandations pour les arbitres et l'équipe d'organisation d'événements échiquéens : ils doivent indiquer aux joueurs/joueuses s'il est nécessaire d'interrompre la ronde ou le tournoi en cas de force majeure. (Alerte incendie, incident grave pendant le tournoi,…)

10.1.1. Les parties peuvent être interrompues avec la possibilité de mettre un coup sous enveloppe (ajournement), il est toutefois préférable de reprendre les parties, si possible, même après une longue pause où le risque est présent que des joueurs/joueuses puissent avoir eu accès à une aide extérieure.

Dans la mesure du possible, arbitre et organisateur mettront tout en place pour éviter les risques d'accès à une aide extérieure pendant la pause.

10.1.2. Si nécessaire, l'arbitre est autorisé à modifier la cadence de jeu (c'est-à-dire réduire le temps restant pour terminer les parties)

10.1.3. Si nécessaire, il est permis de dépasser les 12 heures de jeu dans la journée pour terminer les parties interrompues et atteindre le nombre de rondes prévu.

10.1.4. L'arbitre en chef et l'équipe d'organisation peuvent organiser, si nécessaire, une ronde avec une cadence de jeu différente pour terminer la journée/le tournoi avec le nombre de rondes requis.

10.2. Autres cas (panne de courant, température basse, bruit, conditions de jeu difficiles, absence d'arbitre,…)

10.2.1. L'arbitre demande aux joueurs d'arrêter leurs pendules, de noter leurs positions (ou ordonner que des photos des positions soient prises), écrire leurs coups sous enveloppe et ordonner le déplacement dans un autre lieu.

10.2.2. La procédure pour mettre un coup sous enveloppe peut être adaptée selon l'urgence de la situation et être effectuée ailleurs.

10.2.3. Si la procédure pour mettre un coup sous enveloppe n'est pas possible, la position en cours rester valable et la partie reprendra à partir de celle-ci.

Chapitre 2.4 : Règles du jeu en ligne

Introduction

Partie I : Règles du Jeu fondamentales

Partie II : Règles du Jeu en ligne

Partie III : Règles pour les compétitions en ligne

Partie III a) : Règles pour les compétitions en ligne avec supervision

Partie III b) : Règlements pour des Compétitions d'échecs Hybrides

ANNEXE I. Règles de fair-play de la FIDE pour les tournois en ligne avec supervision

ANNEXE II. Règles applicables aux personnes aveugles, handicapées visuelles ou à mobilité réduite pour les compétitions en ligne avec supervision

ANNEXE III. Règles pour les personnes aveugles, handicapées visuelles pour les Compétitions Hybrides

Glossaire des Termes dans les Règles du Jeu d'Échecs en ligne

Règles du jeu en ligne approuvées par la FIDE

Introduction

Les Règles du jeu d'Échecs en ligne de la FIDE sont destinées à couvrir toutes les compétitions jouées sur un échiquier virtuel et dont les coups sont transmis par Internet.

Dans la mesure du possible, ces règles sont conçues pour être identiques aux Règles du jeu d'Échecs de la FIDE et aux règles des compétitions homologuées de la FIDE. Elles sont destinées à être utilisées par les joueurs, joueuses et les arbitres dans les compétitions en ligne officielles de la FIDE, et comme spécification technique pour les plateformes de jeu d'échecs en ligne hébergeant ces compétitions.

Ces Règles ne peuvent couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une compétition, mais il doit être possible pour les arbitres ayant les compétences, la faculté de discernement et l'objectivité nécessaires d'arriver à une décision correcte en se fondant sur leur compréhension de ces Règles.

Partie I : Règles du Jeu fondamentales

Article 1 Application des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE

1.1. Les articles 1 à 3 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE sont appliqués en intégralité, exception faite de l'article 2.1.

1.2. L'article 2.1 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE est remplacé par l'article 3.1 de ce règlement.

1.3. Les articles 4 et 5 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE sont remplacés respectivement par les articles 3 et 5 de ce règlement.

Partie II : Règles du Jeu en ligne

Article 2 La plateforme de jeu

2.1. Les parties d'échecs en ligne sont jouées sur un échiquier virtuel.

2.2. L'échiquier virtuel est hébergé par une plateforme de jeu en ligne, souvent une application ou un site Web.

2.3. La liste des coups doit être visible à l'écran par l'arbitre et les deux adversaires tout au long de la partie.

2.4. Chacun des deux adversaires a la responsabilité de se familiariser avec les caractéristiques et les fonctionnalités de la plateforme de jeu.

Article 3 Déplacement des pièces sur l'échiquier virtuel

3.1. L'échiquier virtuel est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires"). La case d'angle inférieur droit de l'échiquier est blanche.

3.2. Les coups sont effectués sur l'échiquier virtuel en utilisant un dispositif de jeu, par exemple un ordinateur avec une souris ou une tablette.

3.3. La plateforme de jeu ne doit accepter que les coups légaux.

3.4. La personne ayant le trait est autorisée à utiliser tous les moyens techniques disponibles sur la plateforme de jeu pour effectuer ses coups.

3.5. A minima, la plateforme de jeu doit offrir au joueur ou à la joueuse la possibilité de sélectionner la case d'origine et la case d'arrivée pour effectuer son coup.

3.6. Les options supplémentaires suivantes peuvent être activées et utilisées par les joueurs et joueuses :

a. smart move : le joueur ou la joueuse peut effectuer son coup en sélectionnant uniquement la case d'arrivée lorsqu'un seul coup peut être effectué sur cette case.

b. pre-move : le joueur ou la joueuse peut préparer son coup avant que son adversaire n'ait joué le sien. Le coup est automatiquement exécuté sur l'échiquier en réponse immédiate au coup adverse.

c. Promotion en dame automatique : le joueur ou la joueuse peut configurer la plateforme de jeu pour forcer la promotion en dame sans qu'il ne lui soit proposé de choisir la pièce promue.

3.7. Tous les coups et les temps de la pendule après chaque coup sont automatiquement enregistrés par la plateforme de jeu et visibles des deux adversaires.

3.8. Si un joueur ou une joueuse n'est pas en capacité d'effectuer ses coups, un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, peut être fourni par le joueur pour réaliser cette opération.

Article 4 Pendule virtuelle

4.1. La « pendule virtuelle » désigne l'affichage des temps individuels des deux adversaires par la plateforme de jeu.

4.2. Lorsqu'un joueur ou une joueuse a effectué son coup sur l'échiquier, sa pendule s'arrête automatiquement et celle de l'adversaire démarre.

4.3. Si un joueur ou une joueuse se déconnecte de la plateforme de jeu pendant la partie, sa pendule continue de tourner.

4.4. Chaque joueur et chaque joueuse doit effectuer un nombre minimum de coups ou tous les coups dans une période de temps imparti incluant les incréments de temps ajoutés à chaque coup. Le règlement de la compétition doit préciser ces informations à l'avance.

4.5. Si un joueur ou une joueuse ne termine pas le nombre prescrit de coups dans le temps imparti, il/elle perd la partie. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que son adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.

Article 5 Fin de la partie

5.1. La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse qui a maté le roi de son adversaire.

5.2. La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse dont l'adversaire déclare qu'il/elle abandonne en appuyant sur le bouton « Abandon » ou par une autre méthode équivalente disponible sur la plateforme de jeu.

5.3. Un joueur ou une joueuse peut proposer nulle au moyen d'une méthode proposée par la plateforme de jeu. La proposition de nulle ne peut pas être retirée et reste valide jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette en jouant un coup ou que la partie soit conclue d'une autre manière.

5.4. La partie est automatiquement nulle lorsque :

5.4.1. la même position est apparue pour la troisième fois (tel que décrit à l'article 9.2.2 des règles du jeu d'échecs de la FIDE);

5.4.2. le joueur ou la joueuse au trait n'a pas de coup légal et son roi n'est pas en échec. On dit que la partie se termine par un "pat";

5.4.3. une position est survenue dans laquelle aucun des deux adversaires ne peut mettre échec et mat le roi de l'adversaire par une suite de coups légaux ;

5.4.4. les 50 derniers coups de chacun des deux adversaires ont été effectués sans prise, ni déplacement de pion.

Partie III : Règles pour les compétitions en ligne

Article 6 Types de compétitions

6.1. Les compétitions en ligne peuvent être jouées sous les formats suivants :

6.1.1. Une « compétition d'échecs en ligne » sans supervision spécifique des joueurs et joueuses, éventuellement automatisée par une plateforme de jeu sans la supervision d'un arbitre. « Échecs en ligne » est le terme le plus générique pour les parties d'échecs sur Internet. Les règlements de ce type d'événements sont spécifiés par les plateformes de jeu.

6.1.2. Une « compétition d'échecs en ligne avec supervision » est une compétition dans laquelle les joueurs et joueuses sont supervisés à distance par un arbitre. (voir partie III a).

6.1.3. Une « compétition d'échecs hybride » est une compétition dans laquelle tous les joueurs et joueuses sont physiquement supervisés par des arbitres, alors qu'ils jouent en ligne (voir la partie III b).

6.2. Le règlement de la compétition doit préciser de quel type de compétition il s'agit parmi ceux de l'article 6.1.

Article 7 Scores

7.1. À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur ou une joueuse qui perd sa partie ou fait forfait ne marque aucun point (0), et un joueur ou une joueuse qui fait nulle marque un demi-point (½).

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

Partie III a) : Règles pour les compétitions en ligne avec supervision

Article 8 Dispositions générales

8.1. « Le lieu de la compétition » est défini comme étant la « zone de jeu », les toilettes et les salles de repos. La zone de jeu est définie comme la pièce où le joueur ou la joueuse effectue ses coups. Le règlement d'une compétition peut exiger que la zone de jeu soit surveillée par des caméras.

8.2. Personne d'autre que les joueurs et joueuses ne sont autorisés dans la zone de jeu sans la permission des arbitres.

8.3. La cadence de jeu et la méthode de mise en œuvre doivent être précisées dans le règlement de la compétition.

8.4. Si la plateforme de jeu permet aux joueurs et joueuses de déplacer des pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), le règlement de la compétition doit préciser comment gérer de telles irrégularités.

8.5. Le règlement de la compétition doit préciser à l'avance le délai de forfait. S'il n'est pas spécifié, le délai de forfait par défaut est de zéro. Si le règlement de la compétition précise que le délai de forfait par défaut est différent de zéro et si aucun des deux adversaires n'est présent initialement, la personne ayant les blancs perd tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ne le précise autrement ou que l'arbitre n'en décide autrement.

8.6. La plateforme de jeu doit enregistrer l'offre de nulle à côté de la notation du coup jouée lorsque la nulle est proposée.

Article 9 Conduite des joueurs et des joueuses

9.1. Les joueurs et joueuses ne doivent rien faire qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs, y compris la manière dont ils/elles se comportent devant les caméras.

9.2. Chaque joueur et chaque joueuse doit se connecter à la plateforme de jeu avec un équipement autorisé pour accéder à leurs parties.

9.3. Chaque joueur et chaque joueuse doit utiliser son compte personnel lorsqu'il participe à une compétition sur la plateforme de jeu.

9.4. Les joueurs et joueuses doivent porter une tenue correcte lorsqu'ils sont visibles à la caméra et suivre le code vestimentaire de la compétition, s'il y en a un.

9.5. Pendant une partie, un joueur ou une joueuse peut quitter le lieu de la compétition ou la zone de jeu uniquement si l'arbitre l'y autorise.

9.6. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'utiliser tout appareil électronique, notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser n'importe quelle partie sur un autre échiquier.

9.7. Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à avoir des écouteurs dans ou sur leurs oreilles pendant la partie.

9.8.1. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur les lieux de la compétition. Toutefois, le règlement d'une compétition peut permettre de garder de tels appareils à proximité de la zone de jeu, uniquement dans le but de fournir un accès de secours à internet.

9.8.2. S'il apparaît évident qu'un joueur ou une joueuse dispose d'un équipement interdit dans la zone de jeu, il/elle perd la partie. L'adversaire gagne alors la partie. Le règlement de la compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre en chef peut également décider de l'exclure de la compétition.

9.8.3. L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses de lui montrer leurs vêtements, leurs sacs, le contenu stocké dans tout espace de rangement, ou tout autre élément. Le corps d'un joueur ou d'une joueuse, y compris les oreilles, peut également être inspecté. Ces inspections se font sous caméra. La fouille corporelle d'un joueur ou d'une joueuse, à l'exception de l'inspection des oreilles doit être opérée en privé par une personne du même sexe. Cette fouille ne doit pas être enregistrée.

Note de traduction : En France, les arbitres ne sont pas habilités à procéder à une fouille. L'adaptation envisageable est de demander aux joueurs et joueuses de vous présenter le contenu de leurs sacs et de vous montrer où se trouve leur téléphone portable. L'inspection visuelle des oreilles peut être envisageable.

9.9. Fumer, y compris vapoter, est interdit devant la caméra.

9.10. Il est interdit de distraire ou d'importuner l'adversaire de quelque manière que ce soit. Cela comprend les réclamations non justifiées, les propositions de nulle déraisonnables, l'envoi de messages incorrects ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

9.11. L'infraction à une quelconque partie des articles 9.1 à 9.10 donne lieu à des sanctions définies par l'article 10.9.

9.12. Les joueurs et joueuses qui ont terminé leurs parties doivent être considérés comme des spectateurs et spectatrices. Ils/Elles doivent se conformer aux instructions de l'arbitre et aux règlements de la compétition. Par exemple : couper leurs microphones, éteindre leur caméra et/ou arrêter le partage d'écran.

9.13. Les joueurs et joueuses ont le droit de demander à l'arbitre une explication de points particuliers des Règles du jeu d'Échecs en ligne de la FIDE.

9.14. À moins que le règlement de la compétition ne précise le contraire, un joueur ou une joueuse peut faire appel de la décision de l'arbitre. Cela inclut les appels contre le résultat d'une partie, même si le résultat a été enregistré par la plateforme de jeu et validé par l'arbitre.

9.15. Les joueurs et joueuses peuvent observer d'autres parties de leur compétition en cours, à condition qu'ils respectent les instructions sur le comportement autorisé pendant une partie et n'affichent que la position actuelle, le temps et/ou le résultat. Il est interdit aux joueurs et joueuses d'accéder à tout type d'analyse pendant la partie.

Article 10 Le rôle de l'arbitre

10.1. L'arbitre s'assure que les règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE sont appliquées.

10.2. L'arbitre doit :

10.2.1. assurer le fair-play ;
10.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition ;
10.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu ;
10.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés ;
10.2.5. superviser le déroulement de la compétition ;
10.2.6. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs et joueuses handicapés et de ceux et celles qui nécessitent un soutien médical ;
10.2.7. suivre les règles et directives contre la tricherie spécifique aux compétitions en ligne de la FIDE.

10.3. L'arbitre surveille les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, fait appliquer les décisions qu'il a prononcées et inflige des sanctions aux joueurs et joueuses si nécessaire.

10.3.1. L'arbitre peut désigner des assistants et assistantes pour surveiller les parties.

10.4. L'arbitre doit inspecter la zone de jeu de manière appropriée avant le début d'une partie.

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

10.6. L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE.

10.7. Les joueurs et joueuses des autres parties ne doivent pas parler ou intervenir dans une partie. Les spectateurs et spectatrices ne sont pas autorisés à intervenir dans une partie. L'arbitre peut exclure les contrevenants du lieu de la compétition.

10.8. A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

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

10.9.1. l'avertissement ;
10.9.2. l'augmentation du temps restant à l'adversaire ;
10.9.3. la diminution du temps restant à la personne fautive ;
10.9.4. l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie ;

10.9.5. la diminution des points marqués dans la partie par la personne fautive;

10.9.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide aussi du score de l'adversaire) ;

10.9.7. une amende définie à l'avance ;

10.9.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes ;

10.9.9. l'exclusion de la compétition.

Article 11 Déconnexions

11.1. Il est de la responsabilité de chaque joueur et de chaque joueuse d'être connecté à la plateforme de jeu. Ceci inclut l'accès à une connexion internet stable et à un appareil de jeu en état de marche.

11.1.1. Les joueurs et joueuses peuvent disposer d'une connexion par l'intermédiaire d'un appareil mobile, mais seulement avec la permission explicite de l'arbitre.

11.2. Les joueurs et joueuses doivent suivre les instructions données par l'arbitre concernant leur présence sur la plateforme de jeu.

11.3. Le règlement de la compétition doit faire état des conséquences et des éventuelles sanctions en cas de déconnexion de la plateforme de jeu au cours d'une session de jeu.

11.4. Pendant une partie, si un joueur ou une joueuse se trouve déconnecté de la plateforme de jeu, sa pendule continue de tourner.

11.4.1. S'il/Si elle peut se reconnecter à la partie avant que son temps de réflexion ne soit épuisé, il/elle devra continuer à jouer avec le temps de réflexion restant à sa pendule. L'arbitre décide éventuellement de sanctions plus importantes si cela est approprié à la situation.

11.4.2. S'il/Si elle ne peut pas se reconnecter à la partie avant que son temps de réflexion ne soit épuisé, il/elle perd la partie, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose (incluant le délai sous lequel les joueur et joueuses déconnectés doivent se reconnecter). Toutefois, la partie est nulle si la situation est celle décrite à l'article 4.5.

11.5. Pendant une déconnexion aucun des deux adversaires ne doit quitter sa place sans l'autorisation de l'arbitre.

Article 12 Conditions de jeu

12.1. Pendant une partie les joueurs et joueuses ne doivent jouer qu'avec un seul écran et le partager avec l'Arbitre, sauf s'il est précisé autre chose dans le règlement de la compétition.

12.2. Pendant une session de jeu, l'arbitre doit avoir accès sur requête aux applications ouvertes sur l'appareil des joueurs et joueuses.

12.3. Aucune application autre que celle utilisée pour jouer ainsi qu'un système de vidéoconférence ne doit être ouverte sur l'appareil des joueurs et joueuses pendant la session, sans autorisation de l'arbitre.

Article 13 Système de vidéoconférence

13.1. Quand une compétition est supervisée en vidéo, l'organisation de la compétition doit mettre à disposition un système de vidéoconférence (SVC) à l'usage des joueurs, joueuses et des arbitres. Le système doit disposer des fonctions suivantes :

13.1.1. Une vue complète du joueur/de la joueuse avec au minimum son visage, et sur demande, une vue de sa zone de jeu ;

13.1.2. Le son du joueur/de la joueuse et de son environnement (via un microphone) ;

13.1.3. Un service de partage de l'écran du joueur/de la joueuse (sous contrôle du joueur/de la joueuse et de l'arbitre).

13.2. Tous les joueurs et joueuses doivent se connecter au SVC à une heure spécifiée par l'arbitre et rester connectés pendant l'intégralité de la session.

13.3. Si une personne se déconnecte du SVC, mais est encore connectée à la plateforme de jeu, il est alors interdit à cette personne de bouger une quelconque pièce de l'échiquier jusqu'à ce qu'elle se reconnecte au SVC.

13.4. Le règlement de la compétition peut spécifier qu'un système de cartons jaunes (avertissement) et rouges (perte) est mis en place afin de signifier toute sanction due aux déconnexions du SVC.

Article 14 Caméras et microphones

14.1. Dans le cas d'une supervision vidéo, le joueur/la joueuse doit utiliser une webcam montrant l'intégralité de son visage durant toute la partie. L'image diffusée ne doit pas cacher l'environnement du joueur/ de la joueuse, aucun fond virtuel n'est autorisé.

14.2. L'éclairage de la pièce doit être suffisant pour permettre au mouvement des yeux du joueur/de la joueuse d'être contrôlé par l'arbitre et diffusé.

14.3. Un microphone doit toujours transmettre à l'arbitre chaque son audible émis près du joueur/de la joueuse.

14.4. Le règlement de la compétition peut spécifier la nécessité de dispositifs de surveillance supplémentaires (ex : caméras)

Article 15 Irrégularités

15.1. Chaque joueur et chaque joueuse peut demander l'assistance d'un arbitre. Si un joueur ou une joueuse appelle l'arbitre pour demander son assistance, l'arbitre détermine si cette personne avait une raison valable de le faire. Si elle n'a pas de raison valable, elle peut être pénalisée en accord avec l'Article 10.9.

15.2. Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux adversaires ont joué moins de dix coups, alors la partie est interrompue et une nouvelle partie est jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie doit continuer.

15.3. Si une partie n'est pas déclarée automatiquement nulle alors qu'une des situations décrites dans l'article 5.4 (situations de nulles automatiques) est survenue, l'arbitre doit déclarer la partie nulle.

15.4. Si une plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en contradiction avec l'article 4.5 (existence de possibilités de mat), l'arbitre a autorité pour modifier le résultat automatique.

15.5. Si pendant une partie, il est constaté que le réglage d'une ou des deux pendules est incorrect, l'arbitre doit ajuster immédiatement les pendules. L'arbitre doit réaliser le réglage correct et ajuster les temps, si nécessaire. L'arbitre doit faire preuve du plus grand discernement pour déterminer le réglage des pendules.

15.6. S'il est nécessaire d'interrompre la partie pour une quelconque raison, l'arbitre met la pendule en pause si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre peut ajouter du temps supplémentaire à un ou aux deux adversaires.

Partie III b) : Règlements pour des Compétitions d'échecs Hybrides

Article 16 Dispositions générales

16.1. L'organisateur ou organisatrice en chef désigne les salles de jeu pour la compétition. Chaque salle de jeu est sous le contrôle d'un organisateur local.

16.2. Il est demandé à chaque équipe organisatrice locale de fournir une salle de jeu adéquate pouvant accueillir une compétition d'échecs hybride

« Le lieu de la compétition » est défini comme étant la zone de jeu, les salles de repos, les toilettes, la zone de rafraîchissement, la zone fumeur ainsi que tout autre endroit désigné par l'arbitre. La « zone de jeu » est définie comme l'endroit où se tiennent les parties d'une compétition. Seuls les joueurs, joueuses et l'arbitre sont autorisés à accéder à la zone de jeu.

16.3. Chaque lieu de compétition doit être placé sous surveillance vidéo.

16.4. Dans chaque lieu de compétition, les mesures de fair-play doivent être appliquées en accord avec les règles et les mesures de protection contre la tricherie de la FIDE. Sans y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou un quelconque dispositif de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

16.5. Chaque équipe d'organisation locale est tenu de fournir une connexion internet sur le lieu de la compétition. Les joueurs et les joueuses ne sont pas responsables de leur connexion à la plateforme d'hébergement internet (PHI) et au système de communication (si requis par les règles de la compétition), à moins que les règles de la compétition spécifient autre chose.

16.6. Dans chaque lieu de compétition, les appareils électroniques de jeu utilisés pour la conduite de parties en ligne (appareils de jeu) doivent être fournis par l'équipe organisatrice locale, à moins que les règles de la compétition spécifient autre chose.

16.7. Pendant la partie, chaque joueur et chaque joueuse doit avoir accès sur son appareil de jeu à un échiquier virtuel et à tout logiciel requis pour ce propos. Par ailleurs, aucun autre site web, application ou logiciel ne doit être ouvert sur l'appareil de jeu. La seule exception consiste en un système de communication (vidéo), si cela est requis par les règles de la compétition.

16.8. Au minimum deux arbitres sont nommés dans chaque lieu de compétition : l'Arbitre en Chef Local (ACL) et l'Arbitre Technique Local (ATL).

16.9. Le nombre total d'arbitres nécessaires pour chaque lieu de compétition varie en fonction du type de compétition, du système de jeu, des nombres de joueurs et joueuses ainsi que de l'importance de la compétition.

16.10. Si la plateforme de jeu autorise les joueurs et joueuses à déplacer les pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), le règlement de la compétition doit spécifier comment traiter de telles irrégularités.

16.11. Le règlement de la compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est de zéro. Si le règlement de la compétition spécifie que le délai de forfait n'est pas zéro et si aucun des deux adversaires n'est présent initialement, la personne conduisant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'elle arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient autre chose ou que l'arbitre ne décide autrement.

16.12. La plateforme de jeu doit enregistrer une offre de nulle à côté du coup associé à cette proposition.

Article 17 Conduite des joueurs et des joueuses

17.1. Les joueurs et joueuses ne doivent rien faire qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

17.2. Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à utiliser leur propre appareil de jeu sur le lieu de compétition, à moins que le règlement de la compétition ne spécifie autre chose.

17.3. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur le lieu de la compétition. L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses le droit d'inspecter en privé leurs vêtements, sacs, autres objets ou corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par l'arbitre, inspecte le joueur ou la joueuse et doit être du même genre que le joueur ou la joueuse. S'il est évident qu'un joueur ou une joueuse a un tel appareil sur sa personne dans le lieu de la compétition, il/elle perd la partie. La victoire est attribuée à l'adversaire. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre en chef peut aussi décider d'exclure le joueur de la compétition.

17.4. Le règlement de la compétition peut autoriser le stockage d'un appareil électronique dans les sacs des joueurs et joueuses, à condition que l'appareil soit complètement éteint. Ce sac doit être placé dans un lieu agréé par l'ACL.

17.5. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses de faire usage de notes, sources d'information ou de recevoir des conseils.

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

17.7. Pendant une partie, les joueurs et les joueuses peuvent quitter la zone de jeu ou les lieux de la compétition seulement avec l'autorisation de l'arbitre.

17.8. Les joueurs et les joueuses doivent respecter le code vestimentaire de la compétition, s'il y en a un.

17.9. Toute infraction aux articles 17.1 à 17.8 conduit à des sanctions en accord avec l'article 18.4.

17.10. Un joueur ou une joueuse a le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs en ligne de la FIDE.

17.11. À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse peut faire appel de toute décision de l'arbitre. Ceci inclut l'appel contre le résultat d'une partie, même si le résultat a été affiché par la plateforme de jeu et approuvé par l'arbitre.

Article 18 Le Rôle de l'Arbitre

18.1. Les arbitres s'assurent que ces règles sont appliquées.

18.2. L'arbitre doit :

18.2.1. assurer le fair-play,
18.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition,
18.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu,
18.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés,
18.2.5. superviser le déroulement de la compétition,
18.2.6. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs et joueuses handicapés et de ceux et celles qui nécessitent un soutien médical ;
18.2.7. suivre les directives et les mesures de protection contre la triche de la FIDE (voir Article 16.4).

18.3. Les arbitres surveillent les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, font appliquer les décisions qu'ils ont prononcées, et infligent des sanctions aux joueurs si nécessaire.

18.4. Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :
18.4.1. l'avertissement,
18.4.2. l'augmentation du temps de jeu restant à l'adversaire,
18.4.3. la diminution du temps de jeu restant de la personne fautive,
18.4.4. l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
18.4.5. la diminution des points marqués dans la partie pour la personne fautive,
18.4.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide aussi du score de l'adversaire),
18.4.7. une amende définie à l'avance,
18.4.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes,
18.4.9. l'exclusion de la compétition.

18.5. Avant le début de chaque partie, chaque ACL est responsable de la vérification de la conformité aux spécifications de l'Article 16.7 de tous les appareils de jeu.

18.6. Avant le début de chaque partie, chaque ACL est responsable de vérifier le fair-play de chaque joueur et chaque joueuse.

18.7. Chaque ACL est responsable de la gestion des enregistrements des caméras du lieu de la compétition.

18.8. Chaque ATL est responsable de la vérification de la connexion des joueurs et des joueuses à la PHI et à un réseau de communication (si requis par le règlement de la compétition) avant et durant chaque partie.

18.9. Chaque ATL doit immédiatement rapporter à l'Arbitre Principal tout cas de déconnexion. Une fois la connexion rétablie, l'Arbitre Principal prend une décision, basée sur les circonstances, parmi (liste non exhaustive) :
a) la reprise de la partie depuis la position ajournée,
b) la réduction du temps de jeu restant pour la personne déconnectée,
c) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec le même temps,
d) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec une période de temps plus courte.

Article 19 Irrégularités

19.1. Chaque joueur et chaque joueuse peut demander l'assistance d'un arbitre. Si un joueur ou une joueuse appelle l'arbitre pour demander son assistance, l'arbitre détermine si cette personne avait une raison valable de le faire. Si elle n'a pas de raison valable, elle peut être pénalisée en accord avec l'Article 18.4.

19.2. Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux adversaires ont joué moins de dix coups, alors la partie est interrompue et une nouvelle partie est jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continue.

19.3. Si une partie n'est pas déclarée automatiquement nulle alors qu'une des situations décrites dans l'Article 5.4 (situations de nulles automatiques) est survenue, l'arbitre déclare la partie nulle.

19.4. Si une plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en contradiction avec l'Article 4.5 (existence de possibilités de mat), l'arbitre a autorité pour modifier le résultat automatique.

19.5. Si durant une partie, on constate que le réglage de l'un ou des deux afficheurs est incorrect, l'arbitre doit ajuster les pendules immédiatement. L'arbitre doit réaliser le réglage correct et ajuster les temps, si nécessaire. Il/Elle fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les réglages des pendules.

19.6. S'il est nécessaire d'interrompre la partie pour une raison quelconque, l'arbitre met la pendule en pause si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre pourra ajouter du temps supplémentaire à l'un ou aux deux afficheurs.

Article 20 Utilisation d'un Jeu d'Échecs Traditionnel pour les Compétitions Hybrides

Si la cadence de jeu utilisée pour la compétition inclut un incrément d'au moins 30 secondes par coup à partir du 1er coup, alors les règles de la compétition peuvent spécifier que les joueurs et joueuses sont autorisés à utiliser un jeu d'échecs traditionnel (échiquier et pièces) à leur convenance durant les parties. Dans ce cas, les conditions suivantes s'appliquent :

20.1. L'échiquier virtuel et la pendule virtuelle demeurent l'enregistrement définitif de la partie.

20.2. Les règles spécifiques de la compétition doivent préciser le nombre nécessaire d'arbitres.

20.3. Les coups joués sur l'échiquier virtuel peuvent être accompagnés d'un signal sonore clairement audible (clic) de sorte que chaque joueur et joueuse puisse être informé, sans aucun retard, du dernier coup joué par leur adversaire. Ceci doit être mis en œuvre de façon à ne pas perturber les autres parties.

20.4. Les joueurs et joueuses sont responsables du déplacement des pièces sur leurs échiquier traditionnel. La seule action autorisée sur l'échiquier traditionnel est la reproduction des coups joués sur l'échiquier virtuel de chaque côté.

20.5. Personne n'est autorisé à jouer son coup sur l'échiquier virtuel (sauf pour le 1er coup des Blancs) avant d'avoir reproduit son propre coup précédent sur l'échiquier traditionnel. La position sur l'échiquier traditionnel doit toujours rester la même que celle de l'échiquier virtuel ; la seule différence permise est le délai pour le dernier coup.

20.6. En cas de violation des Articles 20.4 et 20.5, l'arbitre a le droit d'intervenir et les pénalités décrites à l'Article 18.4 s'appliquent.

20.7. Les règles spécifiques de la compétition peuvent imposer l'usage obligatoire de feuilles de partie par les joueurs et joueuses.

ANNEXE I. Règles de fair-play de la FIDE pour les tournois en ligne avec supervision

Les règles suivantes concernent les échecs en ligne. Elles s'appliquent à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Pour les compétitions nationales et les tournois privés, il est fortement recommandé d'adopter ces règles, adaptées le cas échéant.

A. Dispositions générales

A.1 Toutes les parties de la compétition doivent être surveillées par un logiciel de surveillance (logiciel de Fair-Play) pendant et/ou après les parties.

A.2 Le seul logiciel de Fair-Play autorisé par la FIDE est le « FIDE Game Screening Tool ». Les autres logiciels doivent être explicitement approuvés par la Commission du Fair-Play de la FIDE (FPL).

A.3 La plupart des plateformes de jeu analysent automatiquement les parties d'une compétition par leurs propres procédures anti-triche Ces procédures ne sont pas officielles dans les compétitions de la FIDE. Elles donnent seulement une indication qui nécessite ensuite une enquête plus approfondie.

A.4 Les joueurs et joueuses doivent jouer sous leur vrai nom.

A.5 Il peut être demandé aux joueurs et joueuses d'être visibles par caméra en utilisant un SVC (entre les parties, les joueurs et joueuses peuvent être autorisés à éteindre la caméra). Les images de la plate-forme de vidéoconférence peuvent être enregistrées par l'organisateur. Seuls l'arbitre en chef, le groupe d'expertise (le cas échéant), les membres de la CED (Commission d'Ethique et de Discipline) et de la FPL peuvent y accéder si nécessaire. Les enregistrements sont effacés un an après l'annonce officielle des résultats, sauf si des procédures à l'encontre de participants et participantes au tournoi en question ont été ouvertes auparavant par la FPL ou la CED.

A.6 Il peut être demandé aux joueurs et joueuses de montrer leur environnement ainsi que le gestionnaire des tâches de leur ordinateur. Cette demande peut être faite à tout moment. Les joueurs et joueuses peuvent être invités par l'arbitre à partager leur écran et à désactiver la fonction de chat pendant le jeu. Avant d'imposer ces obligations dans le règlement de la compétition, l'équipe d'organisation doit s'assurer d'avoir reçu les conseils juridiques appropriés concernant la protection de l'enfance et de la vie privée.

A.7 Les autres compétitions doivent être menées conformément aux principes ci-dessus et/ou aux politiques de Fair-Play en ligne des fédérations nationales. Lorsque, dans ce cas, une compétition est organisée sur une plateforme de jeu qui applique ses propres politiques de Fair-Play, les joueurs et joueuses doivent être informés que les arbitres ne peuvent pas intervenir dans les décisions prises par la plateforme de jeu.

A.8 Les arbitres doivent être familiarisés avec les procédures de la plateforme de jeu :

i) Pour traiter les allégations de tricherie,

ii) Pour le signalement ou la clôture des comptes,

iii) Pour le traitement des recours.

A.9 Dans les cas où les résultats officiels sont déterminés par l'arbitre en chef plutôt que par la plateforme de jeu, le règlement de la compétition doit préciser si les points gagnés par des joueurs et joueuses qui se retrouvent ensuite exclus ou disqualifiés sont attribués ou non à leurs adversaires.

A.10 Les prix ne devraient pas être attribués aux joueurs et joueuses tant que les contrôles du Fair-Play effectués par la plateforme de jeu et avec le « FIDE Game Screening Tool » n'ont pas été achevés.

A.11 Dans certaines compétitions, en particulier les compétitions officielles de la FIDE, le règlement de la compétition peut préciser que des disqualifications et autres sanctions peuvent être imposées sans qu'il soit établi qu'une tricherie a eu lieu. Dans ce cas, les sanctions ne sont pas étendues au jeu physique sur l'échiquier en l'absence de preuves supplémentaires.

A.12 Le règlement de la compétition peut prévoir que la décision de l'arbitre en chef ou d'un groupe d'expertise, désigné à cet effet, sur la perte d'une partie ou sur l'exclusion de la compétition en cas de suspicion de tricherie est définitive. Toutefois, cela ne porte pas préjudice au droit de la personne concernée de faire appel si des sanctions plus importantes lui sont infligées.

A.13 La FPL peut créer une sous-commission ou un groupe de travail dédié uniquement aux échecs en ligne.

A.14 Le règlement de la compétition ne peut pas prévoir que toutes les questions de Fair-Play pour la compétition relèvent de la seule responsabilité de la plateforme de jeu.

B. Infractions de tricherie en ligne

B.1 Conceptuellement, la tricherie aux échecs en ligne est définie comme tout comportement qu'un joueur ou une joueuse adopte afin d'obtenir un avantage sur son adversaire ou d'atteindre un objectif dans une partie en ligne si, selon les règles du jeu, cet avantage ou cet objectif n'est pas censé avoir été atteint.

B.2 Plus précisément, on entend par "tricherie" :

i) l'utilisation délibérée de dispositifs électroniques ou d'autres sources d'information ou de conseil au cours d'une partie, ou bien ;

ii) la manipulation des compétitions d'échecs, c'est-à-dire un arrangement, un acte ou une omission intentionnelle visant à altérer de manière inappropriée le résultat ou le déroulement d'une compétition d'échecs afin de supprimer tout ou partie du caractère imprévisible de ladite compétition d'échecs en vue d'obtenir un avantage indu pour soi-même ou pour autrui.

La manipulation des compétitions d'échecs comprend, sans s'y limiter, la manipulation des résultats, la tromperie (baisse artificielle du classement par la perte délibérée de parties), le trucage de parties, la fraude au classement et la participation délibérée à des compétitions ou à des parties fictives.

B.3 Les infractions liées à la tricherie spécifiques aux échecs en ligne sont le piratage et l'usurpation d'identité, c'est-à-dire lorsque quelqu'un d'autre joue à la place du joueur ou de la joueuse. Les modalités de traitement de ce type d'infractions sont analogues à celles des infractions de tricherie, y compris l'application des mesures disciplinaires internes de la FIDE.

B.4 Des données statistiques peuvent conduire à l'hypothèse qu'une infraction de tricherie a été commise, à moins que le joueur ou la joueuse puisse prouver, selon la prépondérance des probabilités, qu'il jouait honnêtement.

C. Charge et preuves

C.1 Il incombe à la FPL de prouver qu'une infraction de tricherie en ligne a été commise. Pour que la faute de cette personne soit retenue et établie, la FPL devra apporter et soumettre la preuve qu'une une infraction de tricherie en ligne a été commise à l'appréciation de l'instance d'audition, en prenant en compte la gravité de l'allégation qui est faite. Cette manière de prouver la faute aura plus de valeur qu'une simple mise en balance des probabilités, mais reste moindre que l'absence de tout doute raisonnable. L'article B.4 reste inchangé.

C.2 Lorsque les présentes règles de fair-play imposent à un joueur, une joueuse ou à toute autre personne présumée avoir commis une infraction de tricherie en ligne, la charge de renverser la présomption ou d'établir des faits ou circonstances faits spécifiques, le degré de preuve est établi par la prépondérance des probabilités.

D. Fausse accusation

D.1 Une fausse accusation est un abus de la liberté d'expression. Une fausse accusation aux échecs comme dans tout autre domaine peut porter atteinte à une réputation. Le droit à la protection de la réputation est protégé dans le cadre du droit au respect de la vie privée. Pour décider si une accusation est manifestement infondée et peut donc être considérée comme un abus de la liberté d'expression, les critères suivants sont pris en compte : a) le caractère suffisant de la base factuelle de l'accusation ; b) le niveau de la compétition ; c) le titre et le classement de la personne qui est accusée de tricherie en ligne ; d) le résultat final de la personne accusée dans la compétition en question ; e) le moyen et l'ampleur de la diffusion de l'accusation (médias sociaux, interview publique, blog, etc.) Cette liste des critères n'est pas exhaustive.

D.2 Une fausse accusation aux échecs en ligne est traitée mutatis mutandis comme pour le jeu physique sur l'échiquier.

E. Sanctions

E.1 Les sanctions imposées pour une infraction de tricherie en ligne peuvent être étendues aux échecs physiques sur l'échiquier. Une sanction prévue dans le Code d'Ethique de la FIDE comme une interdiction d'un an peut être réduite à 6 mois pour les échecs physiques sur l'échiquier.

E.2 D'autres aspects de sanctions sont appliqués mutatis mutandis aux échecs en ligne, tels qu'ils sont appliqués aux échecs physiques sur l'échiquier : l'âge des joueurs et joueuses, la fréquence et la nature de l'infraction, la nature de la compétition et d'autres circonstances sont pris en compte de manière exhaustive.

F. Juridiction

La Commission du Fair-Play de la Fide (FPL) est compétente pour toutes les questions liées à la tricherie, y compris les fausses accusations dans tous les événements officiels de la FIDE. Les personnes soumises à la juridiction de la FPL sont les joueurs et joueuses, les parties prenantes et les capitaines d'équipe. Les parties prenantes comprennent, sans s'y limiter, les responsables de délégation, les personnes qui secondent ou entrainent, les entraîneurs, les managers, les psychologues, les membres de l'organisation, le public, les parents, les journalistes, les officiels du jeu d'échecs, les arbitres, lorsqu'ils sont impliqués dans des incidents de tricherie.

G. Plaintes et enquêtes

G.1 DÉCLENCHEMENT D'UNE ENQUÊTE

G.1.1. Les enquêtes peuvent être ouvertes sur la base d'une plainte déposée après la compétition.

G.1.2. Les enquêtes peuvent également être déclenchées par :

i) un rapport de l'arbitre en chef d'une compétition ;

ii) une initiative de la FPL ;

iii) une demande de la Commission d'Ethique et de Discipline (CED) ou de tout autre organe de la FIDE autorisé par les statuts.

G.2 PLAINTES

G.2.1. Seuls les participants à la compétition concernée possédant un identifiant FIDE ont qualité pour porter plainte (c'est-à-dire les joueurs et joueuses, les capitaines et les officiels). Le délai de réclamation est de 24 heures après la fin de la dernière ronde.

G.2.2. Toute plainte doit être soumise par écrit et adressée à la FPL par l'intermédiaire du Bureau de la FIDE. La personne plaignante doit fournir toutes les informations requises dans le formulaire de plainte et doit détailler les raisons pour lesquelles la plainte est déposée, en énumérant toutes les éléments connus au moment du dépôt.

G.2.3. Les plaintes orales ou informelles ne sont pas acceptées.

G.2.4. Toutes les plaintes doivent énumérer tous les éléments disponibles au moment de leur dépôt.

G.2.5. Toutes les plaintes fondées uniquement sur l'hypothèse qu'une personne joue à un niveau plus élevé que celui attendu par son classement ne sont pas prises en considération.

G.2.6. La FPL peut ouvrir une enquête sur la base de toute information dont elle a connaissance concernant un éventuel incident de tricherie, y compris une fausse accusation.

G.2.7. Toutes les informations relatives aux plaintes et aux enquêtes restent confidentielles jusqu'à ce que la FPL ait terminé son enquête. En cas de violation des exigences de confidentialité par les personnes ayant porté plainte, l'arbitre en chef ou toute autre personne ayant connaissance de la plainte ou de l'enquête, avant la fin de l'enquête, la FPL peut renvoyer tous les contrevenants devant la CED.

H. Procédure d'enquête

H.1 La FPL a le droit de procéder à des enquêtes préliminaires sur un cas présumé ou possible de triche en ligne.

H.2 Si une plainte est irrecevable ou manifestement infondée, la FPL peut la rejeter par un vote à la majorité.

H.3 Un membre de la FPL (la Personne Enquêtrice – PE), nommé par la présidence de la FPL, sur la base d'un système d'alternance, est désigné pour enquêter sur la plainte. La Personne Enquêtrice est un organe indépendant et n'est soumise à aucune consigne de la part d'une autre partie.

H.4 La PE examine les preuves statistiques présentées. Elle prend également en considération les éléments physiques et les observations faites dans le cadre de l'enquête, le cas échéant. Elle peut également recueillir des preuves supplémentaires au cours de son enquête.

H.5 Les joueurs et joueuses, les membres de l'organisation, les arbitres, les fédérations nationales, l'hôte de la plateforme de jeu en ligne en question ainsi que les autres parties prenantes sont tous tenus de coopérer avec la PE. Tout manquement à cette obligation peut entrainer la saisine de la CED.

H.6 La PE instruit chaque cas dans un délai raisonnable, généralement en moins de deux semaines.

H.7 À la fin de l'enquête, la PE rédige un rapport à l'intention de la FPL pour examen, indiquant : l'action qui a déclenché l'enquête, les circonstances factuelles de l'incident, les conclusions de l'enquête et une proposition de sanction. Le rapport peut s'étendre à toute autre violation des règlements de la FIDE constatée par la PE durant son enquête. La FPL peut demander à la PE d'examiner des faits supplémentaires et/ou de mener des investigations plus approfondies.

H.8 Une fois que la PE a remis son rapport définitif, la FPL décide à la majorité si l'affaire doit être transmise à la CED pour être jugée. Si l'affaire n'est pas transmise à la CED, elle est considérée comme rejetée. La FPL transmet ses conclusions à la personne ayant porté plainte et à la personne accusée. Si la fédération nationale de la personne accusée est impliquée, elle en est également informée.

I. Procédure

I.1 Le délai de prescription est d'un an à compter de la dernière ronde de la compétition en ligne en question.

I.2 La langue officielle de travail de la PE est l'anglais. La PE peut, à la demande d'une des parties, autoriser l'emploi d'une langue autre que l'anglais par les parties concernées. Dans ce cas, la PE peut ordonner à l'un ou l'autre ou à tous les requérants de prendre en charge tout ou partie des frais de traduction et d'interprétation. La PE peut ordonner que tous les documents soumis dans des langues autres que l'anglais soient déposés avec une traduction certifiée dans la langue de la procédure.

I.3 Lorsque la PE ne rejette pas une affaire, la personne accusée doit être informée par écrit (par lettre, par courrier électronique ou tout autre moyen) de l'affaire en cours et de son droit de présenter à la PE toute déclaration et tout document en appui de sa défense.

I.4 La partie plaignante et la personne accusée ont le droit d'être représentées ou assistées par des personnes de leur choix.

I.5 Les documents relatifs à la procédure doivent être présentés par écrit, de préférence par courrier électronique.

I.6 Chaque partie impliquée dans une enquête est responsable de ses propres frais, directement ou indirectement liés à l'affaire.

I.7 Lorsqu'une personne soumise à la juridiction disciplinaire d'une autre commission de la FIDE est partie prenante à une enquête, la FPL peut fournir toute information appropriée à cette commission de la FIDE.

J. Condition de participation à une manifestation sportive en ligne

En s'inscrivant à une compétition, chaque joueur et chaque joueuse accepte les mesures susmentionnées comme condition de participation et accepte que sa participation soit soumise à ces mesures. Plus précisément, les joueurs et joueuses acceptent d'être contrôlés par un outil d'évaluation en ligne et acceptent de pouvoir faire l'objet de sanctions disciplinaires.

ANNEXE II. Règles applicables aux personnes aveugles, handicapées visuelles ou à mobilité réduite pour les compétitions en ligne avec supervision

1. Toutes les plateformes de jeu en ligne organisant des compétitions d'échecs doivent être entièrement accessibles aux personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite. Si cela n'est pas possible, les équipes d'organisation doivent fournir une assistance en ligne, une personne par joueur ou joueuse, formée et approuvée par la Commission Handicap de la FIDE.
2. Au moins cinq (5) jours avant le début de la compétition, les personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite doivent envoyer leurs certificats médicaux aux équipes d'organisation pour approbation et doivent être inscrit sur la liste des joueurs et joueuses d'échecs handicapés de la FIDE : https://dis.fide.com/wr0 au démarrage de la compétition.
   Selon les documents fournis, les équipes d'organisation décident si les joueurs et joueuses appartiennent à la catégorie "personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite " et s'ils ont besoin d'une assistance.
3. Les personnes chargées de l'assistance en ligne doivent se connecter au SVC et y inviter les joueur et joueuses qu'ils assistent au moins 15 minutes avant le début de la partie.
4. Les joueurs et joueuses ayant recours à une assistance doivent avoir leur propre échiquier entièrement visible de la personne les assistant.
5. Au début de la partie et pendant toute la durée du jeu, seul l'assistance est responsable de se connecter à la plateforme de jeu, de jouer les coups annoncés et d'annoncer les coups de l'adversaire à son joueur/sa joueuse.
6. Les joueurs et joueuses doivent s'assurer qu'ils peuvent entendre la personne les assistant de manière audible et distinctement. L'annonce des coups doit être entièrement épelée (par exemple : pion de e2 à e4) et en anglais, ou dans toute autre langue convenue entre eux.
7. La personne les assistant peut utiliser soit :
   - Un nouveau compte sur la plateforme de jeu, spécifiquement pour ce tournoi
   - Le compte existant des joueurs ou des joueuses qu'elle assiste, avec l'autorisation de ceux-ci
8. À tout moment durant la partie, les joueurs et joueuses ont le droit de demander le nombre de coups joués, le temps restant à sa pendule et le temps de leur adversaire.
9. Les joueurs et joueuses, par l'intermédiaire des personnes les assistant, ont le droit de demander la nulle ou d'accepter une proposition de nulle de la part de leur adversaire, à tout moment. Aucune autre communication n'est autorisée entre eux. En cas de situation imprévue, les assistants et assistantes reçoivent les instructions de l'arbitre en chef.
10. Pendant une partie, les joueurs et joueuses ne peuvent quitter la zone de jeu ou le lieu de la compétition qu'avec l'autorisation de l'arbitre.
11. Tous les articles des règlements de la FIDE sur les échecs en ligne sont applicables aux personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite en prolongeant le champ d'application de ses règles aux actions des personnes qui assistent les joueurs et joueuses.

Ajouts aux règlements sur les échecs en ligne :

Article 5.1. Les personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite peuvent utiliser leur propre échiquier en plus de l'échiquier virtuel utilisé par l'assistance en ligne.

Article 17.1.1 La personne assistante en ligne désignée doivent avoir une vue complète de leur joueur/joueuse.

Article 18.1 La personne assistante en ligne désignés doivent avoir une vue complète du visage de leur joueur/joueuse.

ANNEXE III. Règles pour les personnes aveugles, handicapées visuelles pour les Compétitions Hybrides

1. Il est recommandé à l'équipe d'organisation Locale de fournir une assistance aux personnes aveugles/handicapées visuelles. Les missions de l'assistance sont :
   1.1. Jouer en ligne les coups annoncés pas son joueur.
   1.2. Annoncer les coups de l'adversaire.
   1.3. Informer les personnes aveugle/handicapées visuelles seulement à sa demande du temps restant sur les pendules.
   1.4. Informer les joueurs et joueuses des propositions de nulle de son adversaire, et faire les propositions de nulle qui lui ont été communiquées par leur joueur/joueuse.

1.5. Aucune autre communication entre l'assistance et les joueurs/joueuses n'est permise.
1.6. Les assistants et les assistantes sont supervisés par l'Arbitre en Chef, l'Arbitre en Chef Local et les autres arbitres.

2. Toutes les autres règles s'appliquent en prolongeant le champ d'application de ses règles aux actions des personnes qui assistent les joueurs et joueuses.

Glossaire des Termes dans les Règles du Jeu d'Échecs en ligne

Ce glossaire fournit des définitions seulement pour les termes propres au jeu d 'échecs en ligne. Le numéro d'Article après chaque terme fait référence à la première occurrence de ce terme dans le document.

ACL : Article 16.8. Arbitre en Chef Local.

Appareil de Jeu : Article 3.2. Fait référence à l'ordinateur, l'ordinateur portable ou de bureau, ou un autre équipement autorisé, que le joueur ou la joueuse utilise pour jouer ses coups sur la Plateforme de Jeu.

ATL : Article 16.8. Arbitre Technique Local.

Compétition d'échecs en Ligne : Article 6.1.1. une compétition sans supervision spécifique des joueurs et joueuses, possiblement automatisée par une Plateforme de Jeu sans la supervision d'arbitres.

Compétition Supervisée : Article 6.1.2. une compétition dans laquelle les joueurs et joueuses sont supervisés à distance par un ou plusieurs arbitres.

Déconnexion : Article 11 . Survient quand la connexion Internet ou le signal électronique entre l'appareil de jeu autorisé d'un joueur ou d'une joueuse et la Plateforme de Jeu est perdue pour une raison quelconque.

Échecs Hybrides : Article 6.1.3 . Une compétition d'Échecs Hybrides est un événement dans lequel tous les joueurs et joueuses sont physiquement supervisés par des arbitres pendant qu'ils jouent en ligne.

Échiquier Virtuel :Article 2. Fait référence à la représentation générée par la Plateforme de Jeu, de l'échiquier et des pièces sur l'écran des joueur et joueuses telle qu'ils l'ont personnalisé à l'aide de la Plateforme de Jeu.

FPL : Annexe 1, A.2. Fait référence à la Commission Fair-play de la FIDE.

Logiciel Fair-play : Annexe 1, A.1. Outils logiciels utilisés par les fournisseurs de services de jeu et par la FIDE pour contrôler toutes les parties de tous les joueurs et joueuses coup par coup. Le logiciel Fair-play approuvé par la FIDE est le « FIDE Game Screening Tool ».

Organisateur/Organisatrice en Chef : Article 16.1. La personne responsable pour la désignation et l'approbation de toutes les salles de jeu pour une compétition en ligne.

Organisateur/Organisatrice Local(e) : Article 16.1. La personne responsable de la surveillance d'un seul lieu de compétition. Dépend directement de l'Organisateur/Organisatrice en Chef.

Pendule Virtuelle : Article 4. L'affichage du temps de jeu restant pour chaque joueur et chaque joueuse par la Plateforme de Jeu sur l'écran de l'ordinateur, ou les appareils de jeu.

Personne Enquêtrice (PE): Annexe 1, H.3. Fait référence à un membre de la Commission Fair-play de la FIDE chargé d'enquêter sur une situation où des allégations de triche sont survenues.

PHI :Article 16.5. Plateforme d'hébergement Internet.

Piratage : Annexe 1, B.3. Survient quand une autre personne joue à la place du véritable joueur dont le nom est celui qui est supposé jouer la partie.

Plateforme de Jeu : Article 2. Fait référence au système d'hébergement ou à l'environnement de jeu pour une partie d'échecs en ligne.

Promotion Automatique : Article 3.6.c. Un pion est automatiquement remplacé par une Dame ou une autre pièce selon les réglages sélectionnés par le joueur dans le logiciel de la Plateforme de Jeu.

SVC : Article 13. Système de Vidéoconférence.

Tricher : Annexe 1, 8.i. L'usage délibéré par un joueur ou une joueuse d'une assistance externe dans le but d'obtenir un avantage sur l'adversaire (comme utiliser un ordinateur ou l'aide d'une autre personne). Tricher fait aussi référence à une manipulation intentionnelle des compétions d'échecs, comme, mais non limitée à, jouer délibérément en dessous de son niveau, arranger le résultat d'une partie, frauder sur son classement, et participer fictivement à des parties ou des compétitions.

Tromperie : Annexe 1, B.2. Le fait de jouer délibérément en dessous de son niveau réel de jeu.

Trucage de Partie : Annexe 1, B.2. L'acte de décider du résultat avant que les parties ne soient jouées.

Partie 3: Les systèmes d'appariements

Chapitre 3.1 : Les tournois toutes-rondes

Chapitre 3.2 : Les matchs au système Scheveningen

Chapitre 3.3 : Les tournois au système Molter

Chapitre 3.4 : Les tournois à élimination directe (Système coupe)

Chapitre 3.5 : Les règles du système suisse

Chapitre 3.1 : Les tournois toutes-rondes

LE SYSTEME RUTSCH

LES TABLES DE BERGER

LES TABLES DE VARMA

LE SYSTEME RUTSCH

Le système Rutsch est un système d'appariement des tournois toutes rondes. Il s'appuie sur le principe du taquin et il est apparu au milieu du XIX° siècle. Ce n'est que bien plus tard que son application se fit dans des tournois toutes rondes.

En allemand, le glissement – caractéristique de cette méthode – se dit « ein Rutsch ».

Il se décline en deux méthodologies que voici :

Dans les exemples donnés, un joueur sur case noire est le conducteur des noirs.

Tournois à nombre impair de participants :

Dans ces tournois, à chaque ronde, un joueur est exempt.

A l'issue de chaque ronde, chaque joueur glisse d'une position, dans le sens des flèches.

Voici un exemple sur un tournoi à 7 participants :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7
↓ E D ↑	↓ D C ↑	↓ C B ↑	↓ B A ↑	↓ A G ↑	↓ G F ↑	↓ F E ↑
F C	E B	D A	C G	B F	A E	G D
G B	F A	E G	D F	C E	B D	A C
A	G	F	E	D	C	B
→	→	→	→	→	→	→

En adaptant cette méthode aux Echecs, les joueurs alternent de couleur à chaque partie (nous avons disposé les échiquiers de manière à permettre cette alternance)

Le joueur exempté est celui qui se trouve grisé à chaque ronde.

<u>Tournoi à nombre pair de participants</u>

En ce qui nous concerne, voici comment il convient de placer les joueurs, symbolisés par des lettres. (Exemple d'un tournoi à 8 joueurs.)

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7
↓ A H ↑	↓ A G ↑	↓ A F ↑	↓ A E ↑	↓ A D ↑	↓ A C ↑	↓ A B ↑
B G	H F	G E	F D	E C	D B	C H
C F	B E	H D	G C	F B	E H	D G
D E	C D	B C	H B	G H	F G	E F
→	→	→	→	→	→	→

Comme on le voit, le joueur A appelé « le pivot » occupe toujours la même table alors que l'ensemble des joueurs tourne dans le sens qui a été défini.

La seule particularité est que le joueur A a l'obligation de changer de couleur à chaque ronde.

Cette manière de faire est très pratique quant à l'organisation de tournoi interne sans outillage informatique afin d'assurer que tout le monde s'affronte.

LES TABLES DE BERGER

Les tables de Berger sont prévues pour un nombre pair de joueurs.

Dans les tables le joueur premier nommé, a les Blancs.

Si le nombre de joueurs est impair on considère que le joueur entre parenthèses est un joueur fictif.

Les joueurs devant rencontrer le joueur fictif sont exempts.

Mise en œuvre :

Avant le début du tournoi il est nécessaire d'attribuer un numéro d'appariement de chaque joueur. La manière dont est attribué ce numéro défini avant et apparaîtra dans le règlement du tournoi. (Tirage au sort, classement Elo, utilisation du protocole de Varma)

Notez que dans le cadre d'un tirage au sort il faut aussi préciser de quelle manière est décidé l'ordre du tirage au sort.

Une fois les numéros connus, il suffit d'appliquer strictement la table correspondante au nombre de participants.

Pour un tournoi à double ronde (match aller-retour), il est recommandé d'inverser l'ordre des deux derniers tours du premier cycle. Ceci afin d'éviter trois parties consécutives de la même couleur.

Les arbitres souhaitant approfondir leurs connaissances et leur compréhension de ces tables peuvent se rendre sur le site de la DNA : https://dna.ffechecs.fr/reglements/approfondissement/

- Tables de Berger de 3 à 18 joueurs
- Explications des tables de Berger
- Application des tables pour les compétitions par équipes
- Appariements dirigés en toute-rondes
- Utilisation du système Rutcsh Berger

Tables de BERGER de 3 à 12 joueurs

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 - 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

R1	1 – (6)	2 - 5	3 – 4
R2	(6) – 4	5 - 3	1 – 2
R3	2 – (6)	3 - 1	4 – 5
R4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

R1	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 - 5
R2	(8) – 5	6 - 4	7 – 3	1 - 2
R3	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	(8) – 6	7 - 5	1 – 4	2 - 3
R5	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 - 1

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 - 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 - 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) - 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 - 1

LES TABLES DE VARMA

Introduction :

Afin de limiter les suspicions d'arrangements entre joueurs dans ce type de tournoi, le règlement du tournoi peut préciser que le tirage au sort des numéros d'appariement d'un tournoi "Toutes Rondes » est dirigé de façon à ce que les joueurs de même "affinité" ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Cette information doit obligatoirement être communiqué aux participants via le règlement intérieur du tournoi.

Dans le texte FIDE original, en Anglais, il n'est question que de la même "fédération". Il est bien entendu pertinent de l'utiliser aussi quand on rencontre le cas de joueurs d'un même club, d'une même ville, d'un même département, d'une même ligue.

Instructions pour le tirage au sort "restrictif" des numéros d'appariement :

Handbook C.05 - Allocation "dirigée" des numéros d'appariement. Texte approuvé par l'Assemblée Générale de la FIDE de 1987.

1. L'arbitre doit préparer à l'avance des enveloppes sans aucune marque, chacune contenant les numéros d'une des séries A, B, C et D comme indiqué dans les tables de Varma au point n°5.

   Ces enveloppes sont placées ensuite respectivement dans des enveloppes plus grandes sur lesquelles est indiquée le nombre de numéros de joueurs contenue dans les petites enveloppes.
2. L'ordre dans lequel les joueurs tirent leur numéro est prédéterminé ainsi :

- Les joueurs de la fédération ayant le plus grand nombre de représentants tirent au sort en premiers.
- Lorsque deux fédérations ou plus comptent le même nombre de représentants, la priorité est donnée à l'ordre alphabétique des codes FIDE des pays.
- Parmi les joueurs d'une même fédération, la priorité est déterminée par l'ordre alphabétique de leurs noms.

3. Par exemple, le premier joueur de la fédération ayant le plus grand nombre de joueurs choisira une des grandes enveloppes qui contiendra au moins suffisamment de numéros pour son contingent, puis tirera au sort son numéro d'appariement dans cette enveloppe. Les autres joueurs du même contingent tirent également leur numéro d'appariement dans la même enveloppe. Les numéros restants pourront être utilisés par les autres joueurs.
4. Les joueurs du contingent suivant tirent alors une autre enveloppe et la procédure est répété jusqu'à ce que tous les joueurs aient un numéro d'appariements.

5. Les tables ci-dessous - dites « tables de VARMA » - peuvent être utilisées pour des tournois de 9 à 24 joueurs

	A	**B**	**C**	**D**
9/10 joueurs :	(3,4,8)	(5,7,9)	(1,6)	(2,10)
11/12 joueurs :	(4,5,9,10)	(1,2,7)	(6,8,12)	(3,11)
13/14 joueurs :	(4,5,6,11,12)	(1,2,8,9,)	(7,10,13)	(3,14)
15/16 joueurs :	(5,6,7,12,13,14)	(1,2,3,9,10)	(8,11,15)	(4,16)
17/18 joueurs :	(5,6,7,8,14,15,16)	(1,2,3,10,11,12)	(9,13,17)	(4,18)
19/20 joueurs :	(6,7,8,9,15,16,17,18)	(1,2,3,11,12,13,14)	(5,10,19)	(4,20)
21/22 joueurs :	(6,7,8,9,10,17,18,19,20)	(1,2,3,4,12,13,14,15)	(11,16,21)	(5,22)
23/24 joueurs :	(6,7,8,9,10,11,19,20,21,22)	(1,2,3,4,13,14,15,16,17)	(12,18,23)	(5,24)

Exemple : Prenons par exemple pour 12 joueurs.

Trois joueurs d'un même club tirent l'enveloppe B, ils vont se répartir les numéros 1, 2 et 7.

Dans la table de Berger à 12 joueurs on peut constater que :

- Le joueur 1 et le joueur 2 s'affrontent à la ronde N°2.
- Le joueur 1 et le joueur 7 s'affrontent à la ronde N°7.
- Le joueur 2 et le joueur 7 s'affrontent à la ronde N°8.

Ils ne s'affrontent donc pas sur les trois dernières rondes (N°9, N°10 et N°11).

Chapitre 3.2 : Les matchs au système Scheveningen

Ce système permet de faire jouer tous les joueurs d'une équipe contre tous les joueurs de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux. *(Le système Schiller un peu moins connu applique le même principe mais pour plus que deux équipes)*

Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs joueurs par des chiffres. Par exemple le troisième joueur de l'équipe A est noté A3.

Pour chaque ronde, le premier joueur joue avec les pièces blanches. Par exemple A1-B3 signifie que le premier joueur de l'équipe A joue avec les Blancs contre le troisième joueur de l'équipe B.

Table pour deux équipes de quatre joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1

Table pour deux équipes de cinq joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
B1-A1	B4-A1	A1-B5	A1-B3	B2-A1
B2-A2	A2-B1	A2-B4	B5-A2	B3-A2
A3-B3	B5-A3	B1-A3	A3-B2	A3-B4
A4-B4	B3-A4	B2-A4	A4-B1	B5-A4
A5-B5	A5-B2	B3-A5	B4-A5	A5-B1

Table pour deux équipes de six joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6

Table pour deux équipes de huit joueurs.

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B7	B8-A1
A2-B2	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B6	B7-A2	A2-B8	B5-A2
A3-B3	B4-A3	A3-B1	B2-A3	A3-B7	B8-A3	A3-B5	B6-A3
A4-B4	B1-A4	A4-B2	B3-A4	A4-B8	B5-A4	A4-B6	B7-A4
B5-A5	A5-B6	B7-A5	A5-B8	B1-A5	A5-B2	B3-A5	A5-B4
B6-A6	A6-B7	B8-A6	A6-B5	B2-A6	A6-B3	B4-A6	A6-B1
B7-A7	A7-B8	B5-A7	A7-B6	B3-A7	A7-B4	B1-A7	A7-B2
B8-A8	A8-B5	B6-A8	A8-B7	B4-A8	A8-B1	B2-A8	A8-B3

Chapitre 3.3 : Les tournois au système Molter

Introduction

Le système Molter est un système créé pour organiser des tournois par équipes se déroulant en un nombre réduit de rondes.

L'arbitre doit connaître les conditions dans lesquelles il est pertinent de l'utiliser :

- Nombre d'équipes restreint par rapport au nombre de rondes.
- Nombre de joueurs pair par équipe.
- En général : nombre d'équipes impair. (Le Molter est souvent utilisé pour éviter les exempts)

Organisation des tournois

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17X4 soient 68 échiquiers).

Dès leur arrivée, les capitaines d'équipe remettent à l'arbitre la liste ordonnée de leurs joueurs, classés conformément au règlement de la compétition concernée.

Il est ensuite effectué un tirage au sort pour attribuer une lettre à chacune des équipes.

Les joueurs de l'équipe A sont alors nommés A1, A2, A3….selon le nombre de joueurs par équipe.

Dans les tournois à plusieurs rondes, l'ordre des joueurs ne doit pas être permuté. Le cas échéant, un remplaçant devra prendre la place du sortant.

En théorie l'arbitre connaît à l'avance le nombre d'équipes et a préparé son tableau d'appariements en conséquence.

Le système Molter semble complexe au premier abord mais bien préparé il présente l'avantage de connaître l'ensemble des appariements dès le début du tournoi.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection ou l'inscription sur place d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer matériel et tableaux d'appariements pour tous les cas envisageables.

Principes du système Molter

Charles Molter : « L'essentiel c'est que les joueurs prennent plaisir à se rencontrer n'est-ce pas ? »

Les tournois respectant les principes du système Molter vérifieront les conditions suivantes afin de respecter au maximum un traitement égal pour chaque équipe :

A chaque ronde, au sein d'une même équipe, les joueurs affrontent des adversaires d'équipes différentes.

Sur l'ensemble du tournoi, chaque joueur n'affrontera jamais deux joueurs d'une même équipe. Le nombre de rondes doit donc être strictement inférieur au nombre d'équipes.

Sur l'ensemble du tournoi, chaque équipe affrontera autant de joueurs de chaque équipes.

Sur l'ensemble du tournoi, pour chaque équipe, le nombre de parties jouées avec les blancs doit être égale au nombre de parties jouées avec les noirs.

Sur l'ensemble du tournois, chaque équipe aura eu le même nombre de « flotteurs montants »(Joueurs affrontant un adversaire mieux placé que lui dans la liste) et le même nombre de « flotteurs descendants » (Joueurs affrontant un adversaire moins bien placé que lui dans la liste).

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, ½ point par partie nulle, 0 par défaite). Il est bien entendu nécessaire de prévoir un système de départage en cas d'ex-aequo (Berlin ; Différentiel, nombre de victoires individuel,…)

Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après organisent des tournois en 2 (4, 6, …) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

A ces rondes est adjoint une ronde dite autonome. Celle-ci peut être utilisée :

Pour organiser un tournoi à une seule ronde.

Pour organiser un tournoi avec un nombre impair de rondes. Il suffit pour cela de prendre un tournoi à 2;4 ou 6 rondes et de lui ajouter la ronde autonome.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent les joueurs.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs.

L'exemple " Echiquier N°3.C2-A2 " indique donc que, sur le 3ème échiquier, le 2ème joueur de l'équipe C a les blancs en face du 2ème joueur de l'équipe A.

Les tableaux établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes sont complets et pratiquement équivalents aux "toutes rondes ", avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes comporte un chiffre impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté.

Les tableaux mis à disposition par la Direction Nationale de l'arbitrage ont été construits en novembre 1991, par l'arbitre international Jean-Claude Templeur, grâce aux documents originaux datés de 1978 fournis par Charles Molter, et sous son contrôle.

Plusieurs tableaux qui n'avaient pas été traités entièrement ont été ajoutés en 2022

Vous pouvez retrouver l'ensemble des tableaux sur le site de la DNA. Dans le livre de l'arbitre ne sont proposés que les appariements pour 3, 5 et 7 équipes qui sont les cas les plus courants que vous pourriez avoir à arbitrer.

Ensemble des tableaux d'appariements au système Molter pour 3 à 13 équipes

https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2022/09/TableauxMolter.pdf

Tableaux officiels d'appariements à 3 équipes.

- Les tournois concernant 3 équipes sont complets en 2 rondes. De ce fait, **les rondes autonomes** qui sont signalées par les lettres a ne sont appelées qu'à organiser des tournois en une seule ronde.
- Lorsque le nombre de joueurs de chaque équipe est supérieur à 12, il suffit de combiner les tableaux 1,2 et 3 en ajustant les numéros des joueurs.

Exemple : Pour des équipes de 38 joueurs on peut appliquer :

- *Le tableau 1 pour les joueurs 1 à 12 (12 joueurs)*
- *Le tableau 1 pour les joueurs 13 à 24 (12 joueurs)*
- *Le tableau 1 pour les joueurs 25 à 32 (8 joueurs)*
- *Le tableau 2 pour les joueurs 33 à 38 (6 joueurs)*

Tableau 1 Pour 3 équipes à 4 / 8 / 12 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	B1 – A1	A1 – C1
Echiquier N°2	C2 – B1	C1 – B2	C2 – B1
Echiquier N°3	B2 – A2	A2 – C2	B2 – A2
Echiquier N°4	A3 – B3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°5	B4 – C3	B3 – C4	B4 – C3
Echiquier N°6	C4 – A4	A4 – B4	C4 – A4
Echiquier N°7	A5 – B5	B5 – C5	B5 – A5
Echiquier N°8	C5 – A6	C6 – A5	A6 – C5
Echiquier N°9	B6 – C6	A6 – B6	C6 – B6
Echiquier N°10	C7 – B7	B7 – A7	B7 – C7
Echiquier N°11	A7 – C8	A8 – C7	C8 – A7
Echiquier N°12	B8 – A8	C8 – B8	A8 – B8
Echiquier N°13	B9 – C9	C9 – A9	C9 – B9
Echiquier N°14	A9 – B10	A10 – B9	B10 – A9
Echiquier N°15	C10 – A10	B10 – C10	A10 – C10
Echiquier N°16	A11 – C11	C11 – B11	C11 – A11
Echiquier N°17	B11 – A12	B12 – A11	A12 – B11
Echiquier N°18	C12 – B12	A12 – C12	B12 – C12

Tableau 2 Pour 3 équipes à 6 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	B1 – A1	A1 – C1
Echiquier N°2	C2 – B1	C1 – B2	C2 – B1
Echiquier N°3	B2 – A2	A2 – C2	B2 – A2
Echiquier N°4	A3 – B3	B3 – C3	B3 – A3
Echiquier N°5	C3 – A4	C4 – B4	A4 – C4
Echiquier N°6	B4 – C4	A4 – B4	C4 – B4
Echiquier N°7	A5 – B5	C5 – A5	A5 – B5
Echiquier N°8	B6 - C5	B5 – C6	B6 – C5
Echiquier N°9	C6 – A6	A6 – B6	C6 – A6

Tableau 3 Pour 3 équipes à 10 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	B1 – A1	A1 – C1
Echiquier N°2	C2 – B1	C1 – B2	C2 – B1
Echiquier N°3	B2 – A2	A2 – C2	B2 – A2
Echiquier N°4	A3 – B3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°5	B4 – C3	B3 – C4	B4 – C3
Echiquier N°6	C4 – A4	A4 – B4	C4 – A4
Echiquier N°7	A5 – C5	C5 – B5	C5 – A5
Echiquier N°8	B5 – A6	B6 – A5	A6 – B5
Echiquier N°9	C6 – B6	A6 – C6	B6 – C6
Echiquier N°10	A7 – B7	B7 – C7	B7 – A7
Echiquier N°11	C7 – A8	C8 – A7	A8 – C7
Echiquier N°12	B8 – C8	A8 – B8	C8 – B8
Echiquier N°13	C9 – B9	B9 – A9	B9 – C9
Echiquier N°14	A9 – C10	A10 – C9	C10 – A9
Echiquier N°15	B10 – A10	C10 – B10	A10 – B10

Dans certaines compétitions fédérales, pour l'intérêt de la compétition, un système Molter « non officiel » est utilisé pour permettre de jouer trois rondes entre trois équipes.
Le tableau suivant est utilisé :

Tableau non officiel Pour 3 équipes à 4 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - B1	B1 - C1	C1 - A1
Echiquier N°2	A2 - C1	B2 - A1	C2 - B1
Echiquier N°3	B2 - C2	C2 - A2	A2 - B2
Echiquier N°4	C3 - B3	A3 - C3	B3 - A3
Echiquier N°5	C4 – A3	A4 - B3	B4 - C3
Echiquier N°6	B4 - A4	C4 - B4	A4 - C4

Tableaux officiels d'appariements à 4 équipes.

Tableau 4 Pour 4 équipes de 4 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	A3 – D3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°6	B3 – C3	D3 – B3	D3 – C3
Echiquier N°7	B4 – A4	A4 – D4	B4 – D4
Echiquier N°8	D4 – C4	C4 – B4	C4 – A4

Tableau 5 Pour 4 équipes à 4 / 8 / 12 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	A3 – D3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°6	B3 – C3	D3 – B3	C3 – D3
Echiquier N°7	C4 – B4	A4 – C4	B4 – A4
Echiquier N°8	D4 – A4	B4 – D4	D4 – C4
Echiquier N°9	A5 – C5	B5 – A5	A5 – D5
Echiquier N°10	D5 – B5	C5 – D5	B5 – C5
Echiquier N°11	B6 – A6	A6 – D6	C6 – A6
Echiquier N°12	D6 - C6	C6 – B6	D6 – B6
Echiquier N°13	A7 – B7	B7 – C7	C7 – A7
Echiquier N°14	C7 – D7	D7 – A7	D7 – B7
Echiquier N°15	C8 – A8	A8 – B8	A8 – D8
Echiquier N°16	B8 – D8	D8 – C8	B8 – C8
Echiquier N°17	A9 - D9	C9 – A9	B9 – A9
Echiquier N°18	B9 – C9	D9 – B9	C9 – D9
Echiquier N°19	C10 – B10	A10 – C10	A10 – B10
Echiquier N°20	D10 – A10	B10 – D10	D10 – C10
Echiquier N°21	A11 – C11	B11 – A11	C11 – B11
Echiquier N°22	D11 – B11	C11 – D11	D11 – A11
Echiquier N°23	B12 – A12	A12 – D12	A12 – C12
Echiquier N°24	D12 – C12	C12 – B12	B12 – D12

Tableau 6 Pour 4 équipes à 8 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	C3 – B3	A3 – C3	A3 – B3
Echiquier N°6	D3 – A3	B3 – D3	C3 – D3
Echiquier N°7	A4 – C4	B4 – A4	B4 – C4
Echiquier N°8	D4 – B4	C4 – D4	D4 – A4
Echiquier N°9	B5 – A5	A5 – D5	A5 – C5
Echiquier N°10	D5 – C5	C5 – B5	D5 – B5
Echiquier N°11	A6 – D6	C6 – A6	B6 – A6
Echiquier N°12	B6 – C6	D6 – B6	C6 – D6
Echiquier N°13	B7 – D7	A7 – B7	A7 – D7
Echiquier N°14	C7 – A7	D7 – C7	B7 – C7
Echiquier N°15	A8 – B8	B8 – C8	C8 – A8
Echiquier N°16	C8 – D8	A8 – A8	D8 – B8

Tableau 7 Pour 4 équipes de 10 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	A3 – D3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°6	B3 – C3	D3 – B3	D3 – C3
Echiquier N°7	B4 – A4	A4 – D4	B4 – D4
Echiquier N°8	D4 – C4	C4 – B4	C4 – A4
Echiquier N°9	A5 – C5	B5 – A5	A5 – D5
Echiquier N°10	D5 – B5	C5 – D5	C5 – B5
Echiquier N°11	C6 – B6	A6 – C6	B6 – A6
Echiquier N°12	D6 – A6	B6 – D6	D6 – C6
Echiquier N°13	A7 – B7	B7 – C7	A7 – C7
Echiquier N°14	C7 – D7	D7 – A7	D7 – B7
Echiquier N°15	C8 – B8	A8 – C8	B8 – A8
Echiquier N°16	D8 – A8	B8 – D8	C8 – D8
Echiquier N°17	A9 – C9	B9 – A9	A9 – D9
Echiquier N°18	D9 – B9	C9 – D9	B9 – C9
Echiquier N°19	B10 – A10	A10 – D10	C10 – A10
Echiquier N°20	D10 – C10	C10 – B10	D10 – B10

Tableaux officiels d'appariements à 5 équipes : En 1/2/3 ou 4 rondes

Tableau 8 : 5 équipes à 4/6/12 joueurs					
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	A1 – C1
Echiquier N°2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	B1 – E1
Echiquier N°3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	E2 – D1
Echiquier N°4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	C2 – B2
Echiquier N°5	E2 - B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	D3 – B3
Echiquier N°7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	E3 – C3
Echiquier N°8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	B4 – A3
Echiquier N°9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	A4 – E4
Echiquier N°10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	C4 – D4
Echiquier N°11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	A5 – D5
Echiquier N°12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	B5 – C5
Echiquier N°13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	D6 – E5
Echiquier N°14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	C6 – A6
Echiquier N°15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	E6 – B6
Echiquier N°16	C7 – B7	B7 – D7	C7 – A7	A7 – E7	D7 – C7
Echiquier N°17	D7 – A7	E7 – C7	E7 – B7	D7 – C7	E7 – A7
Echiquier N°18	D8 – E7	A7 – B8	E8 – D7	B7 – A8	A8 – B7
Echiquier N°19	A8 – C8	C8 – D8	A8 – D8	C8 – E8	B8 – D8
Echiquier N°20	B8 – E8	E8 – A8	B8 – C8	D8 – B8	C8 – E8
Echiquier N°21	B9 – D9	C9 – B9	A9 – E9	C9 – A9	D9 – C9
Echiquier N°22	E9 – C9	D9 – A9	D9 – C9	E9 – B9	E9 – A9
Echiquier N°23	A9 – B10	D10 – E9	B9 - A10	E10 – D9	A10 – B9
Echiquier N°24	C10 – D10	A10 – C10	C10 – E10	A10 – D10	B10 – D10
Echiquier N°25	E10 – A10	B10 – E10	D10 – B10	B10 – C10	C10 – E10
Echiquier N°26	A11 – C11	C11 – D11	A11 – D11	C11 – E11	A11 – D11
Echiquier N°27	B11 – E11	E11 – A11	B11 – C11	D11 – B11	B11 – C11
Echiquier N°28	D11 – E12	A12 – B11	E11 – D12	B12 – A11	D12 – E11
Echiquier N°29	C12 – B12	B12 – D12	C12 – A12	A12 – E12	C12 – A12
Echiquier N°30	D12 – A12	E12 – C12	E12 – B12	D12 – C12	E12 – B12

Tableau 9 : 5 équipes à 8 joueurs					
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	A1 – C1
Echiquier N°2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	B1 – E1
Echiquier N°3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	E2 – D1
Echiquier N°4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	C2 – B2
Echiquier N°5	E2 - B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	D3 – B3
Echiquier N°7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	E3 – C3
Echiquier N°8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	B4 – A3
Echiquier N°9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	A4 – E4
Echiquier N°10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	C4 – D4
Echiquier N°11	B5 – D5	C5 – B5	A5 – E5	C5 – A5	D5 – C5
Echiquier N°12	E5 – C5	D5 – A5	D5 – C5	E5 – B5	E5 – A5
Echiquier N°13	A5 – B6	D6 – E5	B5 - A6	E6 – D5	A6 – B5
Echiquier N°14	C6 – D6	A6 – C6	C6 – E6	A6 – D6	B6 – D6
Echiquier N°15	E6 – A6	B6 – E6	D6 – B6	B6 – C6	C6 – E6
Echiquier N°16	A7 – C7	C7 – D7	A7 – D7	C7 – E7	A7 – D7
Echiquier N°17	B7 – E7	E7 – A7	B7 – C7	D7 – B7	B7 – C7
Echiquier N°18	D7 – E8	A8 – B7	E7 – D8	B8 – A7	D8 – E7
Echiquier N°19	C8 – B8	B8 – D8	C8 – A8	A8 – E8	C8 – A8
Echiquier N°20	D8 – A8	E8 – C8	E8 – B8	D8 – C8	E8 – B8

Tableau 10 : 5 équipes à 10 joueurs					
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	A1 – C1
Echiquier N°2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	B1 – E1
Echiquier N°3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	E2 – D1
Echiquier N°4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	C2 – B2
Echiquier N°5	E2 - B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	D3 – B3
Echiquier N°7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	E3 – C3
Echiquier N°8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	B4 – A3
Echiquier N°9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	A4 – E4
Echiquier N°10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	C4 – D4
Echiquier N°11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	A5 – D5
Echiquier N°12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	B5 – C5
Echiquier N°13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	D6 – E5
Echiquier N°14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	C6 – A6
Echiquier N°15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	E6 – B6
Echiquier N°16	B7 – D7	C7 – B7	A7 – E7	C7 – A7	D7 – C7
Echiquier N°17	E7 – C7	D7 – A7	D7 – C7	E7 – B7	E7 – A7
Echiquier N°18	A7 – B8	D8 – E7	B7 - A8	E8 – D7	A8 – B7
Echiquier N°19	C8 – D8	A8 – C8	C8 – E8	A8 – D8	B8 – D8
Echiquier N°20	E8 – A8	B8 – E8	D8 – B8	B8 – C8	C8 – E8
Echiquier N°21	A9 – C9	C9 – D9	A9 – D9	C9 – E9	A9 – D9
Echiquier N°22	B9 – E9	E9 – A9	B9 – C9	D9 – B9	B9 – C9
Echiquier N°23	D9 – E10	A10 – B9	E9 – D10	B10 – A9	D10 – E9
Echiquier N°24	C10 – B10	B10 – D10	C10 – A10	A10 – E10	C10 – A10
Echiquier N°25	D10 – A10	E10 – C10	E10 – B10	D10 – C10	E10 – B10

Tableaux officiels d'appariements à 6 équipes

Tableau 11 : 6 équipes à 4 joueurs			
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – E1	A1 – D1
Echiquier N°2	D1 – F1	C1 – D1	C1 – B1
Echiquier N°3	E1 – C1	F1 – A1	E1 – F1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	B2 – E2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	C2 – D2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	F2 – A2
Echiquier N°7	C3 – B3	A3 – C3	A3 – B3
Echiquier N°8	D3 – A3	B3 – F3	C3 – E3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – D3	D3 – F3
Echiquier N°10	A4 – F4	B4 – A4	B4 – D4
Echiquier N°11	D4 – C4	C4 – E4	E4 – A4
Echiquier N°12	E4 – B4	F4 – D4	F4 – C4

Tableau 12 : 6 équipes à 6 joueurs			
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – E1	B1 – A1	A1 – F1
Echiquier N°2	C1 – F1	E1 – C1	B1 – E1
Echiquier N°3	D1 – B1	F1 – D1	C1 – D1
Echiquier N°4	A2 – D2	C2 – A2	D2 – B2
Echiquier N°5	B2 – C2	D2 – E2	E2 – A2
Echiquier N°6	E2 – F2	F2 – B2	F2 – C2
Echiquier N°7	B3 – E3	A3 – B3	A3 – D3
Echiquier N°8	C3 – D3	D3 – F3	B3 – C3
Echiquier N°9	F3 – A3	E3 – C3	E3 – F3
Echiquier N°10	A4 – D4	B4 – E4	C4 – A4
Echiquier N°11	C4 – B4	D4 – C4	D4 – E4
Echiquier N°12	E4 – F4	F4 – A4	F4 – B4
Echiquier N°13	C5 – A5	A5 – D5	A5 – B5
Echiquier N°14	D5 – E5	B5 – C5	D5 – F5
Echiquier N°15	F5 – B5	E5 – F5	E5 – C5
Echiquier N°16	B6 – A6	A6 – E6	B6 – E6
Echiquier N°17	E6 – C6	C6 – F6	C6 – D6
Echiquier N°18	F6 – D6	D6 – B6	F6 – A6

Tableau 14 : 6 équipes à 10 joueurs			
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	C1 – E1	D1 – A1	D1 – C1
Echiquier N°3	F1 – D1	E1 – F1	E1 – B1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	B2 – A2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	C2 – E2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	F2 – D2
Echiquier N°7	B3 – C3	A3 – F3	A3 – C3
Echiquier N°8	D3 – A3	C3 – D3	B3 – F3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – B3	E3 – D3
Echiquier N°10	A4 – E4	B4 – A4	C4 – B4
Echiquier N°11	C4 – F4	E4 – C4	D4 – A4
Echiquier N°12	D4 – B4	F4 – D4	F4 – E4
Echiquier N°13	C5 – D5	A5 – C5	A5 – E5
Echiquier N°14	E5 – B5	B5 – F5	B5 – D5
Echiquier N°15	F5 – A5	D5 – E5	F5 – C5
Echiquier N°16	A6 – F6	C6 – A6	C6 – F6
Echiquier N°17	B6 – E6	E6 – D6	D6 – B6
Echiquier N°18	D6 – C6	F6 – B6	E6 – A6
Echiquier N°19	B7 – D7	A7 – B7	A7 – D7
Echiquier N°20	E7 – A7	C7 – E7	B7 – C7
Echiquier N°21	F7 – C7	D7 – F7	E7 – F7
Echiquier N°22	A8 – D8	B8 – E8	C8 – A8
Echiquier N°23	C8 – B8	D8 – C8	D8 – E8
Echiquier N°24	E8 – F8	F8 – A8	F8 – B8
Echiquier N°25	A9 – C9	B9 – D9	A9 – B9
Echiquier N°26	D9 – E9	C9 – F9	D9 – F9
Echiquier N°27	F9 – B9	E9 – A9	E9 – C9
Echiquier N°28	B10 – A10	A10 – D10	B10 – E10
Echiquier N°29	D10 – F10	C10 – B10	C10 – D10
Echiquier N°30	E10 – C10	F10 – E10	F10 – A10

Tableau 13 : 6 équipes à 8 joueurs			
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – E1	A1 – E1
Echiquier N°2	D1 – F1	C1 – D1	B1 – D1
Echiquier N°3	E1 – C1	F1 – A1	F1 – C1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	C2 – B2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	D2 – A2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	E2 – F2
Echiquier N°7	D3 – A3	A3 – C3	A3 – F3
Echiquier N°8	C3 – B3	B3 – F3	D3 – C3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – D3	E3 – B3
Echiquier N°10	A4 – E4	C4 – B4	B4 – A4
Echiquier N°11	B4 – D4	D4 – A4	C4 – E4
Echiquier N°12	F4 – C4	E4 – F4	F4 – D4
Echiquier N°13	A5 – F5	B5 – A5	A5 – C5
Echiquier N°14	D5 – C5	C5 – E5	B5 – F5
Echiquier N°15	E5 – B5	F5 – D5	D5 – E5
Echiquier N°16	C6 – B6	A6 – C6	C6 – D6
Echiquier N°17	D6 – A6	B6 – F6	E6 – B6
Echiquier N°18	F6 – E6	E6 – D6	F6 – A6
Echiquier N°19	B7 – F7	A7 – E7	A7 – D7
Echiquier N°20	C7 – A7	D7 – B7	B7 – C7
Echiquier N°21	E7 – D7	F7 – C7	F7 – E7
Echiquier N°22	B8 – A8	A8 – F8	C8 – F8
Echiquier N°23	C8 – E8	D8 – C8	D8 – B8
Echiquier N°24	F8 – D8	E8 – B8	E8 – A8

Tableau 15 : 6 équipes à 12 joueurs			
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	C1 – E1	D1 – A1	D1 – C1
Echiquier N°3	F1 – D1	E1 – F1	E1 – B1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	B2 – A2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	C2 – E2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	F2 – D2
Echiquier N°7	B3 – C3	A3 – F3	A3 – C3
Echiquier N°8	D3 – A3	C3 – D3	B3 – F3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – B3	E3 – D3
Echiquier N°10	A4 – E4	B4 – A4	C4 – B4
Echiquier N°11	C4 – F4	E4 – C4	D4 – A4
Echiquier N°12	D4 – B4	F4 – D4	F4 – E4
Echiquier N°13	C5 – D5	A5 – C5	A5 – E5
Echiquier N°14	E5 – B5	B5 – F5	B5 – D5
Echiquier N°15	F5 – A5	D5 – E5	F5 – C5
Echiquier N°16	A6 – C6	B6 – D6	A6 – B6
Echiquier N°17	D6 – E6	C6 – F6	D6 – F6
Echiquier N°18	F6 – B6	E6 – A6	E6 – C6
Echiquier N°19	B7 – A7	A7 – D7	B7 – E7
Echiquier N°20	D7 – F7	C7 – B7	C7 – D7
Echiquier N°21	E7 – C7	F7 – E7	F7 – A7
Echiquier N°22	A8 – F8	C8 – A8	C8 – F8
Echiquier N°23	B8 – E8	E8 – D8	D8 – B8
Echiquier N°24	D8 – C8	F8 – B8	E8 – A8
Echiquier N°25	B9 – D9	A9 – B9	A9 – D9
Echiquier N°26	E9 – A9	C9 – E9	B9 – C9
Echiquier N°27	F9 – C9	D9 – F9	E9 – F9
Echiquier N°28	A10 – D10	B10 – E10	C10 – A10
Echiquier N°29	C10 – B10	D10 – C10	D10 – E10
Echiquier N°30	E10 – F10	F10 – A10	F10 – B10
Echiquier N°31	A11 – C11	B11 – D11	A11 – B11
Echiquier N°32	D11 – E11	C11 – F11	D11 – F11
Echiquier N°33	F11 – B11	E11 – A11	E11 – C11
Echiquier N°34	B12 – A12	A12 – D12	B12 – E12
Echiquier N°35	D12 – F12	C12 – B12	C12 – D12
Echiquier N°36	E12 – C12	F12 – E12	F12 – A12

Tableaux officiels d'appariements à 7 équipes

Tableau 16 : 7 équipes à 4 joueurs			
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – C1	C1 – F1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – G1	D1 – E1	B1 – E1
Echiquier N°3	F1 – D1	G1 – A1	G1 – C1
Echiquier N°4	E1 – F2	A2 – B1	C2 – D1
Echiquier N°5	B2 – C2	C2 – E2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – A2	F2 – B2	E2 – A2
Echiquier N°7	E2 – G2	G2 – D2	F2 – G2
Echiquier N°8	A3 – E3	B3 – F3	C3 – B3
Echiquier N°9	D3 – B3	E3 – C3	D3 – A3
Echiquier N°10	F3 – G3	G3 – D3	G3 – E3
Echiquier N°11	C3 – D4	B4 – A3	E4 – F3
Echiquier N°12	G4 – C4	A4 – G4	A4 – C4
Echiquier N°13	E4 – B4	C4 – F4	B4 – G4
Echiquier N°14	F4 – A4	D4 – E4	F4 – D4

Les tableaux 17 ;18 et 19 peuvent se jouer indifféremment en 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes. **Si l'on choisit un nombre impair de rondes, il faut obligatoirement utiliser la ronde autonome comme ronde terminale** pour respecter les règles du Molter.

Tableau 17 : 7 équipes à 8 joueurs							
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde 3**	**Ronde 4**	**Ronde 5**	**Ronde 6**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	B1 – E1
Echiquier N°3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	G1 – C1
Echiquier N°4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	C2 – D1
Echiquier N°5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	E2 – A2
Echiquier N°7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	F2 – G2
Echiquier N°8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	A3 – D3
Echiquier N°9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	F3 – E3
Echiquier N°10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 - F3	G3 – E3	G3 – B3
Echiquier N°11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	B4 – C3
Echiquier N°12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	C4 – A4
Echiquier N°13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	D4 – F4
Echiquier N°14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	E4 – G4
Echiquier N°15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	E5 – D5
Echiquier N°16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	F5 – C5
Echiquier N°17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	G5 – A5
Echiquier N°18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	A6 – B5
Echiquier N°19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	B6 – F6
Echiquier N°20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	C6 – E6
Echiquier N°21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	D6 – G6
Echiquier N°22	B7 – G7	A7 – F7	B7 – F7	A7 – D7	B7 – D7	A7 – G7	A7 – E7
Echiquier N°23	C7 – A7	E7 – B7	D7 – G7	C7 – B7	E7 – A7	D7 – E7	B7 – D7
Echiquier N°24	F7 – D7	G7 – C7	E7 – C7	G7 – E7	G7 – F7	F7 – C7	G7 – F7
Echiquier N°25	F8 – E7	D7 – C8	B8 – A7	F7 – E8	C7 – D8	A8 – B7	D8 – C7
Echiquier N°26	C8 – B8	A8 – E8	A8 – G8	C8 – A8	E8 - B8	B8 – F8	C8 – G8
Echiquier N°27	D8 – A8	B8 – D8	E8 – D8	D8 – F8	F8 – A8	C8 – E8	E8 – B8
Echiquier N°28	E8 – G8	G8 - F8	F8 – C8	G8 – B8	G8 – C8	D8 – G8	F8 – A8

Tableau 18 : 7 équipes à 10 joueurs							
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde 3**	**Ronde 4**	**Ronde 5**	**Ronde 6**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	B1 – E1
Echiquier N°3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	G1 – C1
Echiquier N°4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	C2 – D1
Echiquier N°5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	E2 – A2
Echiquier N°7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	F2 – G2
Echiquier N°8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	A3 – D3
Echiquier N°9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	F3 – E3
Echiquier N°10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 - F3	G3 – E3	G3 – B3
Echiquier N°11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	B4 – C3
Echiquier N°12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	C4 – A4
Echiquier N°13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	D4 – F4
Echiquier N°14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	E4 – G4
Echiquier N°15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	E5 – D5
Echiquier N°16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	F5 – C5
Echiquier N°17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	G5 – A5
Echiquier N°18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	A6 – B5
Echiquier N°19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	B6 – F6
Echiquier N°20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	C6 – E6
Echiquier N°21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	D6 – G6
Echiquier N°22	B7 – F7	A7 – B7	A7 – E7	D7 – C7	C7 – A7	A7 – D7	A7 – C7
Echiquier N°23	C7 – E7	D7 – G7	B7 – D7	E7 – B7	D7 – F7	F7 – E7	F7 – D7
Echiquier N°24	G7 – A7	F7 – C7	C7 – G7	F7 – A7	E7 – G7	G7 – B7	G7 – E7
Echiquier N°25	E8 – D7	E7 – D8	G8 – F7	G7 – F8	B7 – C8	B8 – C7	C8 – B7
Echiquier N°26	A8 – B8	B8 - F8	D8 – C8	A8 – E8	A8 – D8	C8 – A8	B8 – G8
Echiquier N°27	D8 – G8	C8 – E8	E8 – B8	B8 – D8	F8 – E8	D8 – F8	D8 – A8
Echiquier N°28	F8 – C8	G8 – A8	F8 – A8	C8 – G8	G8 – B8	E8 – G8	E8 – F8
Echiquier N°29	B9 – G9	A9 – F9	B9 – F9	A9 – D9	B9 – D9	A9 – G9	A9 – E9
Echiquier N°30	C9 – A9	E9 – B9	D9 – G9	C9 – B9	E9 – A9	D9 – E9	B9 – D9
Echiquier N°31	F9 – D9	G9 – C9	E9 – C9	G9 – E9	G9 – F9	F9 – C9	G9 – F9
Echiquier N°32	F10 – E9	D9 – C10	B10 – A9	F9 – E10	C9 – D10	A10 – B9	D10 – C9
Echiquier N°33	C10 – B10	A10 – E10	A10 – G10	C10 – A10	E10 - B10	B10 – F10	C10 – G10
Echiquier N°34	D10 – A10	B10 – D10	E10 – D10	D10 – F10	F10 – A10	C10 – E10	E10 – B10
Echiquier N°35	E10 – G10	G10 - F10	F10 – C10	G10 – B10	G10 – C10	D10 – G10	F10 – A10

Tableau 19 : 7 équipes à 6 ou 12 joueurs							
	Ronde 1	**Ronde 2**	**Ronde 3**	**Ronde 4**	**Ronde 5**	**Ronde 6**	**Ronde autonome**
Echiquier N°1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	B1 – E1
Echiquier N°3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	G1 – C1
Echiquier N°4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	C2 – D1
Echiquier N°5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	E2 – A2
Echiquier N°7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	F2 – G2
Echiquier N°8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	A3 – D3
Echiquier N°9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	F3 – E3
Echiquier N°10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 - F3	G3 – E3	G3 – B3
Echiquier N°11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	B4 – C3
Echiquier N°12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	C4 – A4
Echiquier N°13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	D4 – F4
Echiquier N°14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	E4 – G4
Echiquier N°15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	E5 – D5
Echiquier N°16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	F5 – C5
Echiquier N°17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	G5 – A5
Echiquier N°18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	A6 – B5
Echiquier N°19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	B6 – F6
Echiquier N°20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	C6 – E6
Echiquier N°21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	D6 – G6
Echiquier N°22	A7 – E7	C7 – B7	C7 – A7	A7 – G7	B7 – F7	E7 – B7	E7 – C7
Echiquier N°23	B7 – D7	D7 – A7	D7 – F7	E7 – D7	C7 – E7	F7 – A7	F7 – B7
Echiquier N°24	G7 – F7	E7 – G7	G7 – B7	F7 – C7	D7 – G7	G7 – C7	G7 – D7
Echiquier N°25	D8 – C7	F7 – E8	F8 – E7	B7 – A8	A7 – B8	C8 – D7	B8 – A7
Echiquier N°26	A8 – F8	B8 – G8	A8 – D8	B8 – F8	A8 – G8	B8 – D8	A8 – G8
Echiquier N°27	E8 – B8	C8 – A8	C8 – B8	D8 – G8	D8 – E8	E8 – A8	C8 – F8
Echiquier N°28	G8 – C8	F8 – D8	G8 – E8	E8 – C8	F8 – C8	G8 – F8	D8 – E8
Echiquier N°29	B9 – F9	A9 – B9	A9 – E9	D9 – C9	C9 – A9	A9 – D9	A9 – C9
Echiquier N°30	C9 – E9	D9 – G9	B9 – D9	E9 – B9	D9 – F9	F9 – E9	F9 – D9
Echiquier N°31	G9 – A9	F9 – C9	C9 – G9	F9 – A9	E9 – G9	G9 – B9	G9 – E9
Echiquier N°32	E10 – D9	E9 – D10	G10 – F9	G9 – F10	B9 – C10	B10 – C9	C10 – B9
Echiquier N°33	A10 – B10	B10 - F10	D10 – C10	A10 – E10	A10 – D10	C10 – A10	B10 – G10
Echiquier N°34	D10 – G10	C10 – E10	E10 – B10	B10 – D10	F10 – E10	D10 – F10	D10 – A10
Echiquier N°35	F10 – C10	G10 – A10	F10 – A10	C10 – G10	G10 – B10	E10 – G10	E10 – F10
Echiquier N°36	B11 – G11	A11 – F11	B11 – F11	A11 – D11	B11 – D11	A11 – G11	A11 – E11
Echiquier N°37	C11 – A11	E11 – B11	D11 – G11	C11 – B11	E11 – A11	D11 – E11	B11 – D11
Echiquier N°38	F11 – D11	G11 – C11	E11 – C11	G11 – E11	G11 – F11	F11 – C11	G11 – F11
Echiquier N°39	F12 – E11	D11 – C12	B12 – A11	F11 – E12	C11 – D12	A12 – B11	D12 – C11
Echiquier N°40	C12 – B12	A12 – E12	A12 – G12	C12 – A12	E12 - B12	B12 – F12	C12 – G12
Echiquier N°41	D12 – A12	B12 – D12	E12 – D12	D12 – F12	F12 – A12	C12 – E12	E12 – B12
Echiquier N°42	E12 – G12	G12 - F12	F12 – C12	G12 – B12	G12 – C12	D12 – G12	F12 – A12

Chapitre 3.4 : Les tournois à élimination directe (Système coupe)

Principe de base du système : Dans ce système nous organisons des matchs à élimination directe permettant d'éliminer la moitié des concurrents jouant à chaque tour.

L'objectif est de n'avoir plus qu'un seul joueur (le vainqueur) en un nombre minimum d'étapes.

La gestion de ce type de tournois peut sembler simple cependant l'arbitre devra respecter les obligations suivantes.

- Se questionner sur le nombre de tours nécessaires au déroulement du tournoi.
- Déterminer par lui-même un nombre de joueurs exemptés au 1er tour.
- Prendre en compte une liste de qualifiés d'office imposés par l'organisateur.

(*Pour des raisons d'équité et d'organisation, l'arbitre refusera toute demande qui s'opposerait au bon sens)*

L'unique but de ce chapitre est de donner la démarche mathématique permettant l'organisation de ce type de compétition, il appartient à l'arbitre et l'organisateur de déterminer la manière dont seront sélectionnés les joueurs exempts (tirage au sort, joueurs les plus forts,…) ainsi que la procédure en cas de match nul.

Et bien entendu nous étudions uniquement des cas simples, un tournoi complexe comme la coupe de France des clubs nécessite une réflexion bien plus poussée.

Nombre de matchs

On se basera sur les valeurs pense-bête suivantes :

Nombres de joueurs	Nombre de matchs	Phase
2 joueurs	1 match	Finale
4 joueurs	2 matchs	Demi-Finale
8 joueurs	3 matchs	Quart de Finale
16 joueurs	4 matchs	8ème de Finale
32 joueurs	5 matchs	16ème de Finale
64 joueurs	6 matchs	32ème de Finale
128 joueurs	7 matchs	64ème de Finale

Ces valeurs peuvent aisément se retrouver en utilisant les puissances de deux :

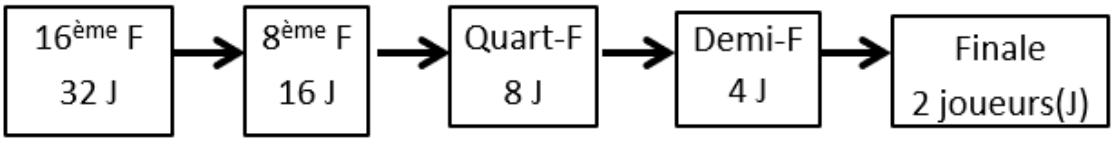
Pour 8 matchs, on peut gérer 2^5=32 joueurs.

Si le nombre de joueurs ne correspond pas à une de ces valeurs, nous prendrons le nombre de matchs correspondant à la valeur directement supérieure dans le tableau.

Exemple : Pour 47 joueurs, nous sommes au-dessus de 32 joueurs (5 matchs) il faudra donc 6 matchs pour cette compétition.

Exempts au 1er tour

Si le nombre de joueurs disponibles correspond exactement à l'un des nombres du tableau précédent alors aucune exemption n'est nécessaire et le tournoi se déroule de manière fluide.

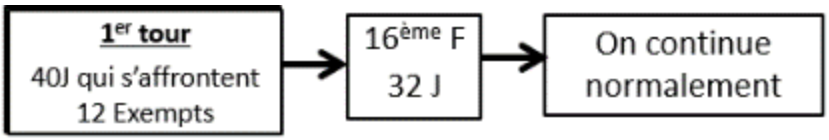


Si le nombre de joueurs disponibles ne correspond pas alors le nombre de « joueurs manquants » est à compter comme des « joueurs forfaits ». C'est donc égal au nombre de joueurs sans adversaire qui seront exempts au 1er tour.

Exemple : Pour 52 joueurs disponibles. Il manque 12 joueurs pour arriver à 64 (64-52=12)

Il y aura donc 12 joueurs exempts sans adversaires qui se qualifient directement au tour suivant.

Il reste alors 40 joueurs qui s'affronteront sur ce 1er tour (52-12=40)



Qualifiés d'office au 2ème tour et notion de joueurs fictifs.

Pour une raison ou une autre, l'organisateur vous impose des qualifiés d'office pour le 2ème tour.

Ces joueurs ne seront donc pas disponibles pour le 1er tour.

Toutefois afin de les prendre en compte dans nos calculs nous allons considérer des joueurs fictifs qui se seront affrontés au 1er tour afin de faire apparaître ces qualifiés d'office.

Exemple : Je dispose de 100 joueurs. L'organisateur veut que les 20 joueurs de son club soient qualifiés d'office pour le 2ème tour. Je n'ai que 80 joueurs disponibles au 1er tour (100-20=80)

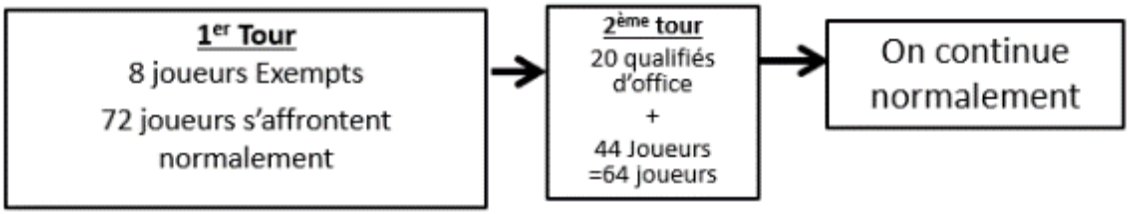
J'ai 20 joueurs qualifiés d'office au 2ème tour, je vais donc supposer que 40 joueurs fictifs se sont affrontés au 1er tour (20*2=40)

Je dois donc faire comme si j'avais 120 joueurs au 1er tour : 80 joueurs disponibles +40 joueurs fictifs.

Il y a 8 « joueurs manquants » pour atteindre 128 (128-120=8), il y aura donc 8 joueurs exempts supplémentaires qui iront directement au 2ème tour.

Bilan : Au 1er tour j'ai 72 joueurs qui vont s'affronter et 8 joueurs exempts.

Après ce tour il reste 44 joueurs (72/2=36 et 36+8=44) qui rejoindront les 20 qualifiés d'office au 2ème tour.



Intérêt du tournoi : Affrontements entre les joueurs les plus forts.

Dans une coupe idéale, les plus forts joueurs (ou équipes) se rencontrent le plus tard possible.

Le principe de base est le suivant : Le plus fort joue contre le plus faible. Le deuxième plus fort joue contre l'avant dernier, le troisième contre l'antépénultième, etc.

→ Avec huit joueurs, il faudra trois tours : Quart de finale, Demi-finale et Finale.

Le plus fort (N°1) joue contre le plus faible (N°8), le deuxième plus fort (N°2) contre le deuxième plus faible (N°7) et ainsi de suite.

¼ de finale	½ finales	Finale
1-8	1-4	
4-5		1-2
3-6	2-3	
2-7		

→ Avec seize joueurs, il faudra quatre tours

1/8 de finale	¼ de finale	½ finales	finale
1-16	1-8	1-4	1-2
8-9			
5-12	4-5		
4-13			
3-14	3-6	2-3	
6-11			
7-10	2-7		
2-15			

Chapitre 3.5 : Les règles du système suisse

Note préliminaire :

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse

C.04.3 Le système néerlandais

Annexe 1 – Aide aux échanges (1 joueur)

Annexe 2 - Glossaire

Annexe 3 – Modèle de fiche d'appariements

Annexe 4 – Version originale et traduction

Systèmes accélérés approuvés par la FIDE - C.04.5 FIDE

L'accélération de Baku - C.04.5.1

Système de Haley

Système accéléré dégressif

Note préliminaire :

Le système suisse est un système d'appariements basé sur des règles générales précisées dans les chapitres C.04.1. Règles de base des systèmes suisses et C.04.2. Règles de gestion des tournois au système suisse présentés ci-après.

Le système utilisé majoritairement en France est le système hollandais (C.04.3). D'autres systèmes existent (non présentés dans le livre de l'arbitre) et sont disponibles, en version originale (langue anglaise) sur le site de la FIDE :

- Le système Dubov (C.04.4.1)
  https://handbook.fide.com/chapter/C040401
- Le système Burstein (C.04.4.2)
  https://handbook.fide.com/chapter/C040402
- Le système Lim (C.04.4.3)
  https://handbook.fide.com/chapter/C040403

(C.04.4) *« L'utilisation de ces systèmes est déconseillée par la FIDE, à moins que, pour un système, il n'y ait un programme approuvé par la FIDE (voir, à l'annexe C.04.A, l'annexe 3 «Liste des programmes approuvés par la FIDE») avec un programme vérifiant les appariements en libre accès (voir A.5 dans la même annexe) capable de vérifier les tournois exécutés avec ce système. »*

https://handbook.fide.com/chapter/C04A

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

Les règles qui suivent sont applicables à chaque système suisse, sauf spécification contraire explicite.

a) Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.

b) Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois.

c) S'il advient que le nombre de joueurs soit impair, un joueur ne sera pas apparié. Ce joueur sera déclaré exempt : il n'aura ni adversaire ni couleur et il recevra autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi prescrit autre chose.

d) Un joueur qui a déjà été exempt, ou a déjà remporté une victoire par forfait en raison de la non présentation de son adversaire à temps, ne pourra plus être exempt.

e) En général, un joueur est apparié contre un adversaire ayant le même score que lui.

f) Pour chaque joueur, la différence entre le nombre de parties jouées avec les blancs et le nombre de parties jouées avec les noirs ne peut être supérieure à 2 ou inférieure à -2.
A la dernière ronde d'un tournoi, chaque système peut comporter des exceptions à cette règle.

g) Aucun joueur ne devra recevoir trois fois de suite la même couleur.
Chaque système peut faire avoir des exceptions à cette règle à la dernière ronde d'un tournoi.

h) 1) En général, un joueur reçoit la couleur avec laquelle il a joué le moins de parties.
2) Si les couleurs qu'il a déjà eu sont équilibrées, alors, en général le joueur reçoit la couleur inverse de celle qu'il a reçue lors de la ronde précédente.

i) Les règles d'appariement doivent être suffisamment transparentes pour qu'une personne en charge des appariements puisse les expliquer.

C.04.2 Règles de gestion des tournois au système suisse

A. **Systèmes d'appariements**

1. Dans un tournoi au système suisse homologué par la FIDE, le système d'appariement doit être l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE.

Les systèmes d'appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et publiés dans la section C.04.5. https://handbook.fide.com/chapter/C0405

2. En dérogation à la règle précédente, des systèmes d'appariements ou des méthodes d'accélérations non publiés par la FIDE peuvent être autorisés à condition qu'une description détaillée de leurs règles :
   a. Soit soumise à l'avance à la commission d'homologation de la FIDE(*Qualification commission)* et être temporairement autorisée par celle-ci, et
   b. Soit clairement présentée aux participants avant le début du tournoi.
3. Dans son rapport de tournoi à la FIDE, l'arbitre doit déclarer quel système suisse officiel de la FIDE et quelle méthode d'accélération (le cas échéant) ont été utilisés, ou fournir la ou les autorisations temporaires données par la commission d'homologation de la FIDE conformément à la règle précédente.
4. Les règles des systèmes suisses définis par la FIDE et approuvés (*Voir C.04.4)* apparient les joueurs d'une manière objective, impartiale et reproductible.

Dans tout tournoi où de tels systèmes sont utilisés, des arbitres différents ou tout logiciel d'appariement approuvé par la FIDE doivent aboutir à des appariements identiques.

5. Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'un quelconque joueur. S'il s'avère que l'on peut prouver que des modifications des appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'un joueur pour lui permettre d'obtenir une norme ou un titre direct, un rapport pourra être soumis à la commission d'homologation de la FIDE afin d'initier des mesures disciplinaires par le biais de la Commission d'éthique et de discipline.

B. **Ordre Initial**

1. Avant le début du tournoi, chaque joueur se voit attribuer un classement. Celui-ci est généralement obtenu à partir de la liste des classements Elo des joueurs. Si un classement Elo est disponible pour tous les joueurs participants, il convient de l'utiliser.

   Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs. Si aucun classement fiable n'est connu pour un joueur, les arbitres devront en faire une estimation aussi précise que possible.
2. Avant la première ronde, les joueurs sont rangés selon l'ordre suivant :
   a. Leur force (classement Elo)
   b. Leur titre FIDE. (G.M., M.I., G.M.F., M.F., M.I.F., C.M. (candidat maître), M.F.F., C.M.F. (candidat maître féminin) puis les non-titrés.
   c. Alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).
3. Le rangement précédent est utilisé pour déterminer les numéros d'appariement : le plus fort obtient le n°1, etc.

Si, pour une raison quelconque, les données utilisées pour déterminer les classements sont incorrectes, elles peuvent être corrigées à tout moment. Les numéros d'appariement peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées. Aucune modification des numéros d'appariement n'est autorisée après que la 4ème ronde a été appariée.

C. **Retardataires**

1. Conformément aux règles des compétitions de la FIDE, tout participant potentiel ne s'étant pas présenté dans les délais lors du pointage sera exclu du tournoi, à moins qu'il ne se présente sur les lieux avant l'appariement d'une autre ronde.

   Une exception pourra être faite pour les joueurs qui ont notifié par écrit à l'avance qu'ils seront inévitablement en retard.

2. Lorsque l'arbitre en chef décide d'admettre un retardataire :
   - Si le joueur indique qu'il arrivera à temps pour le début de la première ronde, le joueur reçoit un numéro d'appariement et est apparié normalement.
   - Si le joueur indique qu'il n'arrivera à temps que pour le début de la 2ème (ou de la 3ème) ronde, il n'est pas apparié pour les rondes qu'il ne peut pas jouer.
     Il ne reçoit aucun point pour les rondes non jouées (à moins que le règlement du tournoi n'en décide autrement). Un numéro d'appariement lui sera attribué et il ne sera apparié que lorsqu'il est réellement arrivé.
3. S'il y a des retardataires, les numéros d'appariement attribués au début du tournoi sont considérés comme provisoires. Les numéros d'appariement définitifs ne sont donnés qu'à la clôture de la liste des participants, ou quand des corrections sont effectuées sur les tableaux d'affichage de résultats.

D. **Règles d'appariements, de couleurs et de publication.**

1. Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme des parties nulles.
2. Un joueur absent sans avoir prévenu l'arbitre est considéré comme ayant abandonné le tournoi, sauf si cette absence est expliquée par des arguments recevables avant que l'appariement de la ronde suivante ne soit publié.
3. Les joueurs qui abandonnent le tournoi ne seront plus appariés.
4. Les joueurs ayant prévenu de leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariés pour ces rondes et ne marqueront aucun point (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).
5. Seules les parties jouées comptent dans les situations où l'historique des couleurs est à prendre en compte.

Par exemple, les séquences suivantes :

- NBN=B (partie non jouée à la 4° ronde) sera considérée comme si elle avait été la suivante : =NBNB.
- BN=BN compterait comme =BNBN
- NBB=N=B comme ==NBBNB

6. Deux joueurs appariés ensemble qui n'ont pas joué leur partie peuvent à nouveau être appariés ensemble à l'occasion d'une future ronde.
7. Les résultats d'une ronde doivent être publiés à l'endroit prévu à cet effet et à l'heure annoncée par le planning du tournoi.
8. Dans le cas où :

- Un résultat erroné a été enregistré
- Une partie a été jouée couleurs inversées
- Le classement d'un joueur doit être corrigé (et les numéros d'appariement probablement rectifiés cf. C.04.2.C.3)

et que le joueur signale le fait à l'arbitre dans un certain délai après la publication des résultats, la nouvelle information sera prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde suivante. Le délai en-deçà duquel la réclamation devra être effectuée doit être indiqué dans le règlement du tournoi.

Si le signalement intervient après la publication des appariements mais avant la fin de la ronde suivante, il sera pris en compte pour les appariements ultérieurs.

Si le signalement intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement Elo du joueur.

9. Lorsque l'appariement est achevé, les paires sont classées avant leur publication. Les critères de tri, dans l'ordre de priorité décroissante, sont:
   - Le score du joueur le plus fort de la paire concernée
   - La somme des scores des deux joueurs de la paire concernée
   - Le rang du joueur le plus fort de l'appariement concerné, conformément à l'ordre initial (C.04.2.B)

Explication : On indique ici comment est choisi l'ordre des numéros de tables.

10. Une fois publiés, les appariements ne doivent plus être modifiés, sauf s'ils violent l'article C.04.1.b *(deux joueurs ne doivent pas jouer l'un contre l'autre plus d'une fois).*

C.04.3 Le système néerlandais

Version approuvée par le 87ème congrès de la FIDE à Baku 2016

A. **Remarques préliminaires et définitions**

A.1 **Classement initial des participants.**

Voir le règlement C.04.2.B (règles générales de gestion – ordre de tri initial)

A.2 **Ordre**

Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant :

A.2.1. Leurs scores

A.2.2. Les numéros d'appariement attribués aux joueurs conformément au classement initial des participants, et toutes les modifications éventuelles liées aux retardataires ou aux modifications de classement.

A.3 **Groupe de points et niveaux d'appariement**

Un groupe de points est normalement composé de (tous) les joueurs ayant le même score. La seule exception est le Groupe de Point Spécial « effondré » défini en A.9.

Un niveau d'appariement est un groupe de joueurs devant être appariés. Il est composé de joueurs venant d'un même groupe de points (appelés joueurs résidents) et de joueurs restants non appariés après l'appariement du niveau précédent.

Un niveau d'appariement est dit « homogène » si tous les joueurs ont le même score ; dans le cas contraire, il est dit « hétérogène ».

Un niveau d'appariement résiduel est un sous-niveau d'un niveau hétérogène, contenant certains des joueurs résidents *(voir B3 pour plus de détails)*

A.4 **Flotteurs**

a. Un flotteur descendant est un joueur qui reste non apparié dans son niveau de points et que l'on déplace alors dans le niveau de points suivant. Dans le niveau de destination, ces joueurs sont appelés « flotteurs descendants » (FD en abrégé)

b. Une fois que deux joueurs aux scores différents ont joué l'un contre l'autre lors d'une ronde, le joueur au score le plus élevé reçoit une flèche « qui descend » (↓), celui au score le plus faible reçoit une flèche « qui monte » [Dans cette traduction, on appellera ce joueur « flotteur montant »] (↑)

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

A.5 **Exempts**

Voir C.04.1.c (*Si le nombre de joueurs à apparier est impair, un joueur ne sera pas apparié. Il sera déclaré « exempt » : il ne lui est attribué aucun adversaire et aucune couleur et il reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement)*.

A.6 **Différences de couleurs et préférences de couleur.**

La différence de couleurs d'un joueur est une valeur qui s'obtient en soustrayant au nombre de parties jouées avec les Blancs le nombre de parties jouées avec les Noirs par ce même joueur.

La préférence de couleur est la couleur que le joueur devrait idéalement recevoir pour la partie suivante. Elle peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie.

a. Une préférence de couleur est absolue quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur a joué avec la même couleur lors des deux rondes précédentes. La préférence est blanche quand la différence de couleurs est plus petite que -1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Noirs. La préférence est noire quand la différence de couleurs est plus grande que +1 ou quand les deux dernières parties ont été jouées avec les Blancs.

b. Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs).

c. Une préférence de couleur est faible quand la différence de couleurs d'un joueur est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.

d. Les joueurs qui n'ont joué aucune partie n'ont pas de préférence couleur (leur adversaire se voit accorder leur préférence de couleur).

A.7 **Top joueurs**

Les top joueurs sont les joueurs qui ont un score strictement supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.

A.8 **Différence de Score du niveau d'Appariement (D-SA)**

L'appariement d'un niveau est composé de paires de joueurs appariés ensemble et de flotteurs descendants. La Différence de Score du niveau d'appariement (D-SA) est une liste des Différences de Score (D-S voir ci-dessous), classées de la plus grande à la plus petite.

Pour chaque paire dans un appariement, la D-S est définie comme la valeur absolue de la différence entre les scores des deux joueurs.

Pour chaque flotteur descendant, la D-S est définie comme la différence entre le score du flotteur descendant et une valeur artificielle qui est un point en dessous du score du joueur le plus bas du niveau étudié (même quand cela donne une valeur négative)

Note : La valeur artificielle définie ci-dessus a été choisie pour être strictement inférieure au score le plus bas du niveau, et suffisamment générique pour fonctionner avec différents systèmes d'attribution des points et en présence de niveaux inexistants, vides ou peu occupés qui peuvent suivre le niveau étudié.

La/les différence(s) de scores de niveau d'appariement (D-SA) sont comparées lexicographiquement (*c'est-à-dire leurs différences de scores respectives sont comparées une par une du début à la fin – dans la/les première(s) différence(s) de score correspondante(s) qui sont différentes, la plus petite définit la D-SA inférieure*).

Note d'explications du traducteur de la Version Française : Il est parfois envisageable qu'un niveau puisse avoir plusieurs solutions pour son appariement. Comparer les D-SA de ces différentes possibilités est une méthode qui a pour but de justifier qu'un appariement est meilleur qu'un autre. En pratique, cela ne devrait vous inquiéter que dans les niveaux hétérogènes et le respect d'un algorithme d'appariement rigoureux vous évitera tout questionnement.

A.9 **But recherché de l'appariement d'une ronde**

L'appariement d'une ronde est achevé si tous les joueurs (à l'exception d'un éventuel exempt) ont été appariés et que les critères absolus C1-C3 ont été respectés.

S'il est impossible d'achever l'appariement d'une ronde, l'arbitre devra décider de ce qu'il convient de faire.

Le processus d'appariement commence avec le groupe de points le plus élevé et se poursuit, niveau par niveau jusqu'à ce que tous les groupes de points, dans l'ordre décroissant, aient été épuisés et que l'appariement soit achevé.

Cependant, si durant ce processus, les flotteurs descendants (il se peut qu'il n'y en ait aucun) produits par le niveau qui vient d'être apparié ainsi que tous les joueurs restants ne permettent pas d'achever l'appariement de la ronde alors une autre voie de traitement sera suivie.

Le dernier niveau dont l'appariement a été réussi est appelé « Avant-Dernier Niveau d'appariement » (ADN) : Le score de ses joueurs résidents est appelé score « effondré ». Tous les joueurs ayant un score inférieur au score effondré constituent le groupe de points spécial « effondré » mentionné en A.3.

Le processus d'appariement reprend en réappariant l'ADN. Ses flotteurs descendants et les joueurs du groupe de points effondré, constituent le Dernier Niveau Effondré (DNE) dont l'appariement achèvera l'appariement de la ronde.

Note : indépendamment de l'itinéraire suivi, l'attribution de l'exemption (voir C.2) a lieu dans l'appariement du dernier niveau.

La section B décrit le processus d'appariement d'un unique niveau.

La section C décrit tous les critères que l'appariement d'un niveau doit satisfaire.

La section E décrit les règles d'affectation des couleurs afin de déterminer les joueurs qui auront les blancs.

B. **Processus d'appariement pour un niveau.**

B.1 **Définitions des paramètres.**

B.1.1. M0 est le nombre de flotteurs descendants issus du niveau précédent. Il peut être égal à 0.

B.1.2. MaxPaires est le nombre maximum de paires qui peuvent être appariées dans le niveau étudié (Voir C.5).

Note: MaxPaires est habituellement égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur. Cependant si, par exemple, M0 est supérieur au nombre de joueurs résidents alors MaxPaires est au plus égal au nombre de joueurs résidents

B.1.3. M1 est le nombre maximum de flotteurs descendants issus du niveau précédent pouvant être appariés dans le niveau étudié (voir C.6).

Note : M1 est habituellement égal à M0. Toutefois si, par exemple, M0 est plus grand que le nombre de joueurs résidents alors M1 est au plus égal au nombre de joueurs résidents.

M1 ne peut évidemment jamais être plus grand que MaxPaires.

B.2 **Sous-groupes (Composition de départ)**

Pour réaliser l'appariement, chaque niveau doit habituellement être divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2.

S1 contient initialement les N1 joueurs les plus forts (classés conformément à A.2).

N1 est soit égal à M1 (dans un niveau hétérogène) soit égal à MaxPaires (dans un niveau homogène).

S2 contient initialement tous les joueurs résidents restants.

Quand M1 est inférieur à M0, certains flotteurs du niveau précédent ne sont pas inclus dans S1.

Note : Ils ne pourront pas être appariés et doivent « double-flotter »

Ils sont au nombre de M0-M1, ne sont placés ni dans S1 ni dans S2. On dit qu'ils sont « dans un Limbe ».

B.3 **Préparation des candidats.**

Les joueurs de S1 sont appariés de manière provisoire avec les joueurs de S2, le premier de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite.

Dans un niveau homogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus et tous les joueurs qui restent non-appariés (qui seront flotteurs descendants) constituent un appariement candidat pour ce niveau.

Dans un niveau hétérogène : les paires formées comme expliqué ci-dessus correspondent à M1 joueurs flotteurs descendants de S1 avec M1 joueurs résidents de S2. Ces paires sont appelées « appariements des flotteurs descendants (FD) ».

Les joueurs résidents restants (s'il y en a) constituent le niveau résiduel (voir A.3) qui est alors apparié suivant les règles d'un niveau homogène.

Note : M1 peut parfois être égal à zéro. Dans ce cas, S1 sera vide et les flotteurs descendants (FD) seront tous placés « dans le Limbe ». Par conséquent, nous traiterons directement le niveau résiduel.

Un appariement candidat pour un niveau hétérogène est composé par les appariements des FD et d'un appariement candidat pour le niveau résiduel qui en résulte. Tous les joueurs dans le Limbe seront flotteurs descendants pour le niveau suivant.

B.4 **Évaluation de l'appariement candidat.**

Si l'appariement candidat construit selon B.3 vérifie tous les critères absolus et de complétion (de C.1 à C.4) ainsi que tous les critères de qualité de C.5 à C.19 alors le candidat est considéré comme « parfait » et est immédiatement accepté.

Dans le cas contraire, B.5 sera appliqué afin de trouver un candidat parfait.

Si aucun candidat parfait n'existe alors B.8 sera appliqué.

B.5 **Actions quand l'appariement candidat n'est pas parfait**

La composition de S1, des Limbes et de S2 sera modifiée de manière à proposer un autre appariement candidat.

L'ordre précis des modifications à appliquer est défini :

- Dans l'article B.6 pour les niveaux homogènes et résiduels ;
- Dans l'article B.7 pour les niveaux hétérogènes ;

Après chaque modification, le nouveau candidat obtenu (voir B.3) sera évalué (Voir B.4)

B.6 **Modification dans un niveau homogène ou résiduel**

Modifier l'ordre des joueurs dans S2 avec une transposition (voir D.1).

Si toutes les transpositions ont été testées : modifier la composition de départ de S1 et S2 (voir B.2) en effectuant un échange de joueurs résidents entre S1 et S2 (voir D.2) et réordonner les sous-groupes S1 et S2 ainsi formés, conformément à A.2.

B.7 **Modification dans un niveau hétérogène**

Le niveau résiduel est traité avec les mêmes règles que celles utilisées dans un niveau homogène (voir B.6).

Note : les sous-groupes de départ du niveau résiduel, sont ceux formés juste après l'appariement des FD. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 du niveau hétérogène complet).

Si toutes les transpositions et tous les échanges ont été testés pour S1R et S2R, on modifie l'ordre des joueurs de S2 avec une transposition (voir D.1), formant ainsi un nouvel appariement des FD et peut-être un nouveau niveau résiduel (à traiter comme précédemment).

Si toutes les transpositions de S2 ont été testées, il convient de modifier, si possible (c'est-à-dire s'il y a un Limbe), le S1 d'origine et le Limbe (voir B.2), en effectuant un échange de flotteur(s) descendant(s) entre S1 et le Limbe (voir D.3), en réordonnant le nouveau S1 ainsi formé conformément à A.2 et en restaurant le S2 dans sa composition de départ.

B.8 **Actions à réaliser quand aucun appariement candidat parfait n'existe**

On choisit le meilleur appariement candidat disponible. Pour ce faire, il faut considérer qu'un appariement est meilleur qu'un autre s'il satisfait mieux à un critère de qualité (C5-C19) de priorité supérieure ; ou, si tous les critères de qualité étant satisfaits de manière équivalente, s'il est généré plus tôt que l'autre dans l'ordre des appariements candidats testés (voir B.6 ou B.7).

C. **Critères d'appariements**

Critères absolus

Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent.

C.1 Voir C.04.1.b (deux joueurs ne joueront pas l'un contre l'autre plus d'une fois).

C.2 Voir C.04.1.d (un joueur qui a déjà été exempt, ou qui a déjà gagné par forfait en raison de la non-présentation dans les temps de son adversaire, ne pourra plus être exempt).

C.3 Les joueurs non considérés comme « top joueurs » (voir A.7) avec la même préférence couleur absolue (voir A6) ne peuvent pas se rencontrer (voir C.04.1f ; et C.04.1.g).

Critère de complétion

C.4 Si le niveau actuel est l'avant-dernier (ADN) (voir A.9) : l'ensemble des flotteurs descendants est choisi de manière à achever l'appariement de la ronde

Critères de qualité.

Pour obtenir le meilleur appariement possible pour un niveau donné, il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, classés dans l'ordre des priorités décroissantes :

C.5 Maximiser le nombre de paires (équivalent à minimiser le nombre de flotteurs descendants).

C.6 Minimiser la différence des scores de l'appariement (D-SA) (cela signifie : maximiser le nombre de FD appariés et, autant que possible, les apparier avec les joueurs aux plus grands scores).

C.7 Si le niveau n'est ni l'avant-dernier niveau (ADN) ni le dernier niveau effondré (DNE) (voir A.9) : choisir l'ensemble des flotteurs descendants dans le but de maximiser le nombre de paires et donc de minimiser la D-SA (voir C5 et C6) dans le niveau suivant (juste dans le niveau suivant)

C.8 Minimiser le nombre de top joueurs ou d'adversaires de top joueurs qui obtiennent une différence couleur supérieure à +2 ou inférieure à -2.

C.9 Minimiser le nombre de top joueurs ou d'adversaires de top joueurs qui obtiennent la même couleur trois fois de suite.

C.10 Minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite

C.11 Minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur forte satisfaite.

C.12 Minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.

C.13 Minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.

C.14 Minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs descendant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2

C.15 Minimiser le nombre de joueurs qui sont flotteurs montant à la ronde n (en cours d'appariement) et à la ronde n-2

C.16 Minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant deux rondes de suite.

C.17 Minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant deux rondes de suite.

C.18 Minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs descendant à cette ronde et qui l'étaient déjà deux rondes auparavant.

C.19 Minimiser la différence de score des joueurs qui sont flotteurs montant à cette ronde et qui l'étaient déjà deux rondes auparavant.

D. **Règles pour l'ordre des transpositions et des échanges.**

Avant qu'une transposition ou qu'un échange ait lieu, les joueurs du niveau doivent être identifiés par une série de numéros propres au niveau (Numéros d'Appariement du Niveau : NAN) représentant leur ordre de classement respectif (conformément à A.2) dans le niveau (c'est-à-dire 1, 2, 3, 4 …).

D.1 **Transpositions dans S2**

Une transposition est un changement de l'ordre des NAN de S2 (tous représentant des joueurs résidents).

Toutes les transpositions possibles sont classées dans l'ordre croissant des valeurs lexicographiques de leurs N1 premiers numéros. (N1 est le nombre de joueurs dans S1)

Les numéros des joueurs restants de S2 sont ignorés car ils représentent des joueurs obligés de constituer le niveau résiduel en cas de niveau hétérogène ; ou obligés de devenir flotteurs descendants dans le cas d'un niveau homogène.

Par exemple :

Dans un niveau homogènes à 11 joueurs, les transpositions possibles dans l'ordre sont : 6-7-8-9-10 ; 6-7-8-9-11 ;6-7-8-10-9 ; 6-7-8-10-11 ;… ; 6-11-10-9-8 ; 7-6-8-9-10 ;… ; 11-10-9-8-7, (720 transpositions) ;

Dans un niveau hétérogène à 11 joueurs dont deux flotteurs issus du niveau supérieur, les transpositions possibles dans l'ordre sont : 3-4 ; 3-5 ; 3-6 ;…; 3-11 ; 4-3 ; 4-5 ; … ; 11-10 (72 transpositions)).

D.2 **Échanges dans un niveau homogène ou résiduel (S1 initial ⇔ S2 initial)**

Un échange dans un niveau homogène (également appelé un échange-résident) est un échange de deux groupes de NAN de même taille (tous représentants des joueurs résidents) entre le S1 initial et le S2 initial.

Afin de classer tous les échanges-résidents possibles, on applique les règles de comparaison suivantes entre deux échanges-résidents par l'ordre de priorité décroissante :

La priorité est donnée à l'échange qui a :

a. Le plus petit nombre de NAN échangés. Par exemple, échanger une seule paire de NAN est meilleur qu'en échanger 2.

b. La plus petite différence entre la somme des NAN passés de S1 vers S2 et la somme des NAN passés de S2 vers S1

Par exemple, dans un niveau contenant onze joueurs :

- 1 seul échange : échanger le n°6 avec le n°4 (différence=2) est mieux qu'échanger le n°8 avec le n°5 (différence=3);
- Deux échanges : échanger 8+6 avec 4+3 (Différence=7) est mieux qu'échanger 9+8 avec 5+4 (différence=8)

c. Le NAN différent le plus grand parmi ceux déplacés de S1 vers S2.

Par exemple :

- A partir de S1, déplacer le 5 vers S2 est mieux que de déplacer le 4 ;
- Déplacer les 5 et 2 vers S2 est mieux de déplacer le 4 et le 3 ;
- Déplacer 5-4-1 est mieux que de déplacer 5-3-2 et ainsi de suite).

d. Le NAN différent le plus petit parmi ceux déplacés de S2 vers S1.

Par exemple :

- A partir de S2, déplacer le 6 vers S1 est mieux que de déplacer le 7 ;
- Déplacer les 6 et 9 vers S2 est mieux de déplacer le 7 et le 8 ;
- Déplacer 6-7-10 est mieux que de déplacer 6-8-9 et ainsi de suite).

D.3 **Échanges dans des niveaux hétérogènes (S1 initial ⇔ Limbes initiaux)**

Un échange dans un niveau hétérogène (également appelé échange-flotteur) est un échange de deux groupes de taille égale de NAN (tous étant des flotteur(s) descendant(s) du niveau précédent) entre le S1 initial et les Limbes initiaux.

Afin de classer tous les échanges-flotteurs possibles, on applique les règles de comparaison suivantes entre deux échanges-flotteurs par ordre de priorité décroissante :

La priorité est donnée à l'échange qui produit un S1 ayant :

a. Le score différent le plus élevé parmi les joueurs représentés par leur NAN (cela arrive automatiquement en se conformant au critère C6, qui dispose qu'il faut minimiser la D-SA) du niveau).

Explication : on veut en priorité apparier les joueurs ayant le plus de points.

b. La plus petite valeur lexicographique de ses NAN (classée(s) dans l'ordre croissant).

Chaque fois qu'un classement a été réalisé, l'application de la règle D1, D.2 ou D3 correspondante viendra chercher l'élément suivant dans l'ordre de classement.

E. **<u>Règles d'attribution des couleurs</u>**

Couleur initiale : C'est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde.

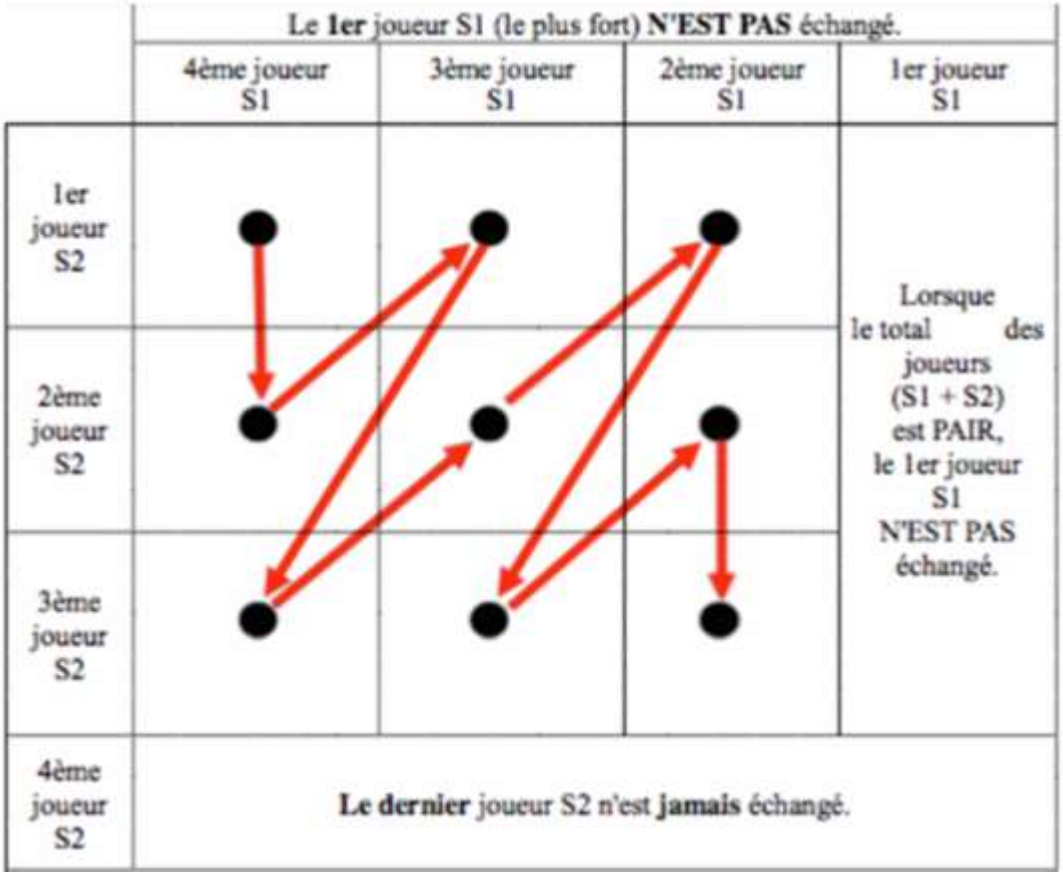
Appliquer à chaque appariement par ordre de priorité décroissante :

E.1 Accorder aux deux joueurs leurs préférences de couleur.
E.2 Accorder la préférence de couleur la plus forte. Si les deux sont absolues (top joueurs, voir A.7) accorder la différence couleur la plus étendue (voir A.6)
E.3 Prendre en compte C.04.2.D.5, alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux joueurs ont joué avec des couleurs différentes.
E.4 Donner la préférence de couleur au joueur le mieux classé [au sens A.2].
E.5 Si le joueur le mieux classé a un numéro d'appariement impair, lui donner la couleur initiale (du tirage au sort) ; sinon lui donner la couleur opposée.

Note : toujours prendre en considération les sections C.04.2.B/C (ordre initial/retardataires) pour la bonne gestion des numéros d'appariement.

Annexe 1 – Aide aux échanges (1 joueur)

Afin de réaliser l'échange d'un unique joueur entre S1 et S2, les arbitres peuvent utiliser la fiche d'aide suivante permettant de comprendre l'ordre des priorités des échanges à tester.



Annexe 2 - Glossaire

Afin de permettre une meilleure compréhension des règles, certaines terminologies ont été définies plus précisément qu'elles ne l'étaient dans les versions précédentes des règles du jeu. Voici une liste réduite des terminologies et définitions. Il s'agit ici d'une traduction partielle du glossaire de la FIDE

Absolu, critère : *voir Critères*

Appariement : les possibilités de paires pour un niveau ou pour une ronde entière (voir aussi appariement d'une ronde).

Acceptable ~ : une paire qui est en conformité avec les critères absolus d'appariement.

Niveau~ : Voir Niveau d'appariement

Achevé~ : Un appariement légal dans lequel tous les joueurs ont été appariés (à l'exception d'au plus un dans le cas d'un exempt)

Critère ~ : voir Critères

I***mpossible~* : S**ituation dans laquelle il est impossible d'achever l'appariement

***Légal~* : P**our un niveau, un appariement acceptable qui permet l'achèvement de l'appariement de la ronde.

***Maximum~* :** Un appariement dans lequel le nombre de paires est aussi grand que possible et la différence de score d'appariement est aussi petite que possible (C'est-à-dire que C5 et C6 sont parfaitement satisfait)

Numéro~ : Numéro attribué à chaque joueur depuis l'ordre initial, il représente le classement du joueur dans la liste.

Différence de score~ (D-SA): Liste ordonnée de différence de scores (Le meilleur appariement d'un niveau est celui qui a la plus faible différence de score d'appariement dans l'ordre lexicographique)

Appariement de la ronde : l'appariement (complet) réalisé pour une ronde.

Appariement des flotteurs descendants : L'ensemble des paires formées dans un groupe hétérogène en appariant chaque joueur flotteur descendant contre un joueur résident.

Appariement par saupoudrage : méthode d'appariement (principalement théorique) dans laquelle, pour un niveau tous les appariements acceptables sont construits. Ensuite, en appliquant dans l'ordre chacun des critères d'appariement (à partir de C.4 pour l'avant dernier groupe d'appariement, à partir de C.5 autrement, tous les candidats de qualités inférieurs sont supprimés, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Si après que tous les critères appliqués, plusieurs candidats restent, le premier généré est celui qui est retenu. (Voir alors section B).

Appariement pondéré : Méthode d'appariement dans laquelle un poids numérique est attribué à chaque paire ou flotteur descendant, conformément aux critères d'appariement, dans le but d'avoir le meilleur appariement possible. Le meilleur appariement possible est celui avec le poids le plus faible.

Avant dernier niveau à apparier (ADN) : un niveau qui a échoué au test de complétion et qui nécessite un nouvel appariement en y ajoutant des flotteurs descendants afin de compléter l'appariement du niveau des joueurs au score effondré. Pour ce groupe, un critère particulier s'applique (C.4) tandis que l'habituel critère C7 ne s'applique pas.

Bye/Forfait/Exempt: Joueur ne participant pas à une ronde. (*En anglais le terme « Bye » englobe toutes ces possibilités)*

Le bye est demandé par le joueur lui-même (dans ce cas, le joueur n'est pas apparié pour la ronde), Dans ce cadre, le règlement intérieur doit spécifier le nombre de point attribué pour ce bye. (La FIDE déconseille le point complet, la pratique la plus courante est d'accorder un demi-point) Dans les règles des compétitions homologuées de la FIDE, ce gain de point sans jouer n'est autorisé qu'une seule fois par tournoi.

Exempt ~ : Dans le cas d'un nombre impair de joueur, un joueur n'a pas d'adversaire pour la ronde. Il marque généralement un point d'exemption attribué par appariement.

Candidat : se dit d'un appariement candidat ;

Évaluation ~ : confrontation des appariements candidats aux critères d'appariement pour déterminer la qualité de l'appariement ;

Appariement ~ : un appariement acceptable dans un niveau ;

Parfait ~ : un appariement candidat qui remplit tous les critères appariement

Contrôle des flotteurs : étape lors de l'appariement qui consiste, après avoir trouvé ce qui semble être le meilleur appariement dans un niveau, à vérifier que les flotteurs descendants choisis soient les meilleurs possibles pour l'appariement du niveau suivant.

Couleur :

Différence ~ : valeur qui s'obtient en soustrayant au nombre de parties jouées avec les Blancs le nombre de parties jouées avec les Noirs par ce même joueur.

Historique ~ : l'attribution des couleurs reçues par le joueur lors d'un tournoi. Pour l'attribution des couleurs, toutes les parties non jouées ; qui sont considérées comme sans attribution de couleur, sont ramenés au début de la séquence ;

Initiale ~ : la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde séquence (voir E.5) ;

Séquence ~ : se dit également de l'historique couleur.

Critères : Règle utilisée afin de déterminer quels joueurs peuvent être apparié ensemble ou flotteur ;

Absolu ~ : un critère d'appariement qui doit toujours être respecté (voir C.1-C.3) ;

Complétion ~ : voir critère de complétion ;

Relatif ~ : un critère d'appariement qui améliore la qualité de l'appariement mais qui ne remet pas en cause son acceptabilité. (On peut parfois accepter que l'appariement ne respecte pas ces critères)

Critères de complétion : un critère d'appariement (voir C.4) : après l'appariement de l'avant dernier niveau, il requiert qu'au moins un appariement légal existe pour les joueurs restants (les flotteurs de l'avant dernier niveau et le groupe spécial de score effondré.

Dernier niveau effondré (DNE) : Le niveau d'appariement spécial formé par le groupe de points spécial effondré (voir A.3) ainsi que les joueurs flotteurs descendant de l'avant dernier niveau (voir A.9).

Double-flotteur : un joueur qui a été flotteur descendant deux fois consécutives ou plus (double flotteur descendant) ou qui a été flotteur montant deux fois consécutives ou plus (double flotteur montant).

Echange : Opération qui consiste à échanger des joueurs entre différents sous-groupes d'un niveau d'appariement dans le but d'obtenir un appariement de meilleure qualité ;

Echange-*flotteur* ~ : un échange entre les joueurs des sous-groupes S1 et des limbes ;

Résident ~ un échange des joueurs entre les joueurs résidents des sous-groupes S1 et S2.

Exigence zéro : un critère qui exige qu'un appariement légal (au moins) existe pour les joueurs encore non appariés, avant d'essayer d'apparier un niveau de point. Elle est vérifiée **(1)** avant le début de l'appariement d'une ronde (si cela échoue cela signifie que l'appariement est impossible et **(2)** à la fin de l'appariement d'un niveau, c'est-à-dire avant le début des tentatives d'appariement du niveau suivants (voir test de complétion).

Flotteur descendant (FD ↓) : Se dit pour une ronde d'un joueur qui a joué contre un adversaire ayant un score inférieur au sien ou d'un joueur qui ne joue pas (quelque qu'en soit la raison)

Flotteur montant (FM ↑): Se dit pour une ronde d'un joueur qui a joué contre un adversaire ayant un score supérieur au sien

Forfait : partie non jouée en raison d'un joueur qui ne s'est pas présenté ;

Perdue ~ : une défaite par forfait,

Gain ~ : une victoire par forfait.

Groupe de point : un ensemble de joueurs qui ont le même score (Exception faite pour le groupe de point spécial effondré) ;

Spécial effondré ~ : un groupe spécial qui contient comme résident tous les joueurs ayant des scores inférieurs au groupe de score effondré (voir). Il est créé en cas d'échec de la tentative d'appariement (voir A.9)

Initial :

Couleur ~ voir couleur initiale ;

Ordre ~ : l'ordre appliqué sur la liste des joueurs avant l'appariement, basé principalement sur le classement Elo ou les titres (voir C.04.2.B) ;

Rang ~ : la position du joueur dans la liste après que celle-ci ait été classée dans l'ordre initial :

Joueur le mieux classé/joueur le plus fort : (dans une paire, dans un groupe à apparier, liste, etc…), le joueur avec le score le plus élevé ou, en cas d'égalité, celui avec le rang initial le plus haut. (En pratique, celui avec le meilleur classement Elo)

Limbe : Sous-groupe d'un niveau d'appariement hétérogène qui contient tous les flotteurs descendants qui ne seront pas appariés avec ce niveau. (Par nécessité, ces joueurs doivent flotter à nouveau)

Niveau d'appariement : Un ensemble des joueurs à apparier. De manière générale, il correspond à un groupe de points, mais il peut également contenir des joueurs ayant un score plus élevé qui n'ont pas pu être apparié dans le groupe de points précédent (voir alors Flotteur descendant) ;

Effondré ~ : (voir dernier niveau effondré) ;

Hétérogène ~ : un niveau qui contient des joueurs ayant des scores différents,

Homogène ~ : niveau qui comprend des joueurs dont le score est identique ;

Résiduel ~ : voir groupe résiduel.

Niveau d'appariement : Un ensemble des joueurs à apparier. De manière générale, il correspond à un groupe de points, mais il peut également contenir des joueurs ayant un score plus élevé qui n'ont pas pu être apparié dans le groupe de points précédent (voir alors Flotteur descendant) ; ***effondré ~*** : (voir dernier niveau effondré) ; ***hétérogène ~*** : un niveau qui contient des joueurs ayant des scores différents, ***homogène ~*** : niveau qui comprend des joueurs dont le score est identique ; ***résiduel ~*** : voir groupe résiduel.

Numéro d'appariement du niveau (NAN) : Numéro attribué à chaque joueur dans le niveau d'appariement avant toute transposition ou échange, représentant le classement du joueur dans le groupe d'appariement.

Ordre : ***initial ~*** voir ordre initial

Ordre lexicographique : L'ordre normal du dictionnaire, il est aussi utilisé en mathématiques pour trier et comparer des listes de nombres, c'est appliqué ici pour les transpositions, échanges et les différences de score.

Paire : deux joueurs qui jouent l'un contre l'autre.

Partie ajournée : une partie qui a été suspendue et qui sera reprise ultérieurement. Pour les appariements, elle équivaut à un match nul (temporaire).

Préférence couleur : La couleur que le joueur doit idéalement recevoir pour la ronde suivante : Elle peut être déterminée pour chaque joueur qui a joué au moins une partie ;

Absolue ~ : une préférence couleur qui ne peut être remise en cause (voir C.3) à l'exception des top joueurs (voir A.7, C.8, C.9).

Rang :

Initial ~ : voir rang initial.

Liste ~ la liste ordonnée des joueurs telle que prévue par C04.2B).

Résident :

Score ~ : le score « normal » des joueurs dans un niveau ceux ne sont pas flotteurs descendants ;

Joueur ~ dans un niveau à apparier un joueur qui n'est pas flotteur descendant

Résiduel (groupe à apparier). La partie d'un niveau d'appariement hétérogène qui contient uniquement les joueurs résidents qu'il reste à apparier une fois l'appariement des flotteurs descendants terminé.

Retardataires : un joueur qui entre dans le tournoi et qui est apparié après la première ronde.

S1 : Le premier sous-groupe d'appariement du niveau qui est subdivisé pour obtenir les appariements : il contient initialement soit tous les flotteurs descendants (dans un niveau hétérogène) ou la première moitié (arrondi inférieur à l'unité) des joueurs résidents dans un niveau homogène ou résiduel (voir B.2).

S2 : Le deuxième sous-groupe dans lequel le groupe de point est subdivisé dans le but d'apparier ; il contient tous les joueurs résident qui ne sont pas dans le groupe S1 (voir B.2)

Score ;
différence(DS) ~ : (1) la différence de score entre deux joueurs d'une paire ; (2) la différence de score entre un joueur flotteur descendant et une valeur artificielle particulière (A8), classiquement utilisée parce qu'il n'y a pas d'adversaire ;
effondré ~ : voir score effondré

Score effondré : score des joueurs résident dans l'avant dernier niveau d'appariement (voir A.9).

Tous les joueurs qui ont un score inférieur au score effondré sont considérés comme résidents du groupe de point spécial effondré.

SD : Voir différence de score

Sous-groupe : chacun des deux sous-groupes (éventuellement trois s'il y a des limbes dans lesquels le niveau est subdivisé dans l'optique d'apparier (voir alors S1, S2, limbes).

Tirage au sort : Détermine de la couleur initiale des joueurs (voir règle d'attribution des couleurs E-E5)

Top joueur : (voir aussi A.7) un joueur qui, lorsque l'on apparie la dernière ronde à un score supérieur à la moitié des points possibles.

Transposition : opération qui modifie l'ordre des joueurs dans le sous-groupe S2, afin d'obtenir un appariement de meilleure qualité.

Annexe 3 – Modèle de fiche d'appariements

Fiche d'appariement exemple

Nom : Jema Pari
Elo : 1652

Numéro d'appariement : 25

R	Adversaire	N° Adv.	Coul.	Flot.	Rés.	Score
1	Adversaire 1	33	B		0	0,0
2	Adversaire 2	109	N		1	1,0
3	Adversaire 3	15	B	↑	0.5	1,5
4	~~Adversaire 4~~			↓	<	1,5
5	Adversaire 5	51	N		0	1,5
6	Adversaire 4	102	B	↑	0	1,5
7	Adversaire 6	16	N		0	1,5
8	EXEMPT			↓	>	2.5
9	Adversaire 7	48	N	↑	0	2.5

Remarques :

- Lors de la ronde 4 et de la ronde 8, Jema Pari est déclaré sans adversaire et sans couleur car il n'a pas joué. Lors de ces deux rondes il est obligatoirement déclaré flotteur descendant.
- Jema Pari est apparié une seconde fois contre « Adversaire 4 » à la ronde 6car au final il ne l'avait pas encore affronté.
- Pour des appariements manuels, il sera pertinent de rajouter une colonne pour la préférence couleur ainsi qu'une colonne pour le score ajusté des adversaires dans le cadre du calcul du départage.

Annexe 4 – Version originale et traduction

Les règles officielles du système suisse sont celles de la fédération internationale des échecs (FIDE), c'est à dire que face à toute ambiguïté des textes en français ce sont les textes fournis pas la FIDE en anglais qui prévalent.

Règles officielles du système suisse (En anglais)

https://handbook.fide.com/chapter/C0401

https://handbook.fide.com/chapter/C0402

https://handbook.fide.com/chapter/C0403

http://spp.fide.com/wp-content/uploads/pairing_terms_and_defintions_approved.pdf

Comparatif des règles du système suisse en anglais et leur traduction en français

https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2022/09/Traductionsystemesuisse.pdf

Systèmes accélérés approuvés par la FIDE - C.04.5 FIDE

Dans les tournois au système suisse avec un large panel de forces [classements] (la plupart étant fiables), les résultats des premières rondes sont assez prévisibles. A la première ronde, seul un petit pourcentage des parties ont un résultat différent de « la victoire pour le joueur le plus fort ». La même chose peut arriver à nouveau à la ronde deux. On peut montrer que, dans les tournois pour un titre, cela peut empêcher des joueurs de réaliser des normes. (*A cause d'une moyenne elo trop faible des adversaires*).

Un appariement accéléré est une variante des appariements au système suisse dans lequel les premières rondes sont modifiées de telle façon que les faiblesses susmentionnées du système suisse soient surmontées, sans compromettre la fiabilité du classement final.

Il n'est pas approprié de concevoir un nouveau système d'appariement entier pour l'accélération, mais plutôt de concevoir un système qui fonctionne avec les systèmes d'appariement existants définis de la FIDE. Ce résultat est normalement atteint en réarrangeant les niveaux de point de telle façon qu'ils ne dépendent pas seulement des points que les joueurs ont marqués. Par exemple, une des méthodes possibles est d'ajouter ce qu'on appelle des « points fictifs » au score de certains joueurs au classement Elo élevé (qui sont supposés être plus forts) et construire désormais les niveaux de points à partir du score total (score réel + points virtuels).

Les parties suivantes décriront les méthodes qui ont statistiquement prouvé qu'elles atteignent les buts mentionnés ci-dessus. La méthode d'accélération de Baku est présentée la première, car elle a été la première qui, à travers une analyse statistique, s'est avérée satisfaisante et stable (et également aisée à expliquer).

D'autres méthodes accélérées peuvent être utilisées à condition qu'elles peuvent prouver, à travers des analyses statiques, qu'elles obtiennent de meilleurs résultats que les méthodes déjà décrites ou au mieux, si l'efficacité est comparable.

Sauf indication contraire explicitement mentionnée, les méthodes d'accélération décrites s'appliquent à tous les tournois appariés au système suisse.

L'accélération de Baku - C.04.5.1

1. Introduction

La méthode d'accélération de Baku est applicable dans tout tournoi où le système standard d'attribution des points est utilisé (1 point pour une victoire, un demi-point pour une nulle).

2. Détermination des groupes initiaux

Avant la première ronde, la liste des joueurs à apparier (correctement triée) est divisée en deux groupes GA et GB.

Le premier groupe (GA) doit contenir la première moitié des joueurs, arrondie à l'entier pair supérieur. Le second groupe (GB) doit contenir les joueurs restants.

Note : par exemple, s'il y a 161 joueurs dans le tournoi, le nombre entier pair le plus petit contenant au moins la première moitié des joueurs (cad 80.5) est 82. La formule 2×Q , où Q est le nombre de joueurs divisé par 4 et arrondi à l'entier supérieur, peut aider dans le calcul de ce nombre - En plus d'être le nombre des joueurs de GA, c'est également le numéro d'appariement du dernier joueur de GA

3. Retardataires

S'il y a des joueurs intégrés après la première ronde, ces joueurs doivent être intégrés dans la liste d'appariement conformément à l'article C.04.2.B/C (ordre initial/retardataires).

Le dernier joueur de GA doit être le même que celui de la ronde précédente.

Note 1 : dans de telles circonstances, le numéro d'appariement du dernier joueur de la liste de GA peut être différent que celui attribué conformément de la règle 2.

Note 2 : après la première ronde, GA peut contenir un nombre impair de joueurs

4. Points virtuels

Les rondes accélérées sont celles de la première moitié du tournoi (arrondi à l'entier supérieur Exemple pour un tournoi en 9 rondes on accélérera 5 rondes)

Pour la 1re moitié des rondes accélérées (arrondis à l'entier supérieur, *pour l'exemple d'un tournoi en 9 rondes on prend les 3 premières rondes*) tous les joueurs de GA reçoivent un point fictif.

Ces points fictifs sont réduits à 0,5 pour les rondes accélérées restantes *(pour la 4ème et la 5ème dans le cas d'un tournoi en 9 rondes)*

Note : Aucun point fictif n'est donné aux joueurs de GB et tous les points fictifs disparaissent une fois que la dernière ronde accélérée ait été jouée *(la 5ème du tournoi pour un tournoi en 9 rondes*).

5. Score d'appariement

Le score d'appariement d'un joueur (c'est à dire la valeur utilisée pour définir le groupe de points et pour classer les joueurs en interne) est donné par la somme des points marqués et les points fictifs qui lui ont été attribués.

Système de Haley

1. Objectif :

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

(a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.

(b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c.à.d. 2^n joueurs pour n rondes.

(c) Il est régulièrement utilisé en France, notamment car il est simple à expliquer aux joueurs.

2. Principe :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des "points fictifs" aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.
- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.
- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

3. Application :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 2 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B

Les meilleurs joueurs appartiendront au groupe A et recevront un "point fictif".

La première ronde est appariée en "système suisse" comme suit :

- les joueurs du groupe A sont appariés entre eux
- les joueurs du groupe B sont appariés entre eux.

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

Haley dégressif : *On peut réduire l'impact de l'accélération en réduisant le point fictif à un ½ point à la 2ème ronde.*

(Ou en donnant un demi-point fictif aux joueurs du groupe B à la 2ème ronde)

A partir de la 3ème ronde, on continue le tournoi en enlevant "les points fictifs" qui avaient été attribués.

Système accéléré dégressif

1. Objectifs :

Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

2. Principe :

Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2. SG = SR + PF

3. Détermination du nombre de points fictifs :

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point (SR = 1,5), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point (SR = 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points (SR = 4,5), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint n/2 (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement des deux dernières rondes, tous les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

4. Tableau récapitulatif :

Nombre du haut SR=Score Réel. Nombre du bas SF= Points Fictifs.

Groupe	Score	0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0
A	SR					0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	PF					*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*
B	SR			0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	PF			*1,0*	*1,0*	*1,0*		*1,5*	*1,5*	*1,5*		*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*	*2,0*
C Pour n=9	SR	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0			4,5	5,0
	PF	*0,0*	*0,0*	*0,0*		*0,5*	*0,5*	*0,5*		*1,0*	*1,0*	*1,0*			*2,0*	*2,0*
C Pour n≥10	SR	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0		4,5	5,0	5,5
	PF	*0,0*	*0,0*	*0,0*		*0,5*	*0,5*	*0,5*		*1,0*	*1,0*	*1,0*		*1,5*	*1,5*	*1,5*

Partie 4: Gestion d'un tournoi

Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie

Chapitre 4.2 : Les systèmes de départages

Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix

Chapitre 4.4 : Handicap

Chapitre 4.5 : Tournois de Haut Niveau

Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie

Réalisé d'après les directives anti-triche de la FIDE – document datant du 21 avril 2022

Complété avec les mesures de protections anti-triche – Document approuvé par la FIDE en 2018

Cette traduction en français ne présente que des extraits choisis. La lecture des textes officiels intégraux est conseillée en guise d'approfondissement pour les arbitres FIDE et Internationaux.

La Fédération Française d'Echecs dispose de l'autorité suffisante pour statuer sur des cas de triche durant les événements où la surveillance anti-triche reste standard.

Pour les tournois où le niveau de protection doit être élevé voire maximale (Evénements de la FIDE, tournois où le montant des prix dépasse 20000€, tournois ou des normes de MI et GMI peuvent être obtenues, tournois toutes-rondes avec une moyenne Elo supérieure à 2400,…), les cas de triche doivent être remontés à la « Fair-Play Commission » (FPL) de la FIDE qui pourra éventuellement décider de laisser la fédération nationale statuer)

Il est demandé aux arbitres fédéraux d'utiliser la Fédération Française d'Echecs comme intermédiaire pour tout signalement de triche à envoyer à la FIDE

Champ d'application, Principes directeurs et Définitions

1. Ce règlement traite des enquêtes sur les cas présumés de triches et d'autres violations du fair-play. Il complète et clarifie les dispositions de la Charte de la FIDE, du Code éthique et disciplinaire de la FIDE et les règles de Fair-Play
2. Dans les présentes directives, on entend par « tricherie » :

- L'utilisation délibérée de dispositifs électroniques (Art 11.3.2 des règles du jeu) ou d'autres sources d'information ou de conseil pendant une partie (article 11.3.1 des règles du jeu)
- Le trucage des compétitions d'échecs incluant le trucage des résultats, la fraude au classement, la fausse identité et la participation délibérée à des tournois ou parties fictifs.

3. La tricherie en ligne peut aussi être considérée comme ayant eu lieu même si les preuves statistiques pour étayer la triche présumée mais qu'il existe des preuves vidéo, l'opinion d'un GM et d'autres facteurs (Suspicion de violation du fair-play)
4. Les autres violations du fair-play sont :

- Violations des règles sur l'échiquier : Elles comprennent une variété d'infractions qui se produisent au cours du tournoi. Cela inclut le fait d'apporter un téléphone sur les lieux de la compétition, d'apporter d'autres gadgets interdits sur les lieux de la compétition (par exemple, portefeuilles, lunettes intelligentes, stylos, montres), de ne pas coopérer avec l'arbitre, de refuser d'être fouillé ou scanné.
- Violations des règles techniques en ligne : Celles liées au système de vidéoconférence utilisé pour superviser la compétition, par exemple, les déconnexions, le fait de jouer sans caméra allumée, sans écran partagé, sans microphone allumé (si le règlement de la compétition l'exige) ne permettent pas en soi de supposer qu'une infraction de tricherie a été commise, mais le joueur peut être pénalisé en conséquence.

5. Présomption de tricherie : Il y aura une présomption de tricherie si l'analyse statistique par un algorithme validé et approuvé par la FIDE et/ou une autre méthodologie appliquée à la performance d'un joueur/d'une joueuse dans une partie unique, ou une série de parties ou de tournois montre un Z-score (reflétant l'écart entre la performance réelle du joueur et le niveau de jeu projeté pour un joueur/une joueuse ayant un classement Elo comparable) au-dessus du seuil officiel du Z-score.
   Dans un tel cas, si la FIDE engage une procédure disciplinaire à l'encontre du joueur/de la joueuse en question, la charge de réfuter la présomption de tricherie et de démontrer son innocence incombe au joueur/à la joueuse.

6. La mesure de l'improbabilité par le Z-score est couramment utilisée en science et peut être composée de plusieurs résultats. Actuellement, seule la méthodologie du Dr Kenneth W. Regan est approuvée. Afin de fournir un jugement statistique, le modèle du Dr Regan utilise trois tests statistiques distincts, chacun produisant un Z-score pour indiquer l'écart par rapport à la performance prévue : Correspondance des coups (MoveMatching=MM), équilibre du niveau des meilleurs coups (Equal-top value moves=EV) et Différence moyenne graduée (Average Scaled Difference=ASD). Les résultats des tests MM, EV et ASD sont ensuite combinés en un seul score Z global. La notion de Z-score n'est pas limitée à la méthodologie du Dr Kenneth W. Regan. Les résultats d'autres méthodologies approuvées peuvent être exprimés sous la forme de Z-score et se situer également sous les seuils proposés ci-dessous :

- Pour les échecs en ligne, un seuil de 4,25. Cela représente une fréquence naturelle d'environ une fois sur presque 100 000. Compte tenu du taux de tricherie observé aux échecs en ligne, cela donne des chances évaluées d'environ 1.000 contre 1 contre l'hypothèse nulle de fair-play, vers l'extrémité supérieure de la plage de confiance de 99% à 99,9% considérée comme répondant au critère de "satisfaction confortable" du TAS dans le contexte des échecs.

Note de traduction : Cela veut dire qu'il y a à peine un risque sur 1000 de se tromper.

- Pour les parties d'échecs sur l'échiquier, un seuil de 5.00. Cela représente une fréquence naturelle d'une personne sur près de 3,5 millions, et est placé de manière similaire par rapport à un taux de tricherie observé en personne.
  Ces dispositions s'appliquent s'il n'y a pas d'autres preuves. Si de telles preuves sont disponibles, un Z-score de 2,50 ou plus peut être utilisé à l'appui.

7. Fausse accusation : L'accusation irréfléchie ou manifestement infondée de tricherie aux échecs est une violation sérieuse des règles du fair-play. La fausse accusation aux échecs est un abus de la liberté d'expression qui est interdit par le code éthique et disciplinaire de la FIDE.
8. Dans le cadre de ces directives, les tentatives de tricheries sont considérées comme de la tricherie.

Généralités pour la prévention Anti-Triche

Les mesures de prévention anti-triche varieront selon les niveaux de tournois afin de prendre en compte l'impact budgétaire de celles-ci.

Les organisateurs sont responsables de la mise en œuvre de ces mesures de prévention et l'arbitre en chef a le devoir de vérifier que le tournoi se déroule en conformité avec ces mesures. Dans son rapport de tournoi, l'arbitre en chef doit signaler tous les manquements et violations de ces mesures de prévention.

Le fait de ne pas se conformer aux mesures de prévention et/ou de ne pas vérifier et rapporter cette conformité sera considéré comme un manquement majeur et pourra être signalé à la commission compétente.

Les organisateurs/organisatrices de tournois doivent adopter l'un des trois niveaux de prévention (Prévention Standard, Prévention Accrue ou Prévention Maximale). Les mesures de prévention doivent être indiquées dans l'annonce du tournoi.

Dans les tournois au niveau de protection accru ou maximal, on peut prévoir un ou une arbitre dont le rôle est l'anti-triche.

Mesures de prévention Standard

→ Les zones destinées aux joueurs/joueuses (zone de jeu) et spectateurs/spectatrices doivent être soigneusement et clairement désignées. L'équipe d'organisation et les arbitres doivent s'efforcer, dans la mesure du possible et du raisonnable d'éviter tout contact entre les joueurs/joueuses et les spectateurs/spectatrices. Si possible prévoir des zones séparées pour les buvettes, les toilettes, les zones pour fumer afin de restreindre les risques de contact entre joueurs/joueuses et spectateurs/spectatrices. (Dans les compétitions par équipes, cela devrait être étendu à une zone séparée pour les capitaines)

→ Adopter au moins un des équipements anti-triche recommandés dans la partie correspondante.

→ Il est recommandé d'envoyer toutes les parties disponibles au format PGN pour un examen à l'aide d'un des outils d'examen recommandé par la FIDE. Cela devrait être obligatoire si un outil d'enregistrement électronique des parties est utilisé.

→ L'arbitre en chef est encouragé à prévoir des contrôles aléatoires pendant les parties.

La Direction Nationale de l'Arbitrage rappelle les principes suivants :

Mesures de prévention Accrues

En plus des mesures de prévention standard, les mesures suivantes s'appliquent :

→ Adopter au moins deux des équipements anti-triche recommandés dans la partie correspondante.

→ L'arbitre en chef doit mettre en place un système de contrôle régulier du lieu de la compétition avant, pendant et après la ronde, en collaborations avec les responsables de la sécurité.

→ L'équipe d'organisation est fortement encouragée à mettre en place une zone de stockage pour les appareils électroniques.

→ L'équipe d'organisation et les arbitres sont encouragés à faire des examens des parties en cours des tournois via l'un des outils d'examen conseillé par la FIDE

→ L'arbitre en chef travaille en collaboration avec les arbitres anti-triche pour mettre en place d'éventuels contrôles aléatoires.

Mesures de prévention maximales

En plus des mesures de prévention accrues, les mesures suivantes s'appliquent :

→ Les montres, stylos et autres instruments d'écriture contenant du métal ne sont pas autorisées dans les salles de jeu. Toutefois ces objets peuvent être stockée dans une zone prévue à cet effet.

→ Un dispositif Anti-triche supplémentaire tel qu'un détecteur de métaux, un appareil à rayons X certifié par la Fair-Play Commission, des scanners, gérés par du personnel de sécurité qualifié, sous réserve de la législation locale en vigueur, est fortement recommandé.

→ L'envoie de toutes les parties au format PGN pour examen par l'un des outils conseillés de la FIDE est obligatoire. Pour les tournois en cadence rapide ou blitz cela reste une recommandation.

→ L'équipe d'organisation a l'obligation d'identifier les mesures anti-triche utilisé auprès de la Qualification Commission de la FIDE.

→ Une zone de stockage fournie par l'équipe d'organisation pour les appareils électroniques est obligatoire.

→ Le conseil d'effectuer des examens des parties en cours de tournoi est renforcé.

Equipements Anti-triche recommandés

Les équipements techniques suivants sont recommandés pour la prévention de la tricherie, en fonction du niveau du tournoi et des lois locales :

- des détecteurs de métaux de sécurité portatifs ;
- un ou plusieurs arbitres supplémentaires assignés à la surveillance anti-triche ;
- des détecteurs de métaux à passage direct ;
- des dispositifs automatiques de filtrage électromagnétique d'objets métalliques/non métalliques ;
- des caméras en circuit fermé.

Dans la plupart des cas, un détecteur de métaux manuel suffira à garantir que les appareils électroniques ne sont pas transportés dans l'enceinte de jeu et devrait donc toujours être considéré comme le dispositif de premier choix pour une protection maximale.

Lorsque deux mesures sont nécessaires, il est fortement conseillé de nommer un arbitre anti-triche supplémentaire.

La FIDE a le droit d'acheter des équipements anti-triche extrêmement sophistiqués pour les contrôles par échantillonnage, dont elle ne divulguera pas les caractéristiques. Cet équipement peut être utilisé par les membres de la commission anti-triche lors des contrôles sur place.

Il est rappelé aux arbitres et organisateurs qu'il est conseillé de vérifier la législation concernant les dispositifs anti-triche utilisés

Conseils et consignes de la Direction Nationale de l'Arbitrage

→ L'usage de l'informatique n'est pas l'unique manière de tricher mais l'arbitre ne devrait jamais tolérer l'usage de programme d'échecs sur le lieu de la compétition. Les spectateurs/spectatrices surpris ou soupçonné d'un tel usage doivent être signalés à l'arbitre en chef.

→ En cas de comportement suspect, il est conseillé que le joueur/la joueuse soit observé discrètement dans ses actions et déplacements dans et en dehors de la zone de jeu par l'arbitre ou ses assistants/assistantes. Si la suspicion provient d'un signalement, et que l'arbitre est complétement certain qu'il n'y a pas triche, il pourra éventuellement avertir la personne suspectée d'éviter ou de s'expliquer sur certaines actions (passage aux toilettes réguliers en cas de maladie, discussion avec un parent pour un passage de rafraichissement, discussion sans lien avec sa partie en cours mais à éviter,)

→ Si un joueur/une joueuse refuse de montrer le contenu de son sac ou d'indiquer où de présenter son téléphone, l'arbitre lui redemandera en lui précisant qu'en cas de nouveau refus il/elle s'expose à des sanctions (partie perdue). Il est rappelé que le joueur/la joueuse pourrait préférer montrer le contenu de ses affaires à une personne du même sexe ou discrètement pour ne pas l'exposer aux autres personnes que l'arbitre.

→ Si des contrôles aléatoires sont prévus, ils doivent être annoncés dans le règlement intérieur du tournoi.

Comment faire face à une accusation :

Toute personne identifiée par la fédération peut signaler qu'il soupçonne un joueur de tricher :

- Si cela concerne une partie en cours, il peut être judicieux pour l'arbitre de demander à cette personne de patienter, de laisser l'arbitrer procéder dans le calme à une pré-enquête et d'observer les faits reprochés,
- Si à la fin de la partie concernée la personne maintient son accusation de triche, elle devra l'officialiser en remplissant le formulaire de suspicion de triche dès que décrit dans la partie mission administrative de l'arbitre.
- Avec le maximum de diplomatie envisageable, l'arbitre invitera la personne à éviter de lancer une accusation sur le coup de l'émotion et la préviendra qu'une accusation infondée peut également être sanctionnée.
- Toute plainte orale ou informelle sera classée sans suite.
- Sans accusation, l'arbitre ayant un doute raisonnable peut de lui-même remplir ce formulaire.
- Dans tous les cas l'arbitre devra se préparer à fournir l'ensemble des pièces à convictions et témoignages permettant de statuer sur la triche.
- En cas de flagrant délit ou de certitude qu'il y a eu triche, l'arbitre doit immédiatement prendre les sanctions nécessaires.

Chapitre 4.2 : Les systèmes de départages

Réalisé d'après le FIDE Handbook C07. Tie-Break Régulations approuvée par le conseil de la FIDE le 4/08/2022

Note de traduction : Plusieurs système de départage ne sont pas utilisés en France, il a été pris la liberté dans cette traduction de ne pas décrire les plus complexes d'entre eux.

1. Champ d'application

Ces règles s'appliquent à toutes les compétitions FIDE sous l'égide de l'EVE et du GSC. Il est recommandé que toutes les compétitions homologuées pour le classement FIDE suivent également ces règles.

2. Classement des participants à égalité de points (Joueur/Joueuses ou Equipes)

2.1. Le système de départages des ex-aequo doit être annoncé dans le règlement intérieur du tournoi.

2.2. Trois méthodes sont possibles pour départager les ex-aequo :

- Départage sur l'échiquier (Match de barrage) – Voir Article 3
- Système de départage technique – Voir Article 4
- Pas de départage (*L'égalité est acceptée*)

Pour certains départages, des exemples pratiques sont donnés en fin du paragraphe concerné.

Départage sur l'échiquier

3. Départage sur l'échiquier

3.1. Si un départage sur l'échiquier est nécessaire, les paramètres suivants seront définis dans le règlement spécifique du tournoi, selon les besoins :

3.1.1. Si le départage sur l'échiquier concerne tous les ex-aequo, ou uniquement pour des places spécifiques (par exemple, la première place uniquement).

3.1.2. Si la participation au départage sur l'échiquier se décide après l'application ou non d'un ou plusieurs des systèmes de départage sélectionnés à l'article 4.1

3.1.3. Le format (Par exemple : Toutes-rondes, élimination directe)

3.1.4. La méthode d'attribution des numéros d'appariements.

3.1.5. La méthode d'attribution des couleurs.

3.1.6. Une ou des limites de temps pour toutes les parties.

3.1.7. L'horaire des parties ou un temps de pause entre chaque partie.

Conseils de la Direction Nationale de l'Arbitrage

Le système d'appariement et les cadences doivent être annoncés avant le début de l'événement. Il faut aussi préciser si on utilise des matchs aller-retour, une partie décisive en armageddon,..)

Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.

Il est recommandé d'utiliser le départage sur l'échiquier uniquement afin de déterminer la première place ou des qualifiés.

Lorsque le départage sur l'échiquier attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir la place correspondant au résultat des matchs de départage. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.

Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.

Le départage sur l'échiquier ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures dans le départage, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.

Chaque match de départage doit être joué sous le contrôle d'un arbitre. En cas d'incident, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera définitive.

Partie décisive (Armageddon) : Dans certaines compétitions FIDE, pour éviter un départage trop long, on utilise un système impliquant une partie décisive : Le blitz Armageddon (ou mort subite) se joue à la cadence de 5 minutes pour les blancs et 4 minutes pour les noirs parfois avec un incrément de 2 secondes par coup à compter du 61ème coup (Fischer). Les blancs doivent obligatoirement gagner la partie. Dans le cas contraire (nulle ou victoire adverse), ce sont les noirs qui l'emportent. (Les éléments de cadence peuvent bien entendus être ajustés).

Pour attribuer la couleur dans ces conditions, il est conseillé d'effectuer un tirage au sort, le joueur ou la joueuse qui emporte le tirage au sort choisit la couleur avec laquelle il/elle veut jouer cette partie.

Départages techniques

4. Autres systèmes de départage

4.1. Ils prennent la forme d'une liste ordonnée de bris d'égalité (*nommés « départages »*) choisis par l'équipe organisatrice soit parmi ceux énumérés à l'article 4.6, soit auto-définis dans le règlement spécifique du tournoi.

Si nécessaire, l'arbitre en chef complète la liste en choisissant des départages supplémentaires parmi ceux énumérés à l'article 4.6, et publie la liste avant le début du tournoi.

4.2. Pour le classement final du tournoi, les ex-aequo seront classés dans l'ordre spécifié par leurs départages, en commençant par le premier départage annoncé dans la liste et en passant au suivant lorsqu'une égalité persiste ne peut être brisée. Lorsque la liste prévue des départage est épuisée, toute égalité restante doit être brisée par tirage au sort.

4.3. Ces départages calculent une évaluation (un sous-score) qui peut être basée sur :

- Type A : Un sous-ensemble des parties jouées par les ex-aequo.

  Plusieurs départages de ce type peuvent apparaitre dans la liste des départages annoncés.
- Type B : Une évaluation basée sur les propres résultats de chaque ex-aequo, de sorte que la valeur peut être calculée ou prédite par les personnes concernées avant ou pendant leurs propres parties.
- Type C : Une évaluation basée sur les résultats des adversaires rencontrées par chaque ex-aequo de manière à ce qu'on ne puisse les calculer qu'à la fin de la partie ou du tournoi.
- Type D : Une évaluation basée sur les données associées aux adversaires rencontrées (Par exemple les classements Elo mais aussi les résultats des rondes précédentes). De manière à ce que ces valeurs puissent être calculées après la publication des appariements (C'est-à-dire avant que les parties ne soient jouées)
- Une combinaison des types précédents.

4.4. Dans un système d'appariements où les participants ont pu s'affronter plus d'une fois, chaque partie ou match sera traité comme une rencontre distincte. Par conséquent, les données des adversaires (par exemple, les classements Elo, les scores) sont utilisées autant de fois que les deux participants ont joué l'un contre l'autre (par exemple, dans les sommes et les moyennes).

4.5. Pour que des départages basés sur le classement Elo des joueurs et joueuses soient utilisés, soit le règlement spécifique du tournoi doit détailler la manière dont les joueurs et joueuses n'ayant pas de classement seront traités, soit l'arbitre en chef doit informer les joueurs et joueuses avant le début du tournoi.

Note de traduction : En France on utilise régulièrement la performance comme dernier départage. Le logiciel PAPI utilise un principe de calcul pour les non classés qui est décrit à l'article 15

5. Type A : départage des ex-aequo utilisant l'historique des rencontres entre eux.

5.1. Rencontre Directe

Si tous les ex aequo se sont rencontrés, le score de ces rencontres est utilisé pour établir un classement séparé. Celui ou celle ayant obtenu le score le plus élevé est classé premier parmi les ex-aequo, et les autres suivent selon ce classement. Les parties non joués(forfaits) ne sont pas prises en compte, sauf si le règlement spécifique du tournoi en dispose autrement.

Dans un tournoi à système suisse, si les ex-aequo à égalité n'ont pas joué toutes les parties les uns contre les autres, mais que l'un/l'une d'entre eux serait en tête du classement séparé quel que soit le résultat des parties manquantes, il/elle est classé premier parmi les ex-aequo - il en va de même pour la 2ème place lorsque la 1re est attribuée de cette manière ; et ainsi de suite.

Une fois appliquée à un ensemble d'ex-aequo, la rencontre directe est réappliquée à pour les ex-aequo qu'il reste jusqu'à ce qu'aucune autre égalité ne puisse être résolue.

Exemple : *Le système présenté est déconseillé pour les systèmes suisse mais conseillé pour les toutes-rondes.*

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
1	DENIS		1	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	1	6
2	ALBERT	0		0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	1	1	6
3	GUY	0,5	0,5		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	5
4	FRANCK	1	0	0,5		0,5	0	0	1	1	1	5
5	ERIC	0	0,5	0,5	½		1	1	0	0	1	4½
6	BERNARD	0,5	0,5	0,5	1	0		1	0	0,5	0,5	4½
7	CLAUDE	0,5	0,5	0,5	1	0	0		0,5	1	0,5	4½
8	JACK	0,5	0	0,5	0	1	1	0,5		0	0	3½
9	HERBERT	0	0	0,5	0	1	0,5	0	1		0	3
10	ISIDORE	0	0	0	0	0	0,5	0,5	1	1		3

Denis et Albert sont ex-aequo à 6 pts mais lors de leur rencontre Denis l'a emporté. Il est donc placé devant au classement.

Guy et Franck sont ex-aequo à 5 pts et lors de leur rencontre ils ont fait match nul, le départage à la rencontre directe ne permet pas de briser l'égalité.

Eric, Bernard et Claude sont ex-aequo à 4,5 pts. Si on ne prend que les parties réalisées entre eux, Eric aurait 2 pts, Bernard 1pt et Claude 0 pt. La rencontre directe permet donc de classer ces trois joueurs.

6. Type B : départage à partir de l'historique de chaque ex-aequo.

6.1. Nombre de Victoires (NV)

Le nombre de rondes où il/elle obtient autant de points que ceux attribués pour une victoire (que les parties aient été jouées ou non).

Le logiciel PAPI propose aussi un ancien système appelé Kashdan (Ka) (Victoire= 4 pts/ Nulle = 2 pts et défaite = 1pt) qui permet d'avoir exactement le même classement qu'en utilisant le départage au nombre de victoires.

6.2. Nombre de parties gagnées sur l'échiquier

Le nombre de parties gagnées sur l'échiquier. (Les exemptions et les victoires par forfaits ne sont pas prises en compte)

6.3. Nombre de parties jouées avec les pièces noires

Le nombre de parties jouées sur l'échiquier avec les noirs. (On rappelle que lors d'une partie non jouée aucune couleur n'est attribuée)

6.4. Nombre de victoires avec les noirs

Le nombre de parties gagnées sur l'échiquier avec les pièces noires

6.5. Cumulatif (appelé aussi somme des scores progressifs) (Cu)

Après chaque ronde, le joueur/la joueuse a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le départage appelé Cumulatif.

Ce système considère de la même manière les points obtenus sur l'échiquier que les points obtenus sans jouer.

Exemple pratique : Le Cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi. C'est un système considéré comme un anti "sous-marin" par excellence. Un joueur/Une joueuse qui perd au début du tournoi rencontrera des adversaires plus faciles ; alors qu'un joueur/une joueuse qui gagne au début du tournoi rencontrera des adversaires plus difficiles.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Cu
Attakinski	**Gain**	**Gain**	**Gain**	**Perte**	**Perte**	**Perte**	15
Résultat	1	1	1	0	0	0	
Score Intermédiaire	1	2	3	3	3	3	
Classikov	**Gain Forfait**	**Perte**	**Gain**	**Nulle**	**Perte**	**Nulle**	12
Résultat	1F	0	1	0,5	0	0.5	
Score Intermédiaire	1	1	2	2,5	2,5	3	
Solidov	**Nulle**	**Nulle**	**Nulle**	**Bye**	**Nulle**	**Nulle**	10,5
Résultat	0,5	0.5	0,5	0.5	0,5	0,5	
Score Intermédiaire	0,5	1	1,5	2	2,5	3	
Soumarinov	**Absent**	**Perte**	**Perte**	**Exempt**	**Gain**	**Gain**	6
Résultat	0	0	0	1	1	1	
Score Intermédiaire	0	0	0	1	2	3	

Attakinski : 1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15. *Classikov : 1 + 1 + 2 + 2,5 + 2,5 + 3 = 12.*

Solidov : 0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 + 3 = 10,5. *Soumarinov : 0 + 0 + 0 + 1 + 2 + 3 = 6.*

Avantage pour l'arbitre : le Cumulatif n'étant qu'une simple addition, il est facile à calculer.

Cet avantage peut devenir un inconvénient : il est facile à anticiper (dans un groupe de point, la valeur du Cumulatif change, mais pas l'ordre). Ceci peut encourager des "arrangements" à la dernière ronde. Il peut aussi s'avérer injuste quand un groupe de joueur se « neutralisent », c'est le 1er à avoir perdu qui est défavorisé.

6.5.1. Cumulatif tronqué : On ne commence l'addition qu'à partir du score de la 2ème ronde (si on tronque une partie), on ne commence l'addition qu'à partir du score de la 3ème ronde (si on tronque deux parties)

6.6. Combativité (Comb)

Le nombre de rondes auquel on enlève les défaites par forfaits, les bye et les rondes où le joueur/la joueuse n'a pas participé par « sa faute » pendant le tournoi.

7. Type C : Départages utilisant les résultats des adversaires que l'on rencontre

7.1. Buchholz (Bu)

La somme des scores ajustées de chaque adversaire que l'on a affronté. (Voir article 14 pour le calcul du score ajusté pour la gestion des rondes non jouées)

Exemple :

Pl	Nom	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	Pts	Buchholz
1	FRANCK	= 2B	+ 8N	= 4B	+ 3N	+ 5B	+ 6N	**5**	19
2	ERIC	= 1N	+ 9B	+ 3N	- 5B	+ 4N	+ 7B	**4½**	19
3	CLAUDE	+ 7N	+ 4N	- 2B	- 1B	= 8N	+ 9B	**3½**	19
4	ALBERT	+ 10N	- 3B	= 1N	+ 6N	- 2B	= 8B	**3**	19½
5	ISIDORE	= 8B	= 6N	+ 9B	+ 2N	- 1N	- 10B	**3**	18

6	**DENIS**	= 9N	= 5B	+ 7N	- 4B	+ 10N	- 1B	**3**	17
7	**HERBERT**	- 3B	+ 10N	- 6B	+ 8B	= 9N	- 2N	**2½**	16½
8	**BERNARD**	= 5N	- 1B	= 10B	- 7N	= 3B	= 4N	**2**	18½
9	**GUY**	= 6B	- 2N	- 5N	+ 10B	= 7B	- 3N	**2**	18
10	**JACK**	- 4B	- 7B	= 8N	- 9N	- 6B	+ 5N	**1½**	15½

Dans ce tournoi, il n'y a eu aucun problème de parties non jouées (exempts,forfaits,…)

Les scores ajustés sont donc égaux aux scores normaux.

Eric a affronté dans l'ordre les adversaires N°1, N°9, N°3, N°5, N°4 et N°7.

C'est-à-dire Franck (5 pts), Guy (2 pts), Claude (3,5 pts), Isidore (3 pts), Albert (3 pts) et Herbert (2,5 pts)

Son Buchholz se calcule donc ainsi : 5+2+3,5+3+3+2,5=19

7.1.1. Buchholz Tronqué (Tr) : On retire les adversaires ayant le score ajusté le plus bas.

Il est obligatoire de préciser dans le règlement intérieur du tournoi combien de parties sont tronquées.

Pour le Buchholz tronqué : Le logiciel PAPI choisit automatiquement :

- de tronquer 1 partie pour les tournois en 7 rondes ou moins
- de tronquer 2 parties pour les tournois ayant entre 8 et 12 rondes
- de tronquer 3 parties pour les tournois de 13 rondes ou plus.

7.1.2. Buchholz Median (Me) : on retire des adversaires parmi ceux ayant le score ajusté le plus bas et on retire autant d'adversaires parmi ceux ayant le score ajuste le plus élevé.

Le logiciel PAPI choisi automatiquement le nombre de parties retirées de la même manière que le Buchholz Tronqué.

7.2. La moyenne des buchholz des adversaires

La moyenne des buchholz des adversaires affrontés sur l'échiquier.

8. Type D : départages utilisant les données associées aux adversaires rencontrés

8.1. Le classement Elo moyen des adversaires.

La moyenne elo des adversaires rencontrés sur l'échiquier.

8.2. La performance sur le tournoi (Perf).

Elle est calculée en ajoutant à la moyenne elo un bonus ou un malus obtenu par la conversion du pourcentage de réussite sur les parties jouées sur l'échiquier (Score marqué sur l'échiquier ÷ Nombre de parties jouées). Ce bonus/malus est obtenu grâce au tableau de conversion issu des règles du classement FIDE)

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	–7	0,32	–133	0,15	–296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	–14	0,31	–141	0,14	–309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	–21	0,30	–149	0,13	–322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	–29	0,29	–158	0,12	–336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	–36	0,28	–166	0,11	–351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	–43	0,27	–175	0,10	–366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	–50	0,26	–184	0,09	–383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	–57	0,25	–193	0,08	–401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	–65	0,24	–202	0,07	–422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	–72	0,23	–211	0,06	–444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	–80	0,22	–220	0,05	–470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	–87	0,21	–230	0,04	–501

0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	–95	0,20	–240	0,03	–538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	–102	0,19	–251	0,02	– 589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	–110	0,18	–262	0,01	– 677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	–117	0,17	–273	0,00	– 800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	–125	0,16	–284		

Les parties non jouées (forfait, exempt,...) ne sont pas comptées.

En accord avec l'article 13, le logiciel PAPI utilise un ajustement du calcul de la performance. Pour le calcul de la moyenne Elo

Une différence de classement de plus de 400 points(en plus ou en moins) sera comptée, pour les besoins du calcul, comme s'il y avait une différence de 400 points.

Exemple : Si un joueur classé 1700 joue contre un 2200 (quel que soit le résultat), on comptera que le 1700 a joué face à un 2100 et que le 2200 a joué contre un 1800.

Exemple : Voici la fiche de résultat d'une joueuse dont le classement Elo est 1451

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
Elo Adverse	1732	1300	1928 → 1851	1314	1238
Résultat	Victoire	Nulle	Victoire	Nulle	Défaite

- A la ronde 3, l'écart de Elo est supérieur à 400. Le classement adverse est donc ajusté à 1451+400=1851
- La moyenne des Elo des adversaires est (1732+1300+1851+1314+1238) ÷5=1487
- La joueuse a réalisé un score de 3 pts sur 5, c'est-à-dire 60% de réussite qui est associé à un bonus de 72
- La performance de la joueuse est donc 1487+72=1559

Le logiciel PAPI utilise une formule plus précise n'arrondissant par les pourcentages, des écarts sont donc probables mais reposent sur un calcul fiable et équitable.

9. Départages combinant plusieurs informations.

9.1. Sonneborn-Berger (Sb)

Il est calculé en calculant, pour chaque ronde, le score ajusté de l'adversaire multiplié par le nombre de points marqué contre lui. Et en ajoutant tous les résultats (Voir article 14 pour le calcul du score ajusté pour la gestion des rondes non jouées)

Exemple :

Pl	Nom	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	Pts	SB
1	FRANCK	= 2B	+ 8N	= 5B	+ 3N	+ 4B	+ 6N	**5**	15¼
2	ERIC	= 1N	+ 9B	+ 3N	- 4B	+ 5N	+ 7B	**4½**	13½
3	CLAUDE	+ 7N	+ 5N	- 2B	- 1B	= 8N	+ 9B	**3½**	8½
4	ISIDORE	= 8B	= 6N	+ 9B	+ 2N	- 1N	- 10B	**3**	9
5	ALBERT	+ 10N	- 3B	= 1N	+ 6N	- 2B	= 8B	**3**	8
6	DENIS	= 9N	= 4B	+ 7N	- 5B	+ 10N	- 1B	**3**	6½
7	HERBERT	- 3B	+ 10N	- 6B	+ 8B	= 9N	- 2N	**2½**	4½
8	BERNARD	= 4N	- 1B	= 10B	- 7N	= 3B	= 5N	**2**	5½
9	GUY	= 6B	- 2N	- 4N	+ 10B	= 7B	- 3N	**2**	4¼
10	JACK	- 5B	- 7B	= 8N	- 9N	- 6B	+ 4N	**1½**	4

Dans ce tournoi, il n'y a eu aucun problème de parties non jouées (exempts,forfaits,…)

Les scores ajustés sont donc égaux aux scores normaux.

Concernant Isidore :

- Il a gagné contre les joueurs N°9 et N°2 : Guy (2 pts) et Eric (4,5 pts). Ces points sont pris intégralement.
- Il a fait nul contre les joueurs N°8 et N°6 : Bernard (2 pts) et Denis (3 pts). On prend la moitié de ces points (1 et 1,5).

- Il a perdu contre les joueurs N°1 et N°10 : Cela ne lui rapporte rien.
- Son Sonneborn Berger est donc égale à 2+4,5+1+1,5=9

9.2. Koya (Pour les toute-rondes) (Ko)

Le nombre de point obtenus contre tous les participants ayant un score au moins égal à 50% du maximum possible sur ce tournoi.

9.2.1. On peut augmenter ou réduire le score de référence d'un ou plusieurs demi-points pour que modifier le nombre d'adversaires contribuent au calcul de ce départage.

Exemple : Le tournoi suivant est en 9 rondes. Avoir 50% correspond à avoir 4,5 pts. Pour calculer le Koya il suffit donc de ne prendre les résultats que jusqu'au joueur N°

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score	Koya
1	DENIS		1	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	1	6	3½
2	ALBERT	0		0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	1	1	6	3
3	GUY	0,5	0,5		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	5	3
4	FRANCK	1	0	0,5		0,5	0	0	1	1	1	5	2
5	ERIC	0	0,5	0,5	½		1	1	0	0	1	4½	3½
6	BERNARD	0,5	0,5	0,5	1	0		1	0	0,5	0,5	4½	3½
7	CLAUDE	0,5	0,5	0,5	1	0	0		0,5	1	0,5	4½	2½
8	JACK	0,5	0	0,5	0	1	1	0,5		0	0	3½	3½
9	HERBERT	0	0	0,5	0	1	0,5	0	1		0	3	2
10	ISIDORE	0	0	0	0	0	0,5	0,5	1	1		3	1

9.3. La moyenne des performances adversaires.

La moyenne des performances (Perf) des adversaires affrontés sur l'échiquier.

10. Départage des équipes.

10.1. Dans les tournois par équipes, chaque match entre deux équipes peut apporter deux types de scores :

10.1.1. Points de match (S)

Points attribués à une équipe pour une victoire, un match nul ou une défaite.

10.1.2. Points de parties

Somme des points individuels apportés par chaque joueur ou joueuse de l'équipe.

11. Départage spécifique pour un départage entre deux équipes.

Même si ces départages peuvent être utilisés dans les compétitions par équipe (voir article 12) et sont décrits comme tels, ils sont spécifiques au fait de déterminer un vainqueur entre deux équipes (Et qui sont fonctionnels pour un match unique entre elles).

Pour ces systèmes de départages :

- Les résultats obtenus par forfait sont considérés comme des résultats normaux.
- Si l'équipe a bénéficié d'un point d'exemption, les points de jeu attribués pour chaque échiquier sont les mêmes que ceux pour une victoire normale.

11.1. Coefficient d'échiquier/Berlin

Chaque échiquier se voit attribuer un coefficient.

- Dans le système Berlin, on attribue le coefficient 1 au dernier échiquier, 2 à l'avant-dernier et ainsi de suite.
- On multiplie le score obtenu sur chaque échiquier par ce coefficient.

Cette méthode a pour objectif de valoriser les résultats des premiers échiquiers.

Exemple : On remarque dans l'exemple ci-dessous que la victoire au 1er échiquier n'assurait pas d'emporter le match au Berlin

N° d'échiquier	Equipe A	Equipe B	**Coefficient**	Berlin A	Berlin B
1er	1	0	× **8**	8	0
2ème	0	1	× **7**	0	7
3ème	0	1	× **6**	0	6
4ème	0.5	0.5	× **5**	2.5	2.5
5ème	1	0	× **4**	4	0
6ème	0	1	× **3**	0	3
7ème	0.5	0.5	× **2**	1	1

8ème	1	0	× **1**	1	0
Total	4 pts	4 pts		**16.5**	**19.5**

11.2. Priorité aux résultats des 1ers échiquiers.

On prend le nombre de points de parties obtenus sur le 1er échiquier pour toutes les parties jouées par l'équipe. (Même si le joueur/la joueuse occupant le 1er échiquier a changé)

Si les résultats sur le 1er échiquier ne sont pas décisifs, on réapplique le calcul sur l'échiquier suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

C'est par exemple le système utilisé en coupe de France.

11.3. Elimination du dernier échiquier.

On recalcule le nombre de points de parties obtenus sur tous les échiquiers à l'exception du dernier dans toutes les parties jouées par l'équipe au cours du tournoi, même si les joueurs/joueuses occupant ces échiquiers ne sont pas toujours les mêmes.

Si l'élimination du dernier échiquier ne permet pas de briser l'égalité, on recommence l'opération en retirant l'avant-dernier échiquier et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

12. Départages spécifiques pour les compétitions par équipe

Tous les systèmes de départage décrits dans les articles 5 à 9, ou une variante de ceux-ci, peuvent également être appliqués pour les équipes en utilisant les points de matchs ou les points de parties de l'équipe comme score principale de celle-ci.

12.1. Points de matchs contre points de parties

On utilise les points de matchs ou les points de parties tels qu'ils ont été définis dans le règlement de la compétition.

12.2. Sonneborn-Berger étendu pour les équipes.

Pour les compétitions par équipes, quatre combinaisons de départage de type Sonneborn-Berger sont possibles en utilisant les valeurs données pour chacun des adversaire par le produit de deux éléments :

- Le nombre total de point de match ou de points de parties marqué par chaque adversaire.
- Le nombre total de points de match ou de points de parties contre cet adversaire.

Les quatre possibilités sont pour, chacune des équipes adverses, de calculer :

12.2.1. Total des points de match de l'équipe adverse × Points de match marqués contre elle.

12.2.2. Total des points de match de l'équipe adverse × Points de parties marqués contre elle.

12.2.3. Total des points de parties de l'équipe adverse × Points de match marqués contre elle.

12.2.4. Total des points de parties de l'équipe adverse × Points de parties marqués contre elle.

On additionne ensuite les valeurs obtenues pour chacune des équipes adverses

Voir Article 14 pour la gestion des rondes non jouées.

12.3. Rencontre directe étendue aux compétitions par équipes.

12.3.1. Quand seulement deux équipes sont ex-aequo, si elles ont joué entre elle, appliquer la règle de la rencontre directe (Article 5.1). Le règlement doit préciser si, après cela, les départages spécifiques à la rencontre directe par équipes s'appliquent (article 11), et si c'est le cas, il doit énumérer un ou plusieurs de ces départages.

12.3.2. Lorsque plus de deux équipes sont à égalité, appliquer la règle de la rencontre directe (Article 5.1), en utilisant d'abord le score primaire (points de matchs ou points de parties), puis, si toutes les équipes sont encore à égalité, utiliser le score secondaire.

12.3.3. Chaque fois qu'un nouveau sous-ensemble d'équipes ex-aequo est déterminé, recommencer avec ce nouveau sous-ensemble depuis le 12.3.1.

Ajustement et traitement des parties non jouées

13. Modifications

Chaque départage basé sur une somme de valeurs (qui peuvent provenir soit des résultats, soit des classement Elo, soit de toute valeur calculée à partir de ceux-ci) peut être redéfini en appliquant un modificateur pouvant faire varier

les éléments faisant partie du calcul, par exemple en excluant certaines valeurs. (Tronqué, Médian, changement de limite)

Toutes les modifications sont soumises à l'Article 14 concernant la gestion des rondes non jouées.

14. Gestion des rondes non jouées et score ajusté.

14.1. Les définitions suivantes sont utilisées dans cet Article :

14.1.1. Ronde non jouée : Toute ronde pour laquelle une personne, appariée ou non, n'a pas disputé de partie dans un tournoi. (Equivalent pour les matchs dans un tournoi par équipe)

14.1.2. Bye : Obtention d'un demi-point pour une ronde sans jouer à la demande du joueur/de la joueuse.

Forfait prévenu : Ronde où le joueur/la joueuse a prévenu qu'il/elle ne jouerait pas et que le règlement du tournoi ne permet de lui attribuer aucun point.

14.1.3. Ronde où le joueur est disponible : Toute ronde où le joueur est prévu pour jouer normalement même si elle a été affectée par une exemption, le forfait de son adversaire ou des circonstances exceptionnelles empêchant la partie de se jouer.

14.2. Dans les tournois toutes rondes, les forfaits (seule façon d'avoir des parties non jouées) sont considérés comme des parties normales.

Note de traduction : Le texte qui suit s'éloigne de la traduction du texte mis à disposition par la FIDE et qui est censé être appliqué au 1er juillet 2023. Nous présentons la méthode de calcul du score ajusté en vigueur jusque là et qui est utilisée par le logiciel PAPI

14.3. Dans les tournois au système suisse, si le départage choisi est directement ou indirectement basé sur les résultats des adversaires rencontrés (principalement les départages de type C), il peut être affecté par les catégories suivantes de rondes non jouées :

14.3.1. Les joueurs/joueuses ayant un point d'exempt ou qui gagnent par forfait.

14.3.2. Les demandes de bye qui sont suivies d'au moins une ronde où le joueur est disponible

14.3.3. Les défaites par forfaits ou les absences de joueurs.

Quand des participants/participantes ont des rondes non jouées, uniquement pour le calcul des départages utilisant les scores adverses (Pour le Buchholz et le Sonneborn Berger), les scores sont est ajustés de la manière suivante :

- **Score ajusté de type indirect :** Si un des adversaires de la personne dont on calcule le départage a des rondes non jouées, pour le calcul du départage, le score de l'adversaire sera recalculé comme s'il/si elle avait fait des matchs nuls lors de ces rondes.

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Score	Score Ajusté
PAUL	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain	3	3
Score	1	0,5	0,5	0	1		
Score Ajusté	1	0,5	0,5	0	1		
LOIC	Absent	Gain	Gain	Perte	Perte Forfait	2	3
Score	0	1	1	0	0		
Score Ajusté	0,5	1	1	0	0,5		
TONY	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain Forfait	3	2
Score	0	0	1	1	1		
Score Ajusté	0	0	0,5	1	0,5		
LUDO	Nulle	Perte	Bye	Absent	Absent	1	2
Score	0,5	0	0,5	0	0		
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5		

Dans le tableau ci-dessus :

- PAUL a eu un parcours « normal », son score ajusté est égal à son score normal.
- LOIC a marqué deux points sur l'échiquier, mais il a perdu deux rondes sans jouer. Pour le score ajusté ces deux rondes sont considérées comme des matchs nuls.
- TONY a marqué 1 pt sur l'échiquier, il a gagné deux rondes sans jouer. Pour le score ajusté ces deux rondes sont considérées comme des matchs nuls.
- LUDO a demandé un bye à la ronde 3 et n'est pas venu sur les rondes 4 et 5. Ces trois rondes sont considérées comme des matchs nuls pour le score ajusté.

- **Score ajusté de type direct :** Si la personne dont on calcule le départage a des rondes non jouées. On considère qu'à chacune de ces rondes, elle a affronté un adversaire fictif tel :
  - Avant le début de la ronde, l'adversaire fictif avait le même score que la personne étudiée,
  - Lors de cette ronde, cet adversaire fictif a obtenu un résultat associé au score associé à cette partie.
    - Si la personne est exempte : L'adversaire fictif a perdu
    - Si la personne est absente : L'adversaire fictif a gagné
    - Si la personne demande un bye : L'adversaire fictif a fait match nul
  - L'adversaire fictif fait nul à toutes les rondes suivantes.

On peut utiliser la formule suivante :

$$\text{Score ajusté de l'adversaire fictif} = \text{Score du joueur avant la ronde} + (1 - \text{résultat du joueur à cette ronde}) + 0.5 \times \text{Nombre de rondes restantes}$$

Exemple 1 : À la ronde 3 d'un tournoi de 9 rondes la joueuse Manon ne se présente pas.

Aux deux premières rondes, elle a marqué 1,5 pt. A la 3ème ronde on peut dire qu'elle a « perdu contre Forfait ».

Il reste 6 rondes à jouer, sur ces 6 rondes on considère que cet adversaire virtuel a fait des matchs nul.

A la fin du tournoi Le score de son adversaire virtuel est : $1.5 + 1 + 0.5 \times 6 = 5.5$ pts

Exemple 2 : À la ronde 6 d'un tournoi de 9 rondes, le joueur Gaëtan est exempt.

Sur les 5 premières rondes, il a marqué 3,5 pts. A la 6ème ronde on peut dire qu'il a « gagné contre Exempt ».

Il reste 3 rondes à jouer, sur ces 3 rondes on considère que l'adversaire virtuel a fait des matchs nuls.

A la fin du tournoi, le score de son adversaire virtuel est : $3.5 + 0 + 0.5 \times 3 = 5.0$ pts

Exemple 3 : Dans un tournoi en 7 rondes, la joueuse Myra demande un bye à la ronde 5.

Sur les 4 premières rondes, elle avait marqué 4 pts. A la 5ème ronde, on peut dire qu'elle a « fait match nul contre bye »

Il reste 2 rondes à jouer, sur ces 2 rondes on considère que l'adversaire virtuel a fait des matchs nuls.

A la fin du tournoi Le score de son adversaire virtuel est : $4 + 0.5 + 0.5 \times 2 = 5.5$ pts

15. Gestion des non classés pour le calcul de la performance.

Ce paragraphe est spécifique au calcul de la performance avec le logiciel PAPI

Pour le calcul de la performance des joueurs et joueuses ayant affronté des adversaires n'ayant pas de Classement Elo officiel (FIDE ou National)

Pour le calcul de la performance, on attribue à ces personnes non classées un « Classement Fictif »

- **Cas le plus courant** : Si, à la fin du tournoi, un joueur/une joueuse n'ayant pas de classement Elo finit dans un groupe de points où se trouve des adversaires ayant un classement Elo officiel. Son « Classement fictif » est égal à la moyenne Elo de ces adversaires.
- Si, à la fin du tournoi, un joueur/une joueuse n'ayant pas de classement Elo finit dans un groupe de points où ne se trouve que des adversaires n'ayant pas non plus de classement Elo officiel. (Cas rare)

- S'il s'agit du dernier niveau de point (ou que les niveaux inférieurs ne contiennent également que des non classés) alors on utilise la moyenne elo du niveau directement supérieur que l'on ajuste en utilisant le bonus/malus associé au pourcentage de réussite.
- On utilise une méthode similaire s'il s'agit du premier niveau de points.
- On calcule le Elo moyen du niveau de points directement supérieur
- On calcule le Elo moyen du niveau de points directement inférieur
- On calcule la moyenne par interpolation linéaire en associant chaque niveau au bonus/malus associé à ce niveau de points du tableau de performance.

Exemples pour un open en 7 rondes :

Arthur	1890	4.5 pts		Inès	1,5 pt	1500
Bertrand	Sans Classement	4.5 pts		Jules	1,5 pt	1400
Cécile	Sans Classement	4 pts		Simon	1 pt	Sans Classement
Damien	Sans Classement	4 pts				
Emma	Sans Classement	4 pts				
Farid	1650	3 pts				
Germain	1410	3 pts				
Hortense	Sans Classement	3 pts				

- Bertrand est dans le même niveau de points qu'Arthur dont le Classement Elo est 1890.

On lui attribue donc un classement Fictif de 1890 pour les calculs de départages.

- Hortense est dans le même niveau de Points que Farid et Germain,

  La moyenne de leurs Elo est (1650+1410) $\div 2 = 1560$

On attribue donc à Hortense un classement fictif de 1560 pour les calculs de départages.

- Simon est seul dans son niveau à 1 pt (réussite d'environ 14%, Malus de **x=-309)**

On connait juste le niveau supérieur à 1,5 pt (Moyenne Elo **Sup=1450**, réussite d'environ 21% : Malus de **b=-230**)

Il y a 79 points d'écart entre les deux malus.

Le classement Fictif utilisé pour Simon sera donc 1450-79=1371

- Cécile, Damien et Emma sont dans un niveau où aucun joueur n'a de classement officiel.

Ils sont dans le niveau à 4 pts (Pourcentage de réussite d'environ 57% : Bonus de x=**+50**)

Le niveau supérieur est à 4.5 pts (Moyenne Elo **sup=1890** et réussite d'environ 64% : Bonus de **b=+102**)

Le niveau inférieur est à 3 pts (Moyenne Elo **inf=1560** et réussite d'environ 43% : Malus de **a=– 50**)

On utilise donc la formule mathématique d'interpolation suivante :

$$\boxed{\text{Moyenne interpolée} = \text{Inf} + (\text{Sup} - \text{Inf}) \times \frac{x-a}{b-a}} \qquad 1560 + (1890 - 1560) \times \frac{50-(-50)}{102-(-50)} \approx 1777$$

On donne donc un classement fictif de 1777 à ces trois joueurs pour le calcul des départages.

(On est bien entendu conscients que ce résultat est obtenu après plusieurs arrondis et qu'il est un peu décalé par rapport à la réalité.)

Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix

Dans l'ensemble des tournois, la liste des prix est du ressort de l'équipe organisatrice même si l'arbitre peut la conseiller pour élaborer celle-ci. Tout prix annoncé doit obligatoirement être attribué, il convient donc d'être prudent dans ses annonces. Il faut aussi se questionner sur la démarche choisie dans le cas où une personne peut prétendre à deux prix de même montant.

A l'issue du tournoi, c'est l'arbitre qui est responsable de dire à qui chaque prix est attribué en fonction du classement.

Il est prudent pour l'arbitre de rappeler à l'organisation qu'il faut anticiper la préparation des prix à remettre et ne pas commencer à préparer les chèques à la dernière minute.

Pour les prix au classement général, plusieurs systèmes de partage des prix existent et peuvent être proposés aux organisateurs et organisatrice.

Prix attribués à la place (par départage)

Ce système est le plus simple, un classement précis est donné par le nombre de points obtenu par chaque joueur et joueuse et l'aide d'un système de départage bien choisi.

	Prix annoncé	Joueur	Points	Départage
1er	1000 €	Arthur	6 pts	29
2ème	700 €	Bertrand	6 pts	27
3ème	500 €	Cécile	5,5 pts	27
4ème	400 €	Damien	5,5 pts	24
5ème	200 €	Emma	5 pts	25
6ème	100 €	Farid	5 pts	21
7ème	0 €	Germain	5 pts	20
8ème	0 €	Hortense	5 pts	16

Dans ce système il suffit d'attribuer à chacun le prix correspondant à la place à laquelle il a terminé. Arthur obtient 1000 €, Bertrand obtient 700 €, Cécile obtient 500 €, …

Prix attribués au partage intégral

Malgré la simplicité, le système précédent peut paraître injuste. Arthur emporte le 1er prix alors que Bertrand a réalisé le même score que lui. L'expérience montre qu'il n'y a pas non plus de système de départage parfait. Cela peut paraitre encore plus sévère pour les joueurs 7ème et 8ème qui n'ont aucun prix.

Au partage intégral, on considère que les joueurs ex-aequo en nombre de points doivent avoir exactement le même prix.

- Arthur et Bertrand sont ex-aequo : Ils emportent les 1er et 2ème prix, soit 1000 + 700 =1700 €
  Ils se partagent cette somme : 1700 ÷ 2 = 850. Ils ont 850 € chacun.
- Cécile et Damien sont ex-aequo : Ils emportent les 3ème et 4ème prix, soit 500 + 400 = 900 €
  Ils se partagent cette somme : 900 ÷ 2 = 450. Ils ont 450 € chacun.
- Emma, Farid, Germain et Hortense sont ex-aequo : Ils emportent les 5ème et 6ème prix, soit 200 + 100 = 300 €
  Ils se partagent cette somme : 300 ÷ 4 = 75. Ils ont 75 € chacun.

L'addition des prix permet de voir que ce système ne coute rien de plus à l'équipe organisatrice.

Prix attribués au système Hort

Le système au partage intégral ne fait pas l'unanimité car des joueurs ou joueuses ayant eu des parcours de difficultés différentes se retrouvent avec le même prix. Le système de départage est censé valoriser le joueur ou la joueuse qui a eu le tournoi le plus difficile.

Pour attribuer un prix au système Hort, pour chaque joueur ou joueuse, on calcule la moyenne entre le prix attribué à la place et le prix attribué au partage intégral.

Prix au système Hort = (Prix à la place + Prix au partage intégral) ÷ 2

- Arthur aurait eu 1000 € pour le prix à la place et 850 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (1000 + 850) ÷ 2 = 925 €
- Bertrand aurait eu 700 € pour le prix à la place et 850 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (700 + 850) ÷ 2 = 775 €
- Cécile aurait eu 500 € pour le prix à la place et 450 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (500 + 450) ÷ 2 = 475 €
- Damien aurait eu 400 € pour le prix à la place et 450 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (400 + 450) ÷ 2 = 425 €
- Emma aurait eu 200 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (200 + 75) ÷ 2 = 137.5 €
- Farid aurait eu 100 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (100 + 75) ÷ 2 = 87.5 €
- Germain aurait eu 0 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (0 + 75) ÷ 2 = 37.5 €
- Hortense aurait eu 0 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.
  On lui attribue donc (0 + 75) ÷ 2 = 37.5 €

	Prix annoncé	Joueur	Prix à la place	Prix au partage intégral	Prix au système Hort
1er	1000 €	Arthur	1000 €	850 € chacun	925 €
2ème	700 €	Bertrand	700 €		775 €
3ème	500 €	Cécile	500 €	450 € chacun	475 €
4ème	400 €	Damien	400 €		425 €
5ème	200 €	Emma	200 €	75 € chacun	137.5 €
6ème	100 €	Farid	100 €		87.5 €
7ème	0 €	Germain	0 €		37.5 €
8ème	0 €	Hortense	0 €		37.5 €
		Total des prix :	2900 €	2900 €	2900 €

Remarques :

- Quel que soit le système utilisé, le montant total des prix est le même.
- Le système Hort n'est généralement utilisé que pour les prix au classement général. Pour les prix spéciaux (catégories Elo, jeunes, etc) les ex-aequo sont généralement en trop grand nombre.
- Les systèmes partageant les prix ont le défaut de devoir attendre de connaître le classement final pour connaître les montants et que l'équipe organisatrice prépare les prix (chèque/enveloppe) et quand on l'utilise il faut être sûr d'avoir un temps suffisant entre l'édition du classement et la remise des prix.
- Quand le nombre d'ex-aequo est trop important, il arrive que les derniers prix attribués soient faibles. Pour éviter cela on pourra prévoir sur la liste des prix que le système Hort sera utilisé de manière à ne pas distribuer de prix inférieur à un certain montant (Une pratique courante est de ne pas distribuer de prix inférieur au montant des droits d'inscription).

Dans le cadre de la dernière remarque, on reprend la liste des joueurs ex-aequo ayant amené un prix de montant trop faible. On retire le dernier d'entre eux et on recalcule les prix au système Hort avec les joueurs restants. Si les montants sont encore trop faibles on enlève encore un joueur supplémentaire.

Pour l'exemple précédent, supposons que l'on ne veut pas attribuer de prix inférieur à 40 €.

Hortense est donc retirée du calcul des prix, le système Hort n'est calculé que pour Emma, Farid et Germain.

	Prix annoncé	Joueur	Prix à la place	Prix au partage intégral	Prix au système Hort
5ème	200 €	Emma	200 €	100 € chacun	150 €
6ème	100 €	Farid	100 €		100 €
7ème	0 €	Germain	0 €		50 €
8ème	0 €	Hortense	Retirée de la liste des prix.		

Chapitre 4.4 : Handicap

Note préliminaire

Afin d'approfondir vos connaissances sur l'accueil des joueurs en situation de handicap, la Direction Nationale de l'Arbitrage vous conseille la lecture des textes réglementaires suivants :

- Règlement fédéral H.01 : Conduite à tenir quant aux joueurs handicapés (mise à jour 2022)

http://www.echecs.asso.fr/Actus/2864/H01_2022_23_Conduite_pour_joueur_handicapes.pdf

- Règlement fédéral H.02 : Texte d'application – joueurs à mobilité réduite (mise à jour 2022)

http://www.echecs.asso.fr/Actus/2864/H02_2022_23_Joueurs_a_mobilite_reduite.pdf

- Page de la Direction Nationale du Handicap :

http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=67

La Direction Nationale de l'Arbitrage en collaboration avec la Direction Nationale du Handicap rappelle que tous les conseils et directives donnés ci-dessous ne peuvent être exhaustifs. Il convient pour chaque arbitre, joueur et joueuse, équipe d'organisation, assistant et assistante de se rappeler que la qualité la plus importante face à une personne handicapée est la communication. La sensibilité de chaque personne est différente et nécessite de s'adapter à chacun et chacune. Le principal objectif des arbitres doit être que les joueurs et joueuses participent aux compétitions dans le cadre le plus confortable possible sans resentir de discrimination, d'humiliation ou de condescendance d'aucune forme.

Directives pour l'accueil des joueurs et des joueuses d'échecs handicapées.

Traduction du texte de la Fide - Guidelines on Treatment of Disabled Chess Players – Handbook D.04.12

1. Ces directives doivent être utilisées pour tous les événements homologués par la FIDE
2. Aucun joueur et aucune joueuse n'a le droit de refuser de jouer contre une personne handicapée contre laquelle il/elle a été correctement apparié.
3. Les lieux de compétition doivent être accessibles à tous, ou un lieu alternatif acceptable doit être disponible pour les personnes ne pouvant accéder au lieu de compétition désigné.
4. Lors de l'inscription, il sera possible de signaler si un joueur ou une joueuse a un handicap qui nécessite des adaptations particulières. Le joueur ou la joueuse doit informer l'équipe d'organisation de ces circonstances particulières au plus tôt. (La FIDE préconise 20 jours avant le début du tournoi).
5. Aucune personne handicapée ne doit être pénalisée suivant les Articles 6.2.6 et 8.1.6 des règles du jeu en raison de son handicap.
6. Un joueur ou une joueuse avec handicap qui demande raisonnablement à temps le placement de son matériel à une place ou suivant une orientation particulière, a le droit de le faire, à condition que cela ne désavantage pas son adversaire ou les autres joueurs et joueuses. L'équipe organisatrice de l'événement doit veiller à ce que les besoins des deux adversaires soient pris en compte.
7. Toutes les informations pertinentes doivent être disponibles avant le début de l'événement, y compris des affichages permettant de situer l'emplacement des toilettes, de la buvette et des sorties de secours.
8. Dans tous les tournois, l'équipe d'organisation et l'arbitre en chef doivent connaître le numéro de téléphone des services urgence : le 112. Dans les tournois réservés aux personnes handicapées, il doit y avoir un/une médecin du tournoi.
9. Si un joueur ou une joueuse ne peut pas accéder à la buvette, des dispositions seront prises afin de lui amener ce dont il a besoin.
10. Si un joueur ou une joueuse ne peut pas appuyer sur sa pendule ou déplacer ses pièces, il/elle peut disposer d'un assistant ou d'une assistante. Si l'adversaire fait office d'assistant, l'arbitre en chef peut lui accorder un temps de réflexion supplémentaire.

Note de traduction : Utiliser l'adversaire comme assistant ne doit avoir lieu qu'en cas d'imprévu, il est considéré comme dérangeant pour l'adversaire de devoir se concentrer sur autre chose que son propre jeu.

11. Si un joueur ou une joueuse en fait la demande au préalable, des copies de tous les affichages doivent être disponibles en gros caractères. Si un joueur ou une joueuse est incapable de les lire alors les affichages doivent lui être lus.
12. Il est recommandé que, pour toutes les rencontres par équipes, si une équipe visiteuse indique qu'un joueur ou une joueuse avec handicap l'accompagne avec un préavis suffisant, l'équipe locale fasse tout ce qui est raisonnable pour s'assurer que ce joueur/cette joueuse puisse participer.
13. Il est recommandé que chaque fédération nationale du jeu d'échecs nomme un responsable des questions relatives aux handicaps.
14. Il est fortement recommandé que tous les organisateurs et organisatrices d'événements échiquéens adoptent ces directives.

Points importants à prendre en considération

Organisation des salles de jeu

1. Une seule partie par table : au cas où un assistant ou une assistante est nécessaire, les tables doivent être plus grandes (2 m de largeur) et devraient être placées séparément.
2. Les allées entre les rangées de tables doivent être deux fois plus larges (pour les chaises roulantes).
3. Les arbitres doivent être facilement accessibles à tous les joueurs et joueuses.
4. Des prises électriques peuvent être nécessaire pour certains appareils liés aux handicaps. Des personnes déficientes visuelles utilisent parfois une lampe pour leur échiquier, cette lampe ne doit pas gêner l'adversaire.
5. Placez les joueurs aveugles à une table fixe pour faciliter leur orientation. Il est préférable de garder le même assistant/la même assistante pendant tout le tournoi (si l'équipe d'organisation fournit l'assistance)

Assistants et assistantes

1. Les assistants et assistantes doivent avoir une connaissance minimale des échecs.
2. Les assistants et assistantes des joueurs/joueuses aveugles doivent connaître le nom des pièces dans les langues nécessaires (la leur, celle du joueur et de la joueuse).
3. Les assistants et assistantes des joueurs/joueuses aveugles doivent informer la personne qu'elle assiste quand ils/elles doivent quitter temporairement la zone de jeu.
4. Les assistants et assistantes doivent toujours écrire les coups : c'est une aide importante pour les arbitres.

Organisation du tournoi

1. Organiser une réunion pour tous les joueurs et joueuses avant la 1re ronde du tournoi, de préférence dans l'une des salles de jeu.
2. Si possible une seule ronde par jour doit être jouée.

Arbitre en chef

1. Après avoir fait les appariements, l'arbitre en chef décide manuellement sur quel échiquier chacun doit jouer : les joueurs et joueuses visuellement handicapées doivent, si possible, toujours jouer au même échiquier tandis que le plus grand espace doit être prévu pour les joueurs et joueuses en fauteuil roulant.

   Note de traduction : Les logiciels d'appariements peuvent permettre de prévoir des tables fixes pour les joueurs concernés. C'est bien entendu plus complexe pour des tournois n'accueillant que des personnes handicapées.
2. Les propositions de nulle et les réclamations peuvent se faire via les assistants et assistantes.
3. Tous les joueurs et joueuses appuient sur leurs propres pendules, sauf ceux et celles qui sont physiquement incapables de le faire.
4. En cas de manque de temps avec un joueur ou une joueuse ayant un handicap visuel, ces joueurs et joueuses doivent avoir à l'esprit que leur adversaire (n'ayant pas de handicap visuel) peut jouer son coup presque immédiatement. Le règlement du tournoi peut l'anticiper et libérer les joueurs et joueuses ayant un handicap visuel d'enregistrer leurs coups s'il leur reste moins de 5 minutes dans une période (même si la partie se joue avec un incrément d'au moins 30 secondes). La personne handicapée visuelle doit alors mettre à jour sa feuille de partie dès la fin de cette période de jeu.

Fiche Accueil Personnes Handicapées

A l'inscription Ecoute et dialogue	Pendant le tournoi Ecoute, Dialogue, Observation et Réactivité
Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier : • Par l'écoute de la demande du joueur ou de la joueuse. • Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur. • S'imposer en médiateur pour permettre la participation du joueur ou de la joueuse dans les meilleures conditions. • S'assurer d'une prise de contact avec l'assistante ou l'assistante s'il y en a un/une.	• Assurer les conditions de jeu nécessaire aux joueurs et joueuses. • Rassurer et expliquer les adaptations aux adversaires en précisant le bien-fondé si nécessaire • Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations • Permettre aux joueurs et joueuses d'être acteur/actrice de son tournoi • Ne pas les isoler des autres joueurs et joueuses ex : la table fixe n'est pas forcement celle qui est la plus prêt de la sortie ou des toilettes.) • Intervenir rapidement sur les différents problèmes rencontrés. • Observer, sans être intrusif, que les joueurs et joueuses ne subissent aucun inconfort pendant leur tournoi.
Accessibilité	**Aides Matérielles**
• Vérifier l'accessibilité aux locaux • Vérifier l'accessibilité à la salle • Vérifier l'accessibilité aux sanitaires • Vérifier l'accessibilité à la table de jeux • Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces et à la pendule. • Vérifier l'accessibilité aux informations et leur compréhension • Vérifier la possibilité de manipulation des pièces.	• Aide pour l'accès à la table de jeu. • Possibilité de disposer d'un assistant ou d'une assistante ayant l'agrément de l'arbitre. Ses missions seront définies par l'arbitre en concertation et en respect des règles du jeu (Déplacement des pièces/gestion de la pendule/notation des coups/gestion des réclamations). Il est conseillé de lire l'annexe D.2.10 des règles du jeu pour savoir ce que l'on peut autoriser. • Permettre un accès personnalisé aux affichages liés au tournoi.

Aides Humaines et Adaptations selon les types de handicap

Handicap Moteur	Handicap Auditif
• Autorisation de mise en pause de la pendule lors d'un besoin d'accès aux sanitaires. • S'assurer que l'équipe d'organisation puisse lui faire parvenir facilement les produits qu'elle fournit sur place à tous les joueurs/joueuses (boisson, nourriture,…)	• Désigner un assistant/une assistante de l'arbitre pour la durée du tournoi pour faciliter la communication rapide (maîtrisant la langue des signes ou disposant d'un matériel informatique permettant de communiquer les informations rapidement)
Handicap Visuel	**Handicap intellectuel**
• Utilisation d'une pendule adaptée. • Désigner une personne pour lire les consignes/ appariements/autres affichages.	• Vérifier le degré de stress que pourraient engendrer les lieux pour le joueur ou la joueuse et prendre les décisions associées (table isolée, bruit restreint ou non). • Prendre en compte la fatigabilité éventuelle du joueur/de la joueuse et ses conséquences. • S'assurer de la capacité de lecture de la pendule et/ou de la capacité de noter les coups (dispense éventuelle en cas d'absence d'assistant/assistante). • Aide éventuelle pour la compréhension des

demandes et la réponse adaptée aux adversaires.

Chapitre 4.5 : Tournois de Haut-Niveau

Ce texte n'est composé que de recommandations majoritairement à l'attention des organisateurs et organisatrices de tournois de haut-niveau. L'une des responsabilités des arbitres est de leur en faire prendre connaissance. **La direction des règlements prévient que le texte officiel de la FIDE est un peu vieux et qu'il contient quelques anachronismes à adapter.**

Texte approuvé par la FIDE à l'Assemblée Générale de 1983, amendé par les Assemblées Générales de 1991 et 1992.

1. INVITATION :

1.1. Les invitations doivent être envoyées suffisamment tôt, de préférence 6 mois avant l'épreuve.

1.1.1. Les joueurs doivent être invités soit par l'intermédiaire de leurs fédérations, soit directement.

1.2. Les invitations doivent être aussi complètes que possible, donnant clairement les conditions et tous les détails qui peuvent utiles au joueur. Voir également les Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi.

1.2.1. Voici un exemple de ce qu'une invitation devrait contenir :

a) Dates et lieu du tournoi.

b) Informations sur le logement, la nourriture (argent pour les repas).

c) Conditions financières (y compris argent de poche, honoraires, frais, montant et répartition des prix, somme par point obtenu le cas échéant, et la devise dans laquelle le versement sera fait.)

d) Catégorie prévue pour le tournoi, nombre de participants et noms des joueurs invités.

e) Prix spéciaux éventuels (prix de beauté, pour les finales etc...)

f) Calendrier du tournoi : date d'arrivée et de départ, date et heure de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la cérémonie de clôture, horaires des rondes et des ajournements, jours de repos, etc....

g) Date avant laquelle le joueur doit donner une réponse définitive à l'invitation.

1.3. Une fois qu'une invitation a été lancée, elle ne peut plus être retirée, sauf annulation du tournoi (Voir C.03. Statuts pour l'Agrément des Invitations à un Tournoi).

1.4. Une fois qu'un joueur a définitivement accepté une invitation, il ne peut retirer sa promesse de participer qu'en cas de force majeure, maladie ou incapacité par exemple. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas un motif valable. Les contrevenants aux articles 1.3 et 1.4 doivent être dénoncés au conseil des joueurs de la FIDE. (Voir C.03)

2. LOGEMENT :

2.1. Les chambres des joueurs doivent être pour une personne, confortables et tranquilles.

2.2. Les organisateurs doivent s'arranger de façon à ce que les joueurs puissent prendre un repas substantiel après chaque séance de jeu.

2.3. Les organisateurs doivent s'efforcer d'offrir des possibilités de détente aux joueurs.

2.3.1. Dans le choix du lieu de séjour, il faut tenir compte de l'environnement : parc, bois, possibilités d'exercices en plein air.

2.4. Il est souhaitable que le lieu de la compétition soit dans l'hôtel. Si l'hôtel est distant du lieu de la compétition de plus de 10 min à pied ou si l'on prévoit du mauvais temps, un transport doit être assuré pour les joueurs qui le désirent, soit par taxi, soit par mise à disposition d'un moyen de transport individuel.

2.5. Les organisateurs doivent tenir compte qu'en général, les joueurs préfèrent recevoir une indemnité journalière pour leur repas plutôt qu'une pension complète à l'hôtel.

3. HORAIRE DU JEU :

3.1. L'horaire ne doit pas être modifié par les organisateurs sans consultation préalable des joueurs.

3.2. Avant 13.00 heures, heure locale, on ne peut fixer aucune partie.

3.3. Pour maintenir le rythme, toutes les rondes, y compris la dernière, doivent commencer à la même heure, de préférence à 15.00 heures.

3.4. On doit tenir compte du fait que la majeure partie des joueurs préfèrent continuer leur partie ajournée après une pause d'1½ à 2 heures plutôt que le lendemain matin.

3.5. L'arbitre a le devoir d'informer personnellement chaque joueur de toute modification apportée à l'horaire normal.

3.5.1. L'arbitre doit aussi informer les joueurs de l'heure et de l'endroit où les parties ajournées sont reprises.

3.6. Il faudrait prévoir un jour libre avant la dernière ronde, afin que toutes les parties ajournées puissent être terminées.

3.7. La dernière ronde peut être ajournée une fois mais elle doit ensuite être reprise sans autre ajournement jusqu'à la fin des parties.

4. CONDITIONS DE JEU :

4.1. L'espace réservé aux joueurs doit être suffisamment vaste et confortable. La disposition des tables doit permettre d'accéder aux sièges et de s'asseoir ou de se lever commodément.

Il faut prévoir des salles de détente suffisamment grandes et bien installées, suffisamment nombreuses et disposées de telle façon que pour s'y rendre, les joueurs n'aient pas à se frayer un chemin à travers les spectateurs. Pour les tournois de catégorie 15 et plus et les matchs des candidats (du cycle du Championnat du Monde), l'accès aux salles de détente doit être direct et exclusivement réservé aux joueurs. Cette condition est obligatoire pour de tels événements et souhaitable pour tous les autres tournois de haut niveau.

4.2. Les spectateurs doivent être assis, à bonne distance de la zone de jeu où ils ne doivent pas pénétrer. Les spectateurs doivent pouvoir suivre toutes les parties sur des échiquiers de démonstration. Les spectateurs ont l'interdiction absolue de fumer.

4.3. La zone de jeu doit être clairement séparée du public, par des barrières ou un autre moyen. Elle doit être bien éclairée, avoir une bonne température, une ventilation silencieuse, etc. La lumière ne doit pas donner de reflets sur l'échiquier.

Dans les compétitions par équipes (Voir 7.2), chaque match doit être clairement délimité et séparé des autres (par des barrières ou quelque autre moyen adéquat). Les zones ainsi délimitées ne sont accessibles qu'aux arbitres et aux joueurs, remplaçants et officiels des équipes intéressées. Les officiels accrédités de la FIDE ont accès partout.

4.4. La concentration des joueurs ne devrait être troublée en aucune façon, ni par les murmures des spectateurs, ni par les bruits de l'extérieur.

4.5. Des locaux suffisamment grands et du matériel doivent être mis à disposition à proximité du local de jeu pour l'analyse après la fin des parties et pour la presse.

Un joueur n'a pas le droit d'analyser sa partie dans la salle de jeu, tant que des parties sont en cours.

4.6. Le matériel (tables, chaises, échiquiers, pièces, pendules) doit être de la meilleure qualité et être conforme aux normes de la FIDE, si elles existent. Les pièces doivent être en bois, avoir un poids convenable et être feutrées. Les pièces et les échiquiers en plastique bon marché sont à éviter.

4.7. Des rafraîchissements peuvent être offerts aux joueurs durant la partie.

4.8. On ne peut filmer ou photographier les joueurs que durant les trois premières minutes de chaque séance. Les prises de vue, vidéo ou télévision, sont bienvenues, mais le fonctionnement des caméras ne doit pas gêner les joueurs.

4.9. Il ne faut pas oublier que le jeu n'est pas terminé quand vient l'heure de l'ajournement. Le joueur qui réfléchit à son coup sous enveloppe doit jouir des mêmes conditions que pendant la séance.

4.10. Les organisateurs devraient veiller à donner le plus d'informations possibles sur le déroulement du tournoi et favoriser toute activité journalistique en rapport avec la manifestation. Un bulletin de tournoi doit être édité dans les meilleurs délais et distribué aux joueurs et aux journalistes. Un exemplaire complet de ce bulletin doit être envoyé au bureau de la FIDE dans les deux semaines qui suivent la clôture du tournoi.

5. SOINS MÉDICAUX :

Un médecin du tournoi doit être à la disposition des joueurs. Il faut être en mesure d'intervenir en cas d'urgence médicale.

6. DEVOIRS DES JOUEURS :

Les joueurs doivent observer les règles du jeu et se comporter durant le tournoi conformément aux principes des statuts de la FIDE, avoir une conduite sportive et courtoisie. Tous les conflits doivent se régler à l'amiable dans l'esprit de la FIDE.

Un Jury d'Appel doit être désignée par les joueurs, au début du tournoi, pour intervenir en cas de conflit sérieux. L'arbitre devrait être un arbitre international de la FIDE dont l'expérience soit reconnue.

7. DOMAINE D'APPLICATION :

7.1. Sont définis comme tournois de haut niveau, tous les tournois du cycle du Championnat du Monde individuel, ainsi que les tournois organisés par des privés lorsqu'ils atteignent la catégorie 10 ou plus.

7.2. En outre, les articles 3, 4.1, 4.11, 4.4, 4.5, 4.51, 4.8, 4.9, 4.10, 5 et 6 s'appliquent également aux tournois par équipes de haut niveau :

7.2.1. L'Olympiade
7.2.2. Les championnats continentaux par équipes
7.2.3. Le Championnat du Monde par équipes

Les dispositions des articles 4.2, 4.3, 4.31, 4.6 et 4.7 doivent être respectées dans :

- L'Olympiade : au moins pour les 5 premiers matchs du haut de tableau
- Les championnats continentaux par équipes : au moins pour les 4 premiers matchs
- Le Championnat du Monde par équipe : pour tous les matchs

7.3. En présentant son offre d'organiser un tournoi du cycle du championnat du Monde ou un championnat par équipes de la FIDE, l'organisateur accepte automatiquement de satisfaire à toutes les règles imposées.

8. DIVERS :

8.1. La Commission de la Publication, de l'Information et de la Statistique de Échecs (CHIPS) insiste sur la nécessité pour tous les joueurs de prendre soin de leur apparence personnelle. L'image du joueur d'échecs doit être celle d'une personne digne et vêtue convenablement, ceci non seulement par respect pour le jeu, mais également pour que les sponsors, potentiels ou autres, considèrent que leur dépense n'est pas inutile.

Par exemple, quelques fédérations ont interdit les pantoufles, les maillots sans manches et les maillots de corps dans leurs tournois.

Les joueurs aux cheveux gras et mal entretenus doivent recevoir un avertissement, ainsi que ceux portant de vieux jeans déchirés ou des vêtements en mauvais état en général.

8.2. CHIPS insiste sur la nécessité de publier les parties jouées dans les tournois, particulièrement celles des tournois de catégorie 12 et plus, les Interzonaux et les matchs des Candidats dans le cycle du Championnat du Monde.

La commission recommande fortement aux organisateurs d'utiliser le Fax comme moyen avantageux pour publier les parties. Il n'est pas nécessaire de posséder son propre Fax afin de jouir de ses avantages et de ses commodités. Les organisateurs doivent communiquer au secrétariat de la FIDE le numéro de leur Fax pour que tous les services de presse puissent les contacter. En transmettant l'information immédiatement, sur le temps du demandeur, cela ne coûtera rien du tout à l'organisateur.

Partie 5: Mission administrative et arbitrage

Chapitre 5.1 : Gestion d'un match

Chapitre 5.2 : Préparation d'un tournoi

Chapitre 5.3 : Gestion du Tournoi

Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.

Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres

Chapitre 5.1 : Gestion d'un match

Cette section décrit le rôle de l'arbitre pendant l'arbitrage d'un match du championnat de France des clubs, ces consignes peuvent être adaptées pour des matchs dans d'autres compétitions.

Avant le match :

- L'arbitre s'assure que le responsable de la rencontre a prévu le matériel échiquéen suffisant pour la rencontre : Echiquiers, pendules, feuilles de parties,…L'arbitre a la responsabilité de régler correctement les pendules.
- L'arbitre doit récupérer les compositions de chaque équipe, si ces listes sont remises en retard par rapport à l'horaire annoncé (15 min avant le match) il retire le temps de retard correspondant à la pendule de chaque joueur et joueuse de l'équipe concernée. La composition d'une équipe ne doit pas être dévoilée à l'équipe adverse tant que l'arbitre n'a pas les deux compositions d'équipes en sa possession. L'arbitre réalise ainsi le procès-verbal complet du match à partir de ces deux compositions.
- Mission administrative : Il vérifie que chaque joueur et joueuse des deux équipes dispose d'une licence A et coche la case permettant de l'indiquer sur le procès-verbal. Les noms de l'arbitre et des capitaines doivent être indiqués sur le procès-verbal avant le début du match.
- Avant le début du match, l'arbitre doit s'identifier auprès des membres des deux équipes, l'arbitre rappelle la cadence des parties et précise le fonctionnement des pendules pour le passage à 2ème période. Il/Elle rappelle la sévérité de la règle sur les appareils électroniques (complétement éteints et avec interdiction de sortir de la zone de jeu avec un tel appareil sur soi sous peine de partie déclarée perdue)

Pendant le match :

- L'arbitre ne déclare que les forfaits sportifs (joueurs et joueuses ne se présentant pas devant l'échiquier dans les 60 minutes après l'heure officielle de début de rencontre) et intervient sur les faits liés aux règles du jeu.
- L'arbitre s'abstient de tout commentaire sur les compositions d'équipes même s'il est évident qu'une équipe devrait avoir une sanction administrative. Celle-ci est de la responsabilité du directeur ou de la directrice du groupe.
- L'arbitre s'assure du confort des joueurs et joueuses : Pas de discussion dans la salle de jeu, les capitaines, joueurs, joueuses, spectateurs et spectatrices ne doivent pas faire de bruit dans la salle de jeu.
- Les membres d'une équipe (incluant les capitaines) s'abstiendront de se tenir derrière les membres de l'équipe adverse pendant les parties en cours.
- Les capitaines ne doivent parler aux membres de leur équipe qu'en présence d'un arbitre.
- Les capitaines ne peuvent parler à leurs membres que pour leur parler de l'opportunité de faire nulle en ne faisant aucun commentaire concernant les positions sur les échiquiers et ne peuvent qu'éventuellement faire état du score actuel du match.
- Les joueurs/joueuses souhaitant faire une réclamation devront passer par leur capitaine.

Après le match :

- Les capitaines puis l'arbitre signent le procès-verbal du match. En cas de réclamation en cours de match, les témoignages des capitaines de chaque équipe et de l'arbitre sont consignés avec ce procès-verbal.
- Le/La responsable de la rencontre doit communiquer les résultats au directeur ou à la directrice du groupe. L'arbitre a l'obligation de vérifier que ce sont bien les bons résultats qui ont été communiqués.

Il est conseillé que l'arbitre se charge d'envoyer le procès-verbal via le site fédéral et/ou au directeur ou à la directrice du groupe.

Chapitre 5.2 : Préparation d'un tournoi

Cette partie a pour objectif de rappeler l'ensemble des démarches et devoirs administratifs d'un arbitre dès lors qu'il officie sur un tournoi.

Cette partie a été mise à jour sur la version du livre de l'arbitre de janvier 2022

Dans l'ordre l'arbitre principal d'un tournoi doit :

→ S'assurer que le tournoi est homologué

→ Rédiger un règlement intérieur pour le tournoi qui devra être diffusé sur le site fédéral avant la tenue du tournoi.

→ S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE et effectuer toutes les démarches d'enquêtes pour les forfaits non justifiés et les procédures disciplinaires.

→ Interdire aux joueurs suspendus la participation à tout événement se déroulant en lien avec la FFE

La liste des joueurs suspendus est disponible sur la page de la commission fédérale de discipline :

http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=9

→ S'assurer de la transmission des résultats du tournoi sur le site fédéral

→ S'assurer que l'organisateur paie les droits d'homologation demandés par la FFE

→ Rédiger le rapport technique du tournoi

→ Transmettre au secrétariat fédéral les éventuelles normes.

Rapport Technique :

La réalisation d'un rapport technique est **obligatoire** pour chaque tournoi homologué auprès de la FFE.

Les Arbitres Fédéral Open 1 ont l'obligation d'envoyer systématiquement leur rapport technique à la directrice des tournois.

Les Arbitres Fédéral Open 2 et plus sont dispensés de cet envoi. Ils doivent toutefois être capables de fournir ce rapport immédiatement sur demande en cas de contrôle ou pour tout problème lié à leur tournoi.

Si un arbitre souhaite qu'un tournoi soit pris en compte dans son cursus de formation, son rapport technique devra obligatoirement avoir été envoyé dans les 7 jours suivant la date de fin du tournoi.

En particulier un arbitre envoyant une Attestation de Stage Pratique (ASP) devra obligatoirement joindre son rapport technique.

Agrément FIDE

Pour l'homologation d'un tournoi comptant pour le classement FIDE il est indispensable que l'arbitre principal soit reconnu par la FIDE. Cet agrément peut être demandé dès lors que l'arbitre dispose au minimum du titre d'arbitre fédéral Open.

La procédure pour demander cet agrément est décrite dans le guide de l'arbitrage à l'international accessible depuis le lien suivant : https://dna.ffechecs.fr/secteurs/international/ *(Ce document sera mis à jour en 2023)*

Dès l'obtention du titre d'Arbitre Fédéral Open, il est fortement recommandé que les arbitres fassent au plus vite leur demande d'agrément pour obtenir l'agrément de la FIDE.

Règlement intérieur :

La participation à un tournoi implique que les participants acceptent son règlement intérieur. Cela ne peut toutefois être valable que si l'arbitre a diffusé son règlement intérieur avant le début de celui-ci.

Il est demandé aux arbitres de poster le règlement intérieur sur le site fédéral.

Chaque événement homologué par la FFE doit disposer d'un règlement intérieur élaboré conjointement par l'arbitre et l'organisateur de la manifestation.

Il est évident que ce règlement ne doit en aucun cas s'écarter des règles du jeu habituelles et ne contenir aucun article qui romprait l'équité entre les participants.

Il est demandé aux arbitres que ce règlement soit mis à disposition des joueurs avant la tenue du tournoi. Il doit être affiché sur les lieux de la compétition. Ce règlement devra être le plus fluide et le plus simple possible.

Un modèle de règlement intérieur est disponible sur le site de la DNA

https://dna.ffechecs.fr/documents/

Le règlement doit contenir au minimum les éléments suivants :

- Description du tournoi, responsable de l'organisation et/ou club référent
- L'ensemble des dates et horaires de la compétition :
  - Pointage et vérification des licences
  - Séances de jeu
  - Jour(s) de repos
  - Cérémonie de clôture.
  - Etc…
- Type d'appariements utilisés (système et logiciel)
- Méthode d'élaboration du classement final (départage) et modalités de répartition des prix.
- Nom et qualités des arbitres
- Composition du jury d'appel s'il y en a un.
- Retard autorisé avant le forfait sportif.
- Possibilité ou non de demander un bye
- Conditions particulières de jeu (Utilisation des annexe A / B ou les directives III des règles du jeu)
- Généralités : Conditions de participation, adresse du lieu de jeu, etc.
- Toute règle spécifique liée à la conduite des joueurs, les mesures anti-triche, les normes de sécurité ou normes sanitaires, les règles limitant les nulles par accord mutuel.

Homologation des Tournois

Demandes d'homologation

Afin de permettre une transmission dans les délais indiqués par les règlements de la FIDE, les demandes d'homologation devront respecter les délais suivants :

- **Pour les Tournois comptant uniquement pour le elo national** : 10 jours avant le début du tournoi
- **Pour les Tournois FIDE** : 15 jours avant le début du tournoi
- **Pour les Tournois FIDE où obtenir une Norme est possible** :40 jours avant le début du tournoi.

Si votre demande est hors délais le serveur le signale et demande de cocher une case "demande en retard". La demande sera alors prise en compte mais rien ne garantit qu'elle soit acceptée et les droits d'homologation fixes seront doublés.

Toute demande d'homologation entraîne l'obligation pour le club organisateur de régler la partie fixe des droits d'homologation même si le tournoi est annulé.

Attention : S'il est prévu d'attribuer des normes d'arbitres FIDE/Internationaux sur le tournoi, les noms des arbitres concernés doivent absolument être communiqués à la FIDE lors de l'homologation par le biais d'Erick Mouret : *erick.mouret@echecs.asso.fr*

Contraintes de la FIDE

La FIDE n'accepte pas les Tournois durant **plus de 30 jours**. De tels Tournois doivent désormais faire l'objet de plusieurs demandes avec le nombre de rondes à la fin (Ex : Tournoi Interne 2019 r-3, Tournoi Interne 2019 r4-5 etc…)

La FIDE demande désormais la date de chaque partie. Il faut donc indiquer ces dates dans le formulaire d'homologation. Attention la FIDE n'autorise pas plus de 12 heures de jeu par jour. (Sur la base de parties de 60 coups)

Il est aussi rappelé qu'un joueur étranger doit obligatoirement avoir un code FIDE faute de quoi (en plus d'être désormais considéré comme non licencié) le tournoi ne peut être pris en compte. Un joueur souhaitant être classé sous FRA aura son code ajouté automatiquement.

Cadence permettant la prise en compte pour le classement Elo FIDE

- Cadence Blitz : La cadence est supérieure à 3 min et inférieure ou égale à 10 min
- Cadence rapide : La cadence est strictement supérieure à 10 min et strictement inférieure à 60 min
- Cadence lente :
  - Au minimum 60 min.
  - Supérieur ou égale à 90 si au moins un des deux joueurs à un classement Elo FIDE supérieur ou égal à 1800
  - Supérieure ou égale à 120 min si un des deux joueurs à un classement Elo FIDE supérieur ou égal à 2400

Procédure :

1. Se connecter en tant qu'utilisateur "Mon Compte", http://echecs.asso.fr/Connect.aspx ,
2. Cliquer sur "Demande d'homologation" et remplir le formulaire,
3. Enregistrer.
4. Vous verrez à l'écran la prise en compte de votre demande dans le serveur de la FFE
5. Vous recevrez un message (dans votre messagerie) dès validation de la compétition.

Ce message vous donnera en particulier les identifiants pour vous connecter depuis la page http://admin.echecs.asso.fr et assurer la gestion du tournoi que vous arbitrez :

- Modifier l'annonce
- Mettre en ligne un flyer du tournoi.
- Diminuer le nombre de rondes (pas de l'augmenter ! - Attention on ne peut pas revenir en arrière)
- Une fois que le fichier Papi est envoyé, d'afficher la facture des droits d'homologation.

Droits d'Homologation

Il est du devoir de l'arbitre de prévenir l'équipe d'organisation qu'il faudra payer les droits d'homologation, ceux-ci peuvent être payés en ligne ou envoyé par chèque accompagné de la facture au siège de la FFE dès que le tournoi est terminé.

Les droits d'homologations comportent (Tarifs officiels en 2022):

Une part fixe :

- 10 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE sans normes possibles.
- 50 euros pour les Tournois où des normes sont possibles

Les parts fixes sont doublées si la demande d'homologation a été faite en retard.

Une part variable :

7% des droits d'inscriptions calculés sur le tarif normal annoncé adultes et jeunes sans majoration (en décomptant les MI/MIF/GM/GMF).

→ Les tournois de qualifications (département et ligue) pour le Championnat de France des jeunes sont exemptées de droits d'homologation, en cas de problème contacter Erick Mouret.

→ Dans des cas exceptionnels, la FFE peut accorder une dispense de droits homologation (Crise sanitaire)

Chapitre 5.3 : Gestion du Tournoi

LICENCE ET REFERENCE FIDE

L'un des premiers rôles de l'arbitre sur un tournoi est de vérifier que tous les joueurs sont en règle vis à à vis de la Fédération Française des Echecs et de la FIDE

Licence :

Tous les joueurs devraient être licenciés avant le début d'un tournoi. Le logiciel PAPI de la fédération permet d'afficher l'ensemble des joueurs n'ayant pas la licence (A ou B) les autorisant à participer à un tournoi. Pour ceux-ci il n'existe que trois possibilités :

→ Joueur affilié à la FIDE par une autre fédération, il est dispensé de licence.

→ Prise de la licence sur place auprès du club organisateur. L'arbitre doit veiller à ce que l'organisateur régularise les licences au plus vite.

Les licences pouvant être prises en ligne, l'organisateur doit pouvoir le faire dès la 1re journée du tournoi et au plus tard 7 jours après la fin du tournoi.

→ Attestation sur l'honneur que le joueur a payé sa licence auprès d'un autre club qui n'a pas encore effectué la démarche administrative.

L'arbitre devra alors contacter le club concerné pour que cette prise de licence soit régularisée le plus vite possible.

La responsabilité de l'arbitre principal peut être engagée si un accident impliquant un joueur non licencié se produit lors d'un tournoi.

Référence FIDE

Pour les tournois comptant pour le classement Elo FIDE (Lent, Rapide ou Blitz). Chaque joueur doit disposer d'un numéro de référence auprès de la FIDE

Il est rappelé que le logiciel PAPI permet d'afficher l'ensemble des joueurs du tournoi n'ayant pas de référence FIDE

→ Dans le cas d'un joueur français, le code FIDE est attribué systématiquement par le responsable de la fédération. Aucune démarche n'est nécessaire.

→ Pour un joueur étranger n'ayant pas de code FIDE :
- Soit il contacte sa fédération pour en obtenir un (Ce n'est pas faisable sur place le jour du tournoi).
- Soit l'arbitre doit informer le joueur qu'il sera affilié sous code FRA et aura donc l'obligation de prendre une licence auprès de la FFE. Ce n'est autorisé que si le joueur réside en France. (Handbook B03,1,7)
  Il le préviendra que toute demande pour modifier son affiliation sera à effectuer avec la fédération de son pays et lui occasionnera des frais à payer à la FIDE

→ En cas de refus, le joueur n'est pas autorisé à participer au tournoi.

Remarque : Un joueur Français désirant jouer uniquement à l'étranger peut contacter la fédération pour obtenir un code FIDE.

Obligations d'affichage

- Avant même le pointage, le règlement intérieur du tournoi ainsi que la charte des joueurs et joueuses d'échecs doivent être affichés.
- Les listes des joueurs et joueuses par ordre alphabétique et par ordre décroissant de classement Elo doivent être affichés avant la 1re ronde.
- S'il y en a un, la composition du Jury d'Appel doit être affiché avant le début du tournoi
- Les résultats de chaque ronde devraient être affichés avant d'apparier la ronde suivante afin que les joueurs et joueuses puissent vérifier les résultats.
- La liste des prix doit être affichée avant que la moitié des rondes ne soient jouées.
- A la fin du tournoi le classement est affiché avant la remise des prix afin de permettre les dernières vérifications.

Indemnités de l'arbitre

Avant la dernière ronde, l'équipe d'organisation doit payer à l'arbitre ses indemnités en respectant le barème de la fédération décrit dans la partie 5.5 Indemnités.

Suspicion/plainte pour triche.

Pour toute suspicion de triche en tournoi ou lors d'une partie, l'arbitre demande à l'accusateur de continuer sa partie en cours sans interpeler l'adversaire de quelque manière que ce soit

Si l'adversaire souhaite faire remonter son soupçon ou si l'arbitre estime qu'il y a un doute raisonnable sur l'intégrité du déroulement de la partie alors l'arbitre rédige le formulaire de suspicion/plainte pour triche. L'accusé n'est pas nécessairement prévenu à cet instant.

L'arbitre joint toutes les pièces nécessaires avec ce rapport : parties/photos/ témoignages/ plainte d'un joueur ou tout autre élément qu'il estime pertinent.

Le rapport est envoyé directement au secrétariat fédéral qui redirige le dossier vers la commission Fair-Play de la FFE. Cette commission donne alors un avis sur la probabilité de triche dans les parties incriminées. Si cet avis confirme que les éléments du dossier rendent légitime la suspicion de triche alors le bureau fédéral demande la saisie de la commission de discipline.

A ce moment, l'accusé est obligatoirement prévenu et peut user de son droit au contradictoire.

Pour tout questionnement sur les procédures et conseils, les organisateurs arbitres peuvent se rapprocher de la commission Fair-Play de la FFE.

Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.

L'arbitre principal d'un tournoi homologué doit s'assurer de la rédaction et de l'envoi d'un rapport technique.

Sauf exception, l'ensemble des documents constituant celui-ci sont envoyés par voie informatisés aux différents acteurs du suivi du tournoi.

Le rapport technique est une garantie indispensable du sérieux de l'arbitre dans l'ensemble de ses missions, en cas de réclamation d'un joueur ou d'enquête sur le déroulement d'un tournoi

L'arbitre devra également s'assurer des dernières étapes de gestion d'un tournoi une fois que celui-ci est considéré comme terminé.

Gestion des résultats du tournoi.

La sauvegarde (boule) PAPI du tournoi doit être envoyé **le jour même** sur le site fédéral http://admin.echecs.asso.fr

Uniquement en cas de problème technique, il est possible d'envoyer votre boule PAPI à Erick Mouret par mail (*erick.mouret@echecs.asso.fr)*

Remarque : Le Fichier Papi doit être posté même si la situation des joueurs(licence) n'est pas régularisée. Il est préférable d'avoir une irrégularité qui sera traitée a posteriori plutôt que de pénaliser le responsable fédéral chargé de la transmission à la FIDE et tous les autres joueurs qui ne verraient pas le tournoi comptabilisé pour leur classement.

→ Il est possible d'envoyer le fichier Papi une ronde après l'autre pour permettre l'affichage des appariements en ligne.
→ L'arbitre doit marquer le Tournoi "Terminé" ce qui indique au responsable des homologations que le tournoi peut être traité.
→ Une fois le Tournoi marqué "Terminé" il n'est plus possible de le modifier. Il faut demander le déverrouillage du tournoi pour prévenir le responsable des homologations qu'il va y avoir des modifications dans le résultat.

Les droits d'homologation sont dans tous les cas recalculés à chaque envoi d'une nouvelle boule Papi, les arbitres ne doivent pas oublier de supprimer les joueurs ou joueuses n'ayant joué aucune ronde (sinon ils sont comptés dans les frais d'homologation). La facture des frais d'homologation est aussi disponible dans la page de gestion du club référent à la rubrique tournoi.

Pour les tournois durant plus de **30 jours**, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement. Si l'arbitre a déjà envoyé les rondes et les résultats directement à M Erick MOURET pour une prise en compte, les rondes et résultats déjà pris en compte devront être enlevés avant l'envoi suivant.

Rapport technique

Le rapport technique doit être établi à l'issue du tournoi.

Il doit être envoyé par mail dans les 7 jours à Chantal Hennequin - soshin64@gmail.com - directrice des titres et des tournois de la DNA par :

→ Tous les arbitres fédéraux open 1
→ Les arbitres fédéraux souhaitant valoriser le tournoi afin d'obtenir un titre supérieur.
→ Les arbitres FIDE et internationaux dès lors qu'une norme est réalisée dans le tournoi.

Pour tous les arbitres, le rapport technique doit pouvoir être fourni à tout instant sur demande de la DNA.

Les documents à fournir selon le type de tournoi sont précisés dans les check-lists des pages suivantes

Procédure disciplinaire

Toute procédure disciplinaire (Exclusion de tournoi, formulaire de signalement, demande de sanction, problème de triche,…) doit être transmise au directeur juridique. Il est demandé d'utiliser pour cela les formulaires T6 et T7

Par mail : pierrelapeyre1@yahoo.fr

Droits d'homologation

L'arbitre doit s'assurer que l'organisateur du tournoi paie les droits d'homologation. Il lui conseille vivement d'effectuer le paiement en ligne via son espace club. Cela doit être fait dans les 7 jours qui suivent la fin de tournoi.

Il peut sinon effectuer le paiement par chèque accompagné de la facture à envoyer a***u secrétariat Fédéral :*** Fédération Française des Echecs, 6 rue de l'Eglise, 92600 ASNIERES SUR SEINE

Contacter laetitia.chollet@ffechecs.fr pour toute problématique

Tournois à Normes

Pour les tournois à Norme FIDE, l'arbitre envoie les formulaires de norme signés au secrétariat fédéral : jordi.lopez@ffechecs.fr

Attestation de Stage Pratique

La procédure concernant la délivrance des attestations de stage pratique se trouve désormais sur le site de la D.N.A. à l'adresse suivante : https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2019/09/DNA-Guide-ASP-v1.3.pdf

L'ensemble des formulaires sont accessibles sur le site de la Direction Nationale de l'Arbitrage à l'adresse suivante :

https://dna.ffechecs.fr/formulaires/

Les formulaires pouvant être trouvés sur le site de la DNA sont les suivants :

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
T1 / DNA	Page de garde	Document qui présente de façon synoptique un certain nombre de données faisant l'objet d'un contrôle de la part de la DNA.
T2 / DNA	Procès-Verbal du tournoi	Ensemble des événements du tournoi que l'arbitre juge nécessaire de signaler.
T3 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence A)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur/une joueuse ne présentant pas sa licence A
T4 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence B)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur/une joueuse ne présentant pas sa licence B
T5 / DNA	Enquête forfait non justifié	Exemple de lettre que doit envoyer l'arbitre à un joueur n'ayant pas prévenu d'un forfait.
T6 / DNA	Exclusion	Document indiquant l'exclusion d'un joueur lors d'un tournoi.
T7 /DNA	Formulaire de signalement	Document visant à signaler les fautes graves ou répétées d'un joueur/d'une joueuse en vue d'une éventuelle demande de sanction.
Fiche d'indemnités	Fiche d'indemnisation d'un arbitre délivrée lors de l'arbitrage d'une manifestation homologuée	Rappel : toute indemnisation doit être déclarée (impôts).
Formulaire de suspicion/plante pour tricherie	Fiche à joindre avec l'ensemble du dossier de suspicion de triche.	Ce document résume l'ensemble des informations servant à l'enquête et officialise la plainte de la part d'un joueur/d'une joueuse.
ASP	Attestation de stage pratique	Attestation de stages pratiques dans le but d'obtenir les titres d'AFC/AFO
Formulaire FIDE	IT1/IT2/ Formulaires de suspicion de triche.	Formulaire nécessaire à l'établissement d'une norme

Chaque arbitre doit se référer à la check-list des documents pour savoir ce que doit contenir son rapport technique.

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES ET BLITZ - CHECK-LIST

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

Sauvegarde informatique + « exportations » sur le site fédéral				
	Secrétariat Fédéral	**Délégué ELO Régional Rapide FFE**	**Directeur des Tournois & Titres (Dans votre rapport technique)**	**Directeur juridique**
Formulaire T1, T2, T3, T4 : Page de garde et procès-verbal, attestations sur l'honneur.		X	X	
Règlement intérieur du Tournoi			X	
Fiche d'indemnisation de l'arbitre			X	
Attestation de Stage Pratique			X	
Paiements des droits d'homologation (par l'organisateur – en ligne de préférence)	X			
Rapport d'exclusion (T6), Formulaire de signalement (T7) ou autre rapport disciplinaire.			X	X
Formulaire de plainte/suspicion de triche.	X (avec dossier)		X	

Cliquer sur " Marquer Terminé " dans le module de gestion d'un tournoi.

Le rapport technique complet doit nécessairement être réalisé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi.

→ Adresse du Délégué Elo Régional: http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRH

→ Adresse de la directrice des Titres et des Tournois: Madame Chantal Hennequin soshin64@gmail.com

→ Adresse du Directeur Juridique : Monsieur Pierre Lapeyre pierrelapeyre1@yahoo.fr

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

TRAITEMENT DES TOURNOIS Lents - CHECK-LIST

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

Sauvegarde informatique + « exportations » sur le site fédéral			
	Secrétariat Fédéral	**Directeur des Tournois & Titres (Dans votre rapport technique)**	**Directeur juridique**
Formulaire T1, T2, T3, T4 : Page de garde et procès-verbal, attestations sur l'honneur.		X	
Règlement intérieur du Tournoi		X	
Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X	
Attestation de Stage Pratique		X	
Paiements des droits d'homologation (par l'organisateur – en ligne de préférence)	X		
Rapport d'exclusion (T6), Formulaire de signalement (T7) ou autre rapport disciplinaire.		X	X
Formulaire de plainte/suspicion de triche.	X (avec dossier)	X	
Attestations de normes (formulaires FIDE) *le cas échéant :* jordi.lopez@ffechecs.fr	X		

Cliquer sur " Marquer Terminé " dans le module de gestion d'un tournoi.

Le rapport technique complet doit nécessairement être réalisé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi.

Il est demandé que les formulaires de normes envoyés soient le plus lisibles possible. Un format doc ou pdf est préconisé. Il est surtout demandé d'éviter tout envoi d'une norme prise en photo avec un téléphone qui ne peut pas être un document recevable.

→ Adresse de la directrice des Titres et des Tournois: Madame Chantal Hennequin soshin64@gmail.com

→ Adresse du Directeur Juridique : Monsieur Pierre Lapeyre pierrelapeyre1@yahoo.fr

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

TRAITEMENT DES TOURNOIS FERMES A NORMES

Les obligations de rapport technique à l'adresse de la directrice des titres et du directeur juridique sont les mêmes que pour un tournoi lent. Il convient juste d'y ajouter la grille des résultats renumérotée selon le classement Final.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 1 an à compter de la fin du tournoi.

L'arbitre enverra également un rapport au secrétariat fédéral à l'attention du directeur technique national.

Directeur Technique National : Monsieur Jordi Lopez jordi.lopez@ffechecs.fr

Ce rapport doit être envoyé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi. Tout retard pourra être sanctionné par le biais d'une mesure disciplinaire prise par la DNA à l'encontre de l'arbitre.

Ce rapport comprend les pièces suivantes :

→ Liste des participants en respectant l'orthographe des noms adoptée par la FIDE, notamment pour l'alphabet cyrillique, avec numéros d'identification FIDE, Elo international, fédérations (en employant le code FIDE, en trois lettres).
→ Grille des résultats (renumérotée selon le classement final)
→ Fichier pgn de l'ensemble des parties (Ce pgn peuvent être transmis sur le site de la fédération sur la page où la boule papi est déposée).
→ Attestations de normes, le cas échéant (formulaires FIDE) :

Il est demandé que les formulaires de normes envoyés soient le plus lisible possible. Un format doc ou pdf est préconisé. Il est surtout demandé d'éviter tout envoi d'une norme prise en photo avec un téléphone qui ne peut pas être un document recevable.

Pense-Bête du travail de l'arbitre sur un tournoi

Avant le tournoi	Jour du tournoi
Contact avec l'organisateur Homologation Règlement intérieur Contact avec les arbitres adjoints Préparation du fichier PAPI-gestion des inscriptions Vérification des licences • Contact des personnes non licenciées • Vérification des joueurs et joueuses étrangers • Vérification qu'ils/elles ne sont pas suspendus	Mise en place (Réglage des pendules) Pointage des inscriptions + gestion des inscriptions sur place. Affichages (règlement intérieur, listes des participants, Jury d'Appel, Charte, Listes des prix,…) Rappel des règles importantes avant la 1re ronde A chaque ronde : • Appariements • Surveillance des parties/Gestion des incidents • Récupération des résultats et saisie sur PAPI • Affichages Appariements/Résultats
Fin du Tournoi	**Après le tournoi**
Classement/Grille Américaine Calcul des prix Remise des prix Fiche d'indemnités (avant la dernière ronde)	Droits d'homologation (organisateur – 7 jours) Licences prises sur place (organisateur – 7 jours) Rapport technique (7 jours) Fichier PAPI sur le site fédéral (le soir même)

Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres

1) PRINCIPES GÉNÉRAUX

• Ce barème a comme base une constante appelée « P ». La valeur de « P » est égale à 17 euros au 1er janvier 2010. Elle peut être réactualisée par le Comité Directeur de la F.F.E

• Le calcul de l'indemnité est valable pour l'arbitre principal. L'arbitre adjoint, dès lors qu'il est titulaire d'un titre, perçoit une demi-indemnité (sauf cas particuliers), est hébergé, et reçoit des frais de déplacements. Les arbitres stagiaires n'ayant pas de titre ne perçoivent aucune indemnité, mais ont le droit aux frais d'hébergement. L'organisateur n'est pas tenu de leur verser des frais de déplacements.

• Rappel des quotas : un arbitre par tranche de 100 joueurs. Exemple pour 120 joueurs : un arbitre principal + un arbitre adjoint (titré ou stagiaire).

• L'indemnité journalière d'un arbitre est comprise entre 50 € (plancher) et 85 € (plafond). Des dispositions spécifiques sont appliquées dans certains cas.

• Dès lors qu'un tournoi est homologué, l'organisateur est tenu de faire appel à un arbitre fédéral ayant au moins le titre minimal requis (voir règlements fédéraux : tournois homologués). L'indemnisation de l'arbitre est obligatoire et doit nécessairement figurer dans le budget de l'événement. Si un arbitre fait don d'une somme correspondant partiellement ou totalement au montant de l'indemnité due, cette opération apparaît à la fois en dépenses (ligne budgétaire « arbitrage ») et en recettes (don).

• Le paiement de l'indemnité s'effectue avant le début de la dernière ronde. Une fiche d'indemnisation, signée par l'arbitre et par l'organisateur, est établie en double exemplaire.

2) HÉBERGEMENT

Il est parfois nécessaire de prévoir pour l'arbitre un hébergement. Ce dernier comprend alors les nuitées en hôtel 2 étoiles ou équivalent et les repas au tarif conforme aux textes en vigueur, s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparés par le comité organisateur. Il convient que cet hébergement soit négocié entre l'arbitre et l'organisateur.

3) MISE À DISPOSITION D'UN ORDINATEUR PERSONNEL, FRAIS DIVERS

Si l'arbitre apporte le matériel informatique nécessaire à la gestion du tournoi, l'organisateur lui verse un forfait de 40 euros.

Tous les frais que l'arbitre a pu engager pour l'arbitrage concerné (courrier, frais de téléphone, papeterie, etc) sont remboursés sur présentation de justificatifs ou d'attestations sur l'honneur.

4) FRAIS DE DÉPLACEMENTS

Le calcul des frais de déplacement est régi par les tarifs fédéraux et le règlement financier de la FFE. Ces documents restent la référence de calcul pour les frais de déplacement qui peuvent être sujet à évolution.

L'utilisation des transports en commun doit être privilégiée à chaque fois que possible.

- ➔ Si l'arbitre doit nécessairement utiliser son véhicule :
  - Cas Général : 0,32 € / km pour une distance aller 0-110 km
  - Cas Long déplacement : Au delà d'une distance de 110km aller, utiliser le tableau et la formule ci-dessous

Note : Le kilométrage est calculé sur le déplacement réel effectué par l'arbitre – dans la limite d'un trajet raisonnable.

Au-delà de 110 km aller, les remboursements seront effectués par rapport au barème ci-dessous.

DISTANCE ALLER	CONSTANTE	PRIX KM
D	C	K
110-149 km	4,0864	0,1425
150-199 km	8,0871	0,1193
200-300 km	7,7577	0,1209
301-499 km	13,6514	0,1030
500-799 km	18,4449	0,0921
800-999 km	32,2041	0,0755

Formule de remboursement du trajet aller : R= C + (DxK)

Le remboursement total correspond au remboursement de la « distance aller » multiplié par 2 + 20 € forfaitaires couvrant les frais annexes.

EXEMPLE :

Déplacement aller = 204 km

Remboursement : R = 7,7577 + (204 x 0,1209) = 32,4213 = 32,42

Remboursement total : (32,42 x 2) + 20 = 84,84 €

Calcul des indemnités pour les événements homologués par la FFE

(Hors grands événements nationaux)

Indemnité type Match : Pour arbitrer un ou plusieurs matchs par équipe, l'indemnité pour l'arbitre principal et chaque arbitre-adjoint titré sera de 50€

Dans le reste de cette partie, on utilisera P = 17€

Indemnité type 1 : Tournois au système suisse (cadence lente)

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

X = A + B + C + D I = X × P

On arrondit les valeurs suivantes à l'entier supérieur

A = nombre de rondes B = nombre de joueurs divisé par 20

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

D = somme des prix du tournoi divisée par 1500

Exemple : soit un tournoi de 7 rondes en 5 jours, regroupant 285 joueurs dont 21 titrés.

Total des prix versés aux joueurs = 6500 €

A= 7 B = 285 / 20 = 14,25 arrondi à 15 C = 21 /10 =2,1 arrondi à 3

D = 6500 / 1500 = 4,33 arrondi à 5

I = (7 + 15 + 3 + 5) x 17 = 30 x 17 = 510 euros

Toutefois il y a un plafond de 85€ par jour, ici le plafond est dépassé:5 x 85 = 425€

L'indemnisation sera ici de 425€

L'arbitre adjoint doit toucher une demi-indemnité en utilisant le résultat obtenu à l'aide de la formule précédente :

510 /2=255 €

Le plancher de 50€ par jour est respecté donc l'arbitre adjoint touchera une indemnisation de 255 €

Indemnité type 2 : Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse

Soit I l'indemnité à verser à l'arbitre. I = (K × R × P) + (D × P)

R = nombre de rondes D = somme des prix divisée par 1500

K = coefficient établi en fonction du nombre de joueurs

K = 0,4 jusqu'à 50 joueurs K = 0,5 de 51 à 100 joueurs

K = 0,6 de 101 à 150 joueurs K = 0,7 de 151 à 200 joueurs

K = 0,8 au-delà de 200 joueurs

Exemple N°1 :

Soit un tournoi de 5 rondes avec 45 joueurs.

Pas de prix en espèces.

I = (0,4 x 5 x 17) = 2 x 17 = 34 €

L'indemnité sera de 50 € en raison du plancher

Exemple N°2 :

Soit un tournoi de 7 rondes avec 75 joueurs.

900 € de prix.

I =(0,5x7x17)+(900/1500 x 17)= 59,5 + 10,2 = 69,7 €

L'indemnité est de 69,7 €

<u>Indemnité type 3 :</u> Tournois toutes rondes en cadence lente

CAS GENERAL: I = (1,5 × J × P) + (D × P)

TOURNOIS À NORMES : I = (2,5 × J × P) + (D × P)

I = indemnité à verser à l'arbitre J = nombre de joueurs

D = somme (non arrondie) des prix divisée par 1500

<u>Tarifs adoptés pour les deux grands événements nationaux :</u>

Ces indemnités sont celles votées par le comité directeur de la FFE de mars 2022. Elles peuvent être soumises à modification ultérieure par cette même instance.

<u>→ Championnats de France des jeunes :</u>

➢ Arbitre en chef : 600 €

➢ Arbitres principaux grandes catégories : 525 €

➢ Arbitres principaux petites catégories : 425 €

➢ Arbitres adjoints grandes catégories : 325 €

➢ Arbitres adjoints petites catégories : 275 €

(Petites Catégories=U10-U08-OpenB)

<u>→ Championnats de France :</u>

➢ Arbitre en chef : 600 €

➢ Arbitres principaux : 525 €

➢ Arbitres adjoints : 325 €

Partie 6: La FIDE

Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE

Chapitre 6.2 : Le classement Rapide et Blitz de la FIDE

Chapitre 6.3 : Titres de la FIDE

Chapitre 6.4 : Titres d'Arbitres décernés par la FIDE

Chapitre 6.5 : Séminaire de formation d'arbitres et formateurs FIDE

Chapitre 6.6 : Classification des arbitres de la FIDE

Chapitre 6.7 : Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE

Chapitre 6.8 : Enregistrement et octroi de licence FIDE

Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE

En vigueur à partir du 1er janvier 2022 B02 Approuvé par le conseil de la FIDE du 27/10/2021

0. **Introduction**

0.1. La réglementation qui suit sera uniquement modifiée par le conseil de la FIDE sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). En ce qui concerne les tournois, les changements s'appliquent uniquement à ceux débutant le jour de leur entrée en vigueur, ou ceux qui auront lieu ultérieurement.

0.2. Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération hôte qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le conseil peut également accorder ce droit et cette responsabilité aux organisations affiliées représentant un territoire autonome ne relevant pas de plus fédération.

Le tournoi et son calendrier devront être homologués trois jours avant le début du tournoi. Le président de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins de trois jours avant le début du tournoi.

Tous les tournois se déroulant dans des conditions hybrides telles que décrites au point 2.1 doivent être approuvés individuellement par le Président de la CH

0.3. Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et les événements continentaux doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats au responsable du classement FIDE

0.4. La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre un tournoi en particulier en compte pour le classement. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel de cette décision auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1. **Cadence de Jeu**

1.1. Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

Quand au moins un des joueurs dans la partie a un classement de 2400 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.

Quand au moins un des joueurs dans la partie a un classement de 1800 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.

Quand tous les joueurs dans la partie ont un classement en-dessous de 1800, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

1.2. Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il sera d'au moins 30 coups.

2. **Règlements en vigueur**

2.1. Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE ou suivant le règlement des compétitions de jeu d'échecs en hybride (partie IIIb du règlement du jeu d'échecs en ligne de la FIDE).

3. **Durée de jeu journalière**

3.1. Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé en se basant sur des parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

4. **Fréquence des rapports**

4.1. Pour les tournois d'une durée supérieure à 30 jours, des résultats intermédiaires seront envoyés tous les mois.

5. **Parties non jouées**

5.1. Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Sauf en cas de force majeure, toute partie où les deux joueurs ont effectué au moins un coup sera prise en compte pour le classement sauf si les règles relatives au fair-play en disposent autrement.

6. **Matchs**

6.1. Les matchs pour lesquels un des deux joueurs n'est pas classé ne seront pas prises en compte pour le classement

6.2. Quand un match se déroule sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un gagnant ait été déterminé ne seront pas prises en compte pour le classement. On peut obtenir une dérogation à cette règle sur demande préalable.

7. **Liste Officielle du Classement de la FIDE**

7.1. Le premier jour de chaque mois, la CH préparera une liste des classements intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à partir de la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.

7.1.1. La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 7.1.4) est la période pendant laquelle une certaine liste de classements est valide.

7.1.2. Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront publiées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Année de naissance, Sexe et la valeur actuelle du coefficient K pour le joueur.

7.1.3. La date de clôture des tournois pris en compte pour une liste est de 3 jours avant la date de publication de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte pour le calcul du classement. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de publication du classement.

7.1.4. Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié lorsqu'il sera basé sur 5 parties jouées contre des adversaires classés. Il n'est pas nécessaire que ces parties proviennent d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, d'au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial. Celui-ci doit d'être au moins 1000

7.2. Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste ou qui sont indiqués comme inactifs

7.2.1. Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sont indiqués comme non classés dans la prochaine liste. Par la suite, ils seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.

7.2.2. Joueurs indiqués comme actifs :

- Un joueur débute son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.
- Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors indiqué comme actif sur la prochaine liste.

8. **Fonctionnement du Système de Classement de la FIDE**

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en différences de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

8.1. L'échelle de classement suit une loi logistique avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tableaux qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en une différence de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1.0, dp est nécessairement indéterminée, mais est affichée de manière théorique à 800. Le second tableau montre la conversion d'une différence de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour le joueur 'H'(High) le mieux classé et le joueur 'L'(Low) le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

8.1.1.Le tableau de conversion du score en pourcentage, p, en différence de classements, dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	–7	0,32	–133	0,15	–296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	–14	0,31	–141	0,14	–309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	–21	0,30	–149	0,13	–322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	–29	0,29	–158	0,12	–336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	–36	0,28	–166	0,11	–351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	–43	0,27	–175	0,10	–366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	–50	0,26	–184	0,09	–383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	–57	0,25	–193	0,08	–401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	–65	0,24	–202	0,07	–422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	–72	0,23	–211	0,06	–444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	–80	0,22	–220	0,05	–470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	–87	0,21	–230	0,04	–501
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	–95	0,20	–240	0,03	–538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	–102	0,19	–251	0,02	– 589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	–110	0,18	–262	0,01	– 677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	–117	0,17	–273	0,00	– 800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	–125	0,16	–284		

8.1.2.Tableau de conversion d'une différence de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour le joueur H(High) le mieux classé et le joueur L(Low) le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L
0 – 3	0,50	0,50	69 – 76	0,60	0,40	146 – 153	0,70	0,30	236 – 245	0,80	0,20	358 – 374	0,90	0,10
4 – 10	0,51	0,49	77 – 83	0,61	0,39	154 – 162	0,71	0,29	246 – 256	0,81	0,19	375 – 391	0,91	0,09
11 – 17	0,52	0,48	84 – 91	0,62	0,38	163 – 170	0,72	0,28	257 – 267	0,82	0,18	392 – 411	0,92	0,08
18 – 25	0,53	0,47	92 – 98	0,63	0,37	171 – 179	0,73	0,27	268 – 278	0,83	0,17	412 – 432	0,93	0,07
26 – 32	0,54	0,46	99 – 106	0,64	0,36	180 – 188	0,74	0,26	279 – 290	0,84	0,16	433 – 456	0,94	0,06
33 – 39	0,55	0,45	107 – 113	0,65	0,35	189 – 197	0,75	0,25	291 – 302	0,85	0,15	457 – 484	0,95	0,05
40 – 46	0,56	0,44	114 – 121	0,66	0,34	198 – 206	0,76	0,24	303 – 315	0,86	0,14	485 – 517	0,96	0,04
47 – 53	0,57	0,43	122 – 129	0,67	0,33	207 – 215	0,77	0,23	316 – 328	0,87	0,13	518 – 559	0,97	0,03
54 – 61	0,58	0,42	130 – 137	0,68	0,32	216 – 225	0,78	0,22	329 – 344	0,88	0,12	560 – 619	0,98	0,02
62 – 68	0,59	0,41	138 – 145	0,69	0,31	226 – 235	0,79	0,21	345 – 357	0,89	0,11	620 – 735	0,99	0,01
												>735	1,00	0,00

8.2. Détermination du Classement initial 'Ru' d'un joueur *(Voir Exemple)*

8.2.1. Si un joueur non classé marque zéro point dans sa première manifestation. Ce score n'est pas pris en compte. Dans le cas contraire, son classement est calculé en utilisant tous ses résultats tel qu'indiqué au 7.1.4.

8.2.2. Ra est le classement moyen des adversaires classés du joueur.

8.2.3. Si le score du joueur est de 50%, alors Ru = Ra.

Si son score est de plus de 50%, alors Ru = Ra + 20 pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

Si son score est de moins de 50% alors Ru = Ra + dp.

Ru est arrondi à l'entier le plus proche.

8.2.4. Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

8.3. Détermination du changement de classement pour un joueur classé *(Voir Exemple)*

8.3.1. Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, on détermine la différence de classement entre le joueur et son adversaire, D.

Une différence de classement de plus de 400 points sera comptabilisée comme s'il s'agissait d'une différence de 400 points. Dans un tournoi, un joueur ne peut bénéficier que d'un seul surclassement en vertu de cette règle, pour la partie dans laquelle la différence de classement est la plus grande.

8.3.2. (a) Utiliser le tableau 8.1.2 pour déterminer la probabilité de score PD du joueur pour chaque partie.

(b) ΔR = score – PD. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma\Delta R$ = la somme des ΔR pour un tournoi ou une période de classement.

(d) $\Sigma\Delta R \times K$ = la variation de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

8.3.3. K est le coefficient de développement.

K = 40 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties.

K = 20 tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.

K = 10 lorsque le classement publié du joueur a atteint 2400 et reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.

K = 40 pour tout joueur jusqu'à la fin de l'année de son 18ème anniversaire, tant que son classement reste en dessous de 2300.

Si le nombre de parties (n) pour un joueur dans un classement donné pour une période, multiplié par le facteur K (comme défini ci-dessus) dépasse 700, alors K doit être le plus grand nombre entier permettant que K x n ne dépasse pas 700.

8.3.4. La variation de classement est arrondie à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 0

9. Procédures de rapport

9.1. L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu.

Une fois vérifié que le tournoi s'est déroulé en accord avec toutes règles de la FIDE, le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE. Cela doit être fait à temps pour que le tournoi soit pris en compte pour la publication du classement suivant le mois ou le tournoi s'est déroulé ou pour la liste suivante s'il y a cinq jours ou moins entre le dernier jour du tournoi et la fin du mois.

Si le rapport du tournoi n'est pas envoyé à temps pour être inclus dans la 3ème publication du classement après qu'il soit terminé alors le tournoi ne pourra plus être pris en compte pour le classement.

9.2. Le règlement intérieur d'un événement homologué devra indiquer clairement qu'il est pris en compte pour le classement.

9.3. Chaque fédération nationale devra désigner un responsable du classement (*Rating officer)* pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et ses coordonnées doivent être communiqués au secrétariat de la FIDE.

9.4. Pour les événements en jeu hybride, les fichiers pgn devront être entièrement envoyés avec le rapport du tournoi.

10. **Inscription dans la liste de classement**

10.1. Pour être inscrit dans la liste de classement de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. Il peut toutefois en être décidé autrement avec l'approbation du Conseil de la FIDE. La fédération ne devra pas avoir été exclue de manière temporaire ou permanente de son adhésion à la FIDE

10.2. Il est de la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE du décès de ses joueurs.

Exemples de calcul du 1er classement Elo :

- Joueur A : La moyenne de ses adversaires était de 1638. Il a réalisé le score de 4/8 soit 50% de réussite.

Le 1er classement Elo du joueur A sera de 1638 : Ni bonus, ni malus.

- Joueur B : La moyenne de ses adversaires était de 1432, il a réalisé le score de 5/7 soit plus de 50 % de réussite.

La moyenne était de 3,5/7. Le joueur B a donc réalisé 3 demi-points de mieux.
Le 1er classement Elo du joueur B sera de 1492 = 1432 + 3 bonus de 20 pts.

- Joueur C : La moyenne de ses adversaires était de 1827, il a réalisé le score de 2/5 soit moins 50 % de réussite.

Son pourcentage de réussite exact est de 40 %, dans le tableau 8.1.1 il est associé à un malus de 72 pts.
Le 1er classement Elo du joueur C sera de 1755 = 1827 – malus de 72 pts.

Exemple de calcul du coefficient K ajusté.

Un joueur de 13 ans bénéficiait d'un coefficient K=40 mais a joué 22 parties ce mois-ci.

Le calcul 22 x 40 donne 880, ce joueur pourrait donc potentiellement gagner plus de 700 points Elo au prochain classement (plafond imposé par la FIDE). Indépendamment de ses résultats, son coefficient K va être ajusté.

$700 \div 22 \approx 31{,}8$. Le coefficient K est obligatoirement un entier. Uniquement pour le prochain classement on utilisera le coefficient K=31 pour ce joueur.

Exemple de calcul de variations du classement Elo

Nous étudions un joueur dont le coefficient est K=20. Il a actuellement un classement de 1723.

Résultat	Classement adversaire	Différence de Elo	Score théorique	Score réel
Victoire	1612	+ 111	0,65	1
Défaite	1948	– 225	0,22	0
Nulle	2315	– 592	0,02	0,5
Victoire	1213	+ 510 Ajusté à + 400	0,92	1
Défaite	1909	– 186	0,26	0
		Total	**2,07**	**2,50**

Le joueur a réalisé un score de 2,5 au lieu de 2,07. Soit 0,43 de mieux.
On multiplie cette différence par le coefficient K : 0,43 x 20 = 8,6
Ce joueur va donc gagner 8,6 pts Elo sur ce tournoi.

Ici une partie ayant dépassé les +400 a été ajusté. Il ne peut y en avoir qu'une seule par tournoi. Si plusieurs parties sont éligibles alors on ajuste celle où la différence Elo est la plus élevée.

L'ajustement à 400 points d'écart n'est pas utilisé si la différence de Elo est négative.

Chapitre 6.2 : Le classement Rapide et Blitz de la FIDE

En vigueur à partir du 1er octobre 2022 B02 Approuvé par le conseil de la FIDE du 4/08/2022

0. **Introduction**

0.1. La réglementation qui suit peut être modifiée par le conseil de la FIDE sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). En ce qui concerne les tournois, les changements s'appliquent uniquement à ceux débutant le jour de leur entrée en vigueur, ou ceux qui auront lieu ultérieurement.

0.2. Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération hôte qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le Conseil peut également accorder ce droit et cette responsabilité aux organisations affiliées représentant un territoire autonome ne relevant pas de plus d'une fédération.

Le tournoi et son calendrier devront être homologués trois jours avant le début du tournoi. Le président de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins de trois jours avant le début du tournoi.

Tous les tournois se déroulant dans des conditions hybrides telles que décrites au point 2.1 doivent être approuvés individuellement par le Président de la CH

0.3. Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et les événements continentaux doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre principal est responsable de la transmission des résultats au responsable du classement FIDE

0.4. La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre un tournoi en particulier en compte pour le classement. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel de cette décision auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1. **Cadence de Jeu**

1.1. Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups :

1.1.1. Pour une partie rapide, tous les coups doivent être effectués dans un temps fixé de plus de 10 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou alors le temps attribué + 60 fois un incrément devra être de plus de 10 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur.

1.1.2. Pour une partie blitz, tous les coups doivent être effectués dans un temps fixé de plus de 3 minutes mais pas plus que 10 minutes pour chaque joueur ; ou alors le temps attribué + 60 fois un incrément devra être de plus de 3 minutes mais pas plus que 10 minutes pour chaque joueur.

1.2. Les parties où les deux joueurs ont des temps de jeu différents ne sont pas comptabilisées.

2. **Règlements en vigueur**

2.1. Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE ou suivant le règlement des compétitions de jeu d'échecs en hybride (partie IIIb du règlement du jeu d'échecs en ligne de la FIDE).

3. **Nombre de rondes par jour**

3.1. Le nombre maximum de rondes par jour est :

3.1.1. Pour les parties rapides : 15 rondes par jour

3.1.2. Pour les parties blitz : 30 rondes par jour.

4. **Parties non jouées**

4.1. Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Sauf en cas de force majeure, toute partie où les deux joueurs ont effectué au moins un coup sera prise en compte pour le classement sauf si les règles relatives au fair-play en disposent autrement.

5. **Matchs**

5.1. Les matchs pour lesquels un des deux joueurs n'est pas classé ne seront pas prises en compte pour le classement

5.2. Quand un match se déroule sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un gagnant ait été déterminé ne seront pas prises en compte pour le classement. On peut obtenir une dérogation à cette règle sur demande préalable

6. **Listes Officielles du Classement Rapide et blitz de la FIDE**

6.1. Le premier jour de chaque mois, la CH préparera une liste des classements intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à partir de la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.

6.1.1. La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 6.1.4) est la période pendant laquelle une certaine liste de classements est valide.

6.1.2. Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront publiées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Année de naissance, Sexe et la valeur actuelle du coefficient K pour le joueur.

6.1.3. La date de clôture des tournois pris en compte une liste est de 3 jours avant la date de publication de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte pour le calcul du classement. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de publication du classement.

6.1.4. Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié lorsqu'il sera basé sur 5 parties jouées contre des adversaires classés. Il n'est pas nécessaire que ces parties proviennent d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, d'au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial. Celui-ci doit d'être au moins 1000

6.2. Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste

6.2.1. Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sont indiqués comme non classés dans la prochaine liste. Par la suite, ils seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.

6.2.2. Joueurs indiqués comme actifs :

a) Un joueur débute son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.

b) Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors indiqué comme actif sur la prochaine liste.

7. **Fonctionnement du Système de Classement de la FIDE**

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en différences de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

7.1. L'échelle de classement suit une loi logistique avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tableaux qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en une différence de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1.0, dp est nécessairement indéterminée, mais est affichée de manière théorique à 800. Le second tableau montre la conversion d'une différence de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour le joueur 'H'(High) le mieux classé et le joueur 'L'(Low) le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

7.1.1.Le tableau de conversion du score en pourcentage, p, en différence de classements, dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	–7	0,32	–133	0,15	–296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	–14	0,31	–141	0,14	–309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	–21	0,30	–149	0,13	–322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	–29	0,29	–158	0,12	–336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	–36	0,28	–166	0,11	–351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	–43	0,27	–175	0,10	–366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	–50	0,26	–184	0,09	–383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	–57	0,25	–193	0,08	–401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	–65	0,24	–202	0,07	–422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	–72	0,23	–211	0,06	–444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	–80	0,22	–220	0,05	–470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	–87	0,21	–230	0,04	–501
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	–95	0,20	–240	0,03	–538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	–102	0,19	–251	0,02	– 589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	–110	0,18	–262	0,01	– 677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	–117	0,17	–273	0,00	– 800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	–125	0,16	–284		

7.1.2.Tableau de conversion d'une différence de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour le joueur H(High) le mieux classé et le joueur L(Low) le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L
0 – 3	0,50	0,50	69 – 76	0,60	0,40	146 – 153	0,70	0,30	236 – 245	0,80	0,20	358 – 374	0,90	0,10
4 – 10	0,51	0,49	77 – 83	0,61	0,39	154 – 162	0,71	0,29	246 – 256	0,81	0,19	375 – 391	0,91	0,09
11 – 17	0,52	0,48	84 – 91	0,62	0,38	163 – 170	0,72	0,28	257 – 267	0,82	0,18	392 – 411	0,92	0,08
18 – 25	0,53	0,47	92 – 98	0,63	0,37	171 – 179	0,73	0,27	268 – 278	0,83	0,17	412 – 432	0,93	0,07
26 – 32	0,54	0,46	99 – 106	0,64	0,36	180 – 188	0,74	0,26	279 – 290	0,84	0,16	433 – 456	0,94	0,06
33 – 39	0,55	0,45	107 – 113	0,65	0,35	189 – 197	0,75	0,25	291 – 302	0,85	0,15	457 – 484	0,95	0,05
40 – 46	0,56	0,44	114 – 121	0,66	0,34	198 – 206	0,76	0,24	303 – 315	0,86	0,14	485 – 517	0,96	0,04
47 – 53	0,57	0,43	122 – 129	0,67	0,33	207 – 215	0,77	0,23	316 – 328	0,87	0,13	518 – 559	0,97	0,03
54 – 61	0,58	0,42	130 – 137	0,68	0,32	216 – 225	0,78	0,22	329 – 344	0,88	0,12	560 – 619	0,98	0,02
62 – 68	0,59	0,41	138 – 145	0,69	0,31	226 – 235	0,79	0,21	345 – 357	0,89	0,11	620 – 735	0,99	0,01
												>735	1,00	0,00

7.2. Détermination du Classement initial 'Ru' d'un joueur *(Voir Exemple)*

7.2.1. Si un joueur non classé possède un classement FIDE standard au début d'un tournoi rapide ou blitz, ce classement standard est utilisé pour le calcul du classement. Ce joueur est considéré comme étant classé et les points 7.2.2 à 7.2.5 ci-dessous ne s'appliquent pas.

7.2.2. Si un joueur non classé marque zéro point dans sa première manifestation. Ce score n'est pas pris en compte. Dans le cas contraire, son classement est calculé en utilisant tous ses résultats tel qu'indiqué au 6.1.4.

7.2.3. Ra est le classement moyen des adversaires classés du joueur.

7.2.4. Si le score du joueur est de 50%, alors Ru = Ra.

Si son score est de plus de 50%, alors Ru = Ra + 20 pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

Si son score est de moins de 50% alors Ru = Ra + dp.

Ru est arrondi à l'entier le plus proche.

7.2.5. Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

7.3. Détermination du changement de classement pour un joueur classé *(Voir Exemple)*

7.3.1. Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, on détermine la différence de classement entre le joueur et son adversaire, D.

Une différence de classement de plus de 400 points sera comptabilisée comme s'il s'agissait d'une différence de 400 points. Dans un tournoi, un joueur ne peut bénéficier que d'un seul surclassement en vertu de cette règle, pour la partie dans laquelle la différence de classement est la plus grande.

7.3.2. (a) Utiliser le tableau 7.1.2 pour déterminer la probabilité de score PD du joueur pour chaque partie.

(b) ΔR = score – PD. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) ΣΔR = la somme des ΔR pour un tournoi ou une période de classement.

(d) ΣΔR x K = la variation de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

7.3.3. K est le coefficient de développement.

K = 40 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties

K = 20 tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.

K = 10 lorsque le classement publié du joueur a atteint 2400 et reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.

K = 40 pour tout joueur jusqu'à la fin de l'année de son 18ème anniversaire, tant que son classement reste en dessous de 2300.

Si le nombre de parties (n) pour un joueur dans un classement donné pour une période, multiplié par le facteur K (comme défini ci-dessus) dépasse 700, alors K doit être le plus grand nombre entier tel que K x n ne dépasse pas 700.

7.3.4. La variation de classement pour une période est arrondie à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 0

8. **Procédures de rapport**

8.1. L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu.

Une fois vérifié que le tournoi s'est déroulé en accord avec toutes règles de la FIDE, le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE. Cela doit être fait à temps

pour que le tournoi soit pris en compte pour la publication du classement suivant le mois ou le tournoi s'est déroulé ou pour la liste suivante s'il y a cinq jours ou moins entre le dernier jour du tournoi et la fin du mois.

Si le rapport du tournoi n'est pas envoyé à temps pour être inclus dans la 3ème publication du classement après qu'il soit terminé alors le tournoi ne pourra plus être pris en compte pour le classement.

8.2. Le règlement intérieur d'un événement homologué devra indiquer clairement qu'il est pris en compte pour le classement.

8.3. Chaque fédération nationale devra désigner un responsable du classement (*Rating officer)* pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et ses coordonnées doivent être communiqués au secrétariat de la FIDE.

8.4. Pour les événements en jeu hybride, les fichiers pgn devront être entièrement envoyés avec le rapport du tournoi.

9. **Inscription dans la liste de classement**

9.1. Pour être inscrit dans la liste de classement de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. Il peut toutefois en être décidé autrement avec l'approbation du Conseil de la FIDE. La fédération ne devra pas avoir été exclue de manière temporaire ou permanente de son adhésion à la FIDE

9.2. Il est de la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE du décès de ses joueurs.

Chapitre 6.3 : Titres de la FIDE

Approuvées le conseil de la FIDE (FIDE Council) du 25 novembre 2022.

En vigueur à compter du 1er janvier 2023

0. Introduction

0.1. Seuls les titres tels qu'en 0.3 sont reconnus par la FIDE.

0.2. Les règles suivantes ne peuvent être modifiées que par le comité directeur de la FIDE suivant les recommandations de la Commission d'Homologation (CH). En ce qui concerne les tournois, les changements s'appliquent uniquement à ceux débutant le jour leur entrée en vigueur, ou ceux qui auront lieu ultérieurement.

0.3. Les titres internationaux de la FIDE seront administrés par la commission d'homologation, qui est l'unité de jugement final. Les titres reconnus pour le jeu d'échecs standard devant l'échiquier (comme définis dans les règles du jeu) sont les suivants :

Grand-Maître (GM), Maître International (MI), Maître de la FIDE (MF), Candidat Maître (CM), Grand-Maître Féminin (GMF), Maître International Féminin (MIF), Maître de la FIDE Féminin (MFF), Candidat Maître Féminin (CMF)

0.4. Les titres sont valables à vie à partir de la date de confirmation.

0.4.1. L'utilisation d'un titre ou classement de la FIDE pour se soustraire aux principes éthiques du titre ou du système de classement peuvent mener une personne à la révocation de son titre sur recommandation de la Commission d'Homologation et entérinement par le conseil de la FIDE.

0.4.2. Le titre peut être utilisé pour les résultats des adversaires uniquement dans les tournois débutant après sa confirmation. (Exception : voir 1.1.4)

0.4.3. En terme, par exemple, d'âge d'obtention d'un titre, le titre est considéré comme obtenu quand le dernier résultat est obtenu et le critère de classement rempli, la date la plus tardive étant retenue.

0.4.4. Dans le cas où il est découvert, après l'octroi du titre, que le joueur ou la joueuse a enfreint les règles de fair-play dans un ou plusieurs tournois sur lesquels la demande de titre était basée, alors le titre peut être révoqué par la Commission d'Homologation. Le joueur/ La joueuse ou sa fédération peut faire appel de cette décision auprès du conseil de la FIDE dans les 30 jours suivant la date à laquelle il en a été informé par écrit.

0.5. Définitions

Dans le texte qui suit, quelques termes spéciaux sont utilisés.

La performance de classement est basée sur les résultats du joueur ou de la joueuse et le classement moyen des adversaires (voir 1.4.6 à 1.4.8).

La performance de titre est un résultat qui donne une performance de classement telle que définie de 1.4.6 à 1.4.9 par rapport à la moyenne minimale des adversaires pour ce titre.

Une performance de GM est ≥2600 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2380.
Une performance de MI est ≥2450 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2230.
Une performance de GMF est ≥2400 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2180.
Une performance de MIF est ≥2250 contre des adversaires avec un classement moyen ≥2030.

Une norme de titre est une performance de titre remplissant les critères additionnels concernant la répartition des titres et des nationalités des joueurs et joueuses selon ce qui est spécifié dans les articles 1.4.2 à 1.4.5.

Le titre direct (titre automatique) est un titre gagné en obtenant une certaine place ou résultat dans un tournoi. Après demande de la fédération du joueur/de la joueuse et confirmation par la commission d'homologation, ces titres sont octroyés automatiquement par la FIDE. https://handbook.fide.com/chapter/B01DirectTitles2017

0.6. L'Octroi des Titres

0.6.1. De tels titres sont enregistrés par le Directeur de la CH sur conseil du Bureau de la FIDE. Ils sont octroyés par la FIDE.

0.6.2. Pour qu'un titre direct soit attribué immédiatement, un candidat ou une candidate doit avoir atteint à un moment ou à un autre un classement minimum de :

GM	2300
MI	2200
MF	2100
CM	2000

GMF	2100
MIF	2000
MFF	1900
CMF	1800

Si un candidat ou une candidate a un classement en-dessous du seuil requis, le titre est attribué sous condition et sera attribué définitivement à la demande de la fédération nationale dès que le candidat ou la candidate atteindra le classement minimum requis. Tout joueur ou joueuse avec un titre conditionnel peut prendre un titre inférieur lorsqu'il atteint le classement requis pour ce titre inférieur.

0.6.3. Les titres sont aussi décernés sur candidature avec des normes sur un nombre suffisant de parties. Ces titres sont décernés par le conseil de la FIDE, après consultation de la CH.

1. Critères pour les titres décrits en 0.3

1.1. Administration

1.1.1. Le jeu doit se dérouler selon les Règles du Jeu de la FIDE ou les règles des compétitions en jeu hybride. (Paragraphe IIIb) des règles FIDE du jeu d'échecs en ligne). Toute modification du format d'un tournoi après qu'il ait commencé nécessite l'accord du président/de la présidente de la CH. Les tournois où les joueurs/joueuses ont des conditions différentes en termes de rondes et d'appariements ne sont pas valables. Sauf accord préalable du directeur/de la directrice de la CH, les tournois doivent être enregistrés au moins 30 jours à l'avance sur le serveur de la FIDE.

1.1.2. Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu en une journée. Ceci est calculé sur la base de parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

1.1.3. Il ne doit pas y avoir plus de deux rondes jouées en une journée.

Chaque joueur ou joueuse devra disposer d'au moins deux heures pour achever l'ensemble de ses coups, en supposant que la partie dure 60 coups.

a) Dans les dossiers de candidature pour le titre de GM ou GMF basés sur des normes, au moins une norme devra être obtenue dans un tournoi comprenant au moins 3 jours à une ronde par jour.

b) Dans tout tournoi permettant l'obtention de normes, les cadences et réglages de pendules devront être les mêmes pour tous les joueurs et joueuses à l'exception des cas autorisés dans les directives III des règles du jeu d'échecs ou en cas de ré-appariement suite à des forfaits avec l'accord des deux adversaires. Si la cadence est avec incrément, tous les joueurs et joueuses doivent utiliser l'incrément ; si c'est une cadence temps différé, tous les joueurs et joueuses doivent utiliser le temps différé ; si aucun incrément ou temps différé n'est spécifié, alors tous les joueurs et joueuses doivent jouer sans incrément ni temps différé. Il ne peut pas y avoir d'utilisation mélangée de réglages de pendules (incrément, temps différé, rien du tout).

1.1.4. Dans les tournois durant plus de 30 jours, les classements et titres des adversaires utilisés seront ceux en vigueur au moment où les parties ont été jouées.

1.1.5. L'Arbitre Principal d'un tournoi permettant l'obtention de normes sera Arbitre International (AI) ou Arbitre FIDE (AF). Un/Une AI ou un/une AF doit toujours se trouver sur les lieux de la compétition.

1.1.6. Aucun arbitre désigné ne peut jouer dans un tournoi permettant l'obtention de normes, même en tant que joueur ou joueuse complémentaire.

1.2. Titres obtenus par le biais de Championnats Internationaux :

1.2.1. Comme indiqué ci-dessous, un joueur ou une joueuse peut obtenir un titre à l'occasion de certaines manifestations ou une norme. Dans ce cas, les conditions 1.4.2 à 1.4.9 ne s'appliquent pas.

1.2.2. Le score minimum est de 35% pour tous les titres. Le résultat présenté est le minimum requis.

1.2.3. Pour les compétitions continentales, sous-continentales ou approuvées par les associations internationales affiliées à la FIDE, un titre ou une norme peut être obtenu si au moins un tiers ou cinq des fédérations membres appropriées – en prenant en compte la plus petite valeur – participent à la manifestation.

Le minimum de participants et participantes à la manifestation est dix. Le minimum de rondes est 9.

Les Championnats du Monde (incluant U20) de l'IBCA, l'ICSC et l'IPCA sont exemptés de cette règle.

a) Si des groupes sont fusionnés pour faire un groupe plus important, alors les critères (au moins 10 participants et participantes d'au moins 5 fédérations) du 1.2.3 s'appliqueront à ce groupe fusionné. Les titres peuvent être attribués aux meilleurs joueurs ou joueuses des sous-groupes, à condition que le sous-groupe ait au moins 6 participants ou participantes d'au moins 3 fédérations et que le joueur/la joueuse marque un minimum de 50% sur le total des rondes.

1.2.4. Termes utilisés dans les Tableaux pour l'obtention directe de titres :
Or = Premier après tiebreak ; 1er ex-aequo = 3 meilleurs après tiebreak ; Norme = 9 parties ;
Continental et Régional = Continental et au maximum 3 événements régionaux par continent, incluant le championnat Arabe des jeunes.

Comme ci-dessus, chaque continent est autorisé à désigner un maximum de 3 championnats régionaux des Jeunes pour l'obtention directe de titres. Le continent doit informer la commission de qualification de tout changement dans la composition de ces régions avant le début de chaque année.

Sous-continentaux – incluant Zonaux, Sous-zonaux, et le championnat Arabe adulte.

Les tournois zonaux et sous-zonaux sont acceptés pour l'obtention de titres automatiques seulement s'ils établissent des qualifiés pour la coupe du monde ou le championnat du monde

Les tableaux des événements et conditions pour l'obtention directe de titre sont mis à jour et rendus accessibles sur le site de la FIDE

1.3. Des titres peuvent être obtenus en atteignant un classement publié ou intermédiaire à un moment donné (voir 1.5.3a), Pour les classements obtenus après le 1er juillet 2017, le joueur ou la joueuse doit avoir à moment joué au moins 30 parties comptabilisées pour son classement :

1.3.1. Maître de la FIDE≥ 2300
1.3.2. Candidat Maître≥ 2200
1.3.3. Maître de la FIDE féminin≥ 2100
1.3.4. Candidat Maître féminin≥ 2000

1.4. Les titres de GM, MI, GMF, MIF peuvent également être obtenus en réalisant des normes dans des tournois comptant pour le classement FIDE joués selon la réglementation qui suit.

1.4.1. Le nombre de parties

a) Les joueurs et joueuses doivent jouer au moins 9 parties, cependant

b) Seulement 7 parties sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe ou par club en 7 rondes

Seulement 7 parties sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe ou par club en 8 ou 9 rondes.

Seulement 8 parties sont requises pour la Coupe du Monde ou la coupe du Monde féminin où ces normes sur 8 parties comptent pour 9 parties.

c) Pour un tournoi en 9 rondes, si un joueur ou une joueuse a seulement 8 parties à cause d'un forfait ou une exemption, mais qu'il a un mélange d'adversaires correct dans ces parties, alors s'il/si elle a le résultat permettant une norme sur 8 parties, cela compte comme une norme sur 9 parties. Une seule norme de ce type est autorisée par demande de titre.

d) Lorsqu'un joueur ou une joueuse dépasse les conditions d'obtention de norme d'un ou de plusieurs points entiers, alors la longueur du tournoi est considérée comme étendue de ce nombre de parties lors du calcul du nombre total de parties.

e) Dans les tournois avec des appariements prédéterminés à l'avance, une norme ne peut être obtenue que sur l'ensemble des rondes prévues.

Dans les autres tournois, un joueur ou une joueuse qui a obtenu un résultat permettant une norme à n'importe quel moment avant la dernière ronde peut ignorer toutes les parties jouées a posteriori à condition :

(1) Qu'il/elle ait rencontré la combinaison requise d'adversaires, et

(2) Que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties prévu au 1.4.1

f) Un joueur ou une joueuse peut ignorer les parties contre tout adversaire qu'il/elle a battu à condition que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties prévu au 1.4.1 contre la combinaison requise d'adversaire. Toutefois, la grille de résultats entière de l'événement devra être transmise.

1.4.2. Les parties suivantes ne sont pas incluses :

a) Contre des adversaires qui ne font pas partie d'une fédération de la FIDE. Les joueurs et joueuses avec le code de fédération « FIDE » sont acceptés mais pas comptés comme des joueurs étrangers.

b) Contre des joueurs et joueuses non classés qui marquent zéro contre les joueurs et joueuses classés dans les tournois toutes rondes.

c) Conclues par forfait, adjudication ou tout autre moyen que le jeu sur l'échiquier. Les autres parties, dès lors qu'elles ont commencé, seront incluses. Dans le cas où l'adversaire déclare forfait à la dernière ronde, la norme est quand même prise en compte si le joueur/la joueuse avait juste la nécessité de jouer pour avoir le nombre de parties requis mais pouvait se permettre de perdre.

d) Les tournois dans lesquels des adaptations ont eu pour effet d'avantager un ou plusieurs joueurs ou joueuses (par exemple en modifiant le nombre de rondes, l'ordre des rondes ou en fournissant des adversaires particuliers qui ne participent que pour cette raison à l'événement)

Les formats suivants peuvent être utilisés pour les tournois à norme, qu'ils soient individuels ou par équipes.

Système suisse	Toute Rondes	Toute Rondes Aller-retour
Scheveningen	Schiller	Elimination directe

Les autres formats nécessitent l'approbation préalable du président/de la présidente de la CH.

1.4.3. **Fédérations des adversaires**

Au moins 2 fédérations autres que celle du candidat/de la candidate au titre doivent être incluses, sauf pour les tournois décrits du 1.4.3a au1.4.3d qui en sont exemptés. Cependant, le point 1.4.3e s'appliquera.

a) Les phases finales des championnats nationaux masculins (ou mixte) et aussi des championnats nationaux féminins. L'année où le tournoi zonal ou sous-zonal de la fédération concernée a lieu, le championnat national n'est pas exempté pour cette fédération. Cette exemption n'est valable que pour les joueurs de la fédération qui organise l'événement.

b) Les championnats nationaux par équipe. Cette exemption n'est valable que pour les joueurs et joueuses de la fédération ayant organisé l'événement. Des résultats de différentes divisions ne peuvent pas être combinés.

c) Les tournois zonaux et sous-zonaux

d) Les tournois au système suisse dans lesquels la liste des participants comprend, à chaque ronde, au moins 20 joueurs et joueuses classés FIDE n'appartenant pas à la fédération hôte, provenant d'au moins 3 fédérations différentes et dont au moins 10 d'entre eux détiennent un titre de GM, MI, GMF ou MIF. Les joueurs et joueuses ne seront pris en compte que s'ils manquent au plus une ronde (à l'exclusion des exemptions résultant des appariements) Sinon le point 1.4.4 s'applique.

e) Au moins une des normes doit être obtenue selon les critères normaux d'étrangers (voir 1.4.3 et 1.4.4)

1.4.4. Un maximum des 3/5 des adversaires peuvent venir de la fédération du candidat/de la candidate et un maximum des 2/3 des adversaires d'une seule fédération. Pour les nombres exacts, voir la table en annexe.

Les quotas d'adversaires doivent être calculés en utilisant l'arrondi à l'entier supérieur (pour les minimums), à l'entier inférieur (pour les maximums).

1.4.5. **Titres des adversaires** ***– voir Annexe pour les valeurs exactes*** **:**

a) Au moins 50% des adversaires devront avoir un titre (TH) comme en 0.3, CM et CMF exclus.

b) Pour une norme de GM au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être GM.

c) Pour une norme de MI, au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être MI ou GM.

d) Pour une norme de GMF, au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être GMF, MI ou GM.

e) Pour une norme de MIF, au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être MIF, GMF, MI ou GM.

f) Les tournois toutes rondes en "aller-retour" requièrent un minimum de 6 joueurs et joueuses. Un titre d'adversaire tel que décrit de 1.4.5b à 1.4.5e ne sera compté qu'une seule fois.

1.4.6. **Classement des adversaires**

a) La liste de classement en vigueur au début du tournoi sera utilisée, voir les exceptions en 1.1.4. Le classement de joueurs ou joueuses appartenant à des fédérations temporairement exclues au début de la manifestation peut être déterminé en faisant appel au secrétariat de la FIDE.

b) Pour les besoins des normes, le classement minimum (plancher ajusté de classement) pour les adversaires sera comme suit :

Norme de Grand Maître : 2200 Norme de Maître International :2050

Norme de Grand Maître féminin :2000 Norme de Maître International féminin :1850

c) Au plus un/une adversaire peut avoir son classement augmenté jusqu'au plancher ajusté de classement. Quand plus d'un/une adversaire est en dessous du plancher, le classement de l'adversaire le plus faible sera augmenté.

d) Les joueurs et joueuses non classés et non couverts par 1.4.6b doivent être considérés comme classés 1000.

1.4.7. **Moyenne des classements des adversaires**

a) Il s'agit du total des classements des adversaires divisé par le nombre d'adversaires, en prenant en compte 1.4.6

b) L'arrondi de la moyenne des classements est fait à l'entier le plus proche. La fraction 0,5 est arrondie à l'entier supérieur.

1.4.8. **Performance de Classement (Rp)**

Pour réaliser une norme, un joueur ou une joueuse doit obtenir une performance à un niveau au moins égal à ce qui suit :

	Niveau minimum avant arrondi	Niveau minimum après arrondi
GM	2599,5	2600
MI	2449,5	2450
GMF	2399,5	2400
MIF	2249,5	2250

Calcul d'une Performance de Classement (Rp)
Ra = Classement moyen des adversaires (voir 1.4.7)
dp= Différence de classement "dp" comme indiqué au 1.4.9 ci-dessous
Rp = Ra + dp

a) Les classements moyens minimum des adversaires Ra sont comme suit :

GM : 2380 GMF : 2180 MI : 2230 MIF 2030.

b) Le score minimum est de 35 % pour toutes les normes.

1.4.9. **Table**

p	dp	p	Dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	–7	0,32	–133	0,15	–296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	–14	0,31	–141	0,14	–309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	–21	0,30	–149	0,13	–322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	–29	0,29	–158	0,12	–336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	–36	0,28	–166	0,11	–351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	–43	0,27	–175	0,10	–366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	–50	0,26	–184	0,09	–383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	–57	0,25	–193	0,08	–401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	–65	0,24	–202	0,07	–422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	–72	0,23	–211	0,06	–444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	–80	0,22	–220	0,05	–470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	–87	0,21	–230	0,04	–501
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	–95	0,20	–240	0,03	–538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	–102	0,19	–251	0,02	– 589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	–110	0,18	–262	0,01	– 677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	–117	0,17	–273	0,00	– 800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	–125	0,16	–284		

Tous les pourcentages sont arrondis à l'entier le plus proche. 0,5% est arrondi à l'entier supérieur

1.5. Conditions pour l'obtention du titre, une fois les normes réalisées

1.5.1. Les normes obtenues dans les tournois représentent au moins 27 parties

1.5.2. Si une norme est valable pour plusieurs titres, alors elle peut être utilisée dans le cadre de la candidature pour chacun d'entre eux.

1.5.3. Avoir atteint à un moment ou un autre un classement comme suit :

GM≥ 2500 MI≥ 2400 GMF≥ 2300 MIF≥ 2200

a) Un tel classement n'a pas besoin d'être publié.
Il peut être obtenu au milieu d'une période de classement ou même au milieu d'un tournoi.
Le joueur ou la joueuse peut alors ignorer les résultats ultérieurs pour les besoins de sa candidature au titre.
Cependant la charge de prouver que ce classement a été atteint incombe à la fédération du candidat/de la candidate au titre. Les candidatures aux titres basées sur des classements non publiés ne seront acceptées par la FIDE qu'après accord de l'Administrateur du Classement et de la CH. Les classements au milieu d'une période ne peuvent être confirmés qu'une fois tous les tournois pour cette période reçus et pris en compte par la FIDE.

1.5.4. Un résultat de titre sera valable s'il a été obtenu conformément à la Réglementation des Titres de la FIDE en vigueur au moment du tournoi où la norme a été obtenue.

1.5.5. Les normes obtenues avant le 1/7/2005 devront avoir été enregistrées auprès de la FIDE avant le 1/7/2013 ou elles seront considérées comme expirées.

1.5.6. Tout demande de titre incluant une norme obtenue après le 30/06/2022 doit inclure au moins une norme d'une des catégories suivantes :

a) Un tournoi individuel au système suisse dans lesquels la liste des participants et participantes comprend, à chaque ronde, au moins 40 joueurs et joueuses dont le classement moyen est d'au moins 2000.

b) Les Olympiades Mixtes et Les Olympiades Femmes du jeu d'échecs
c) Les tournois individuels organisés sous l'égide de l'EVE
d) Les tournois organisés sous l'égide du GSC
e) Les tournois continentaux.
f) Les tournois zonaux
g) Phase finale du championnat national individuel masculin (ou mixte) et du championnat national féminin.

Dans ce cadre :

- Les joueurs et joueuses ne seront pris en compte que s'ils/elles manquent au plus une ronde (à l'exclusion des exemptions résultant des appariements)
- Les tournois ci-dessus de c) à g) comprennent les tournois individuels masculins (ou mixte) et les tournois individuels féminins mais pas les tournois par équipes.

1.6. Résumé des critères de Tournois à Normes.

En cas de différence, les règles ci-dessus ont la priorité.

		Article
Nombre de parties par jour	Pas plus de 2	1.1.3
Cadence de jeu	Critères minimum	1.1.3
Durée de la manifestation	Moins de 90 jours, sauf exceptions	1.1.4
Responsable	Arbitre International ou Arbitre FIDE	1.1.5
Nombre de parties	Minimum 9 (7 en Championnat du monde ou continental par équipes se disputant sur 7 à 9 rondes	1.41a-d
Type de tournoi		1.4.2.e

		Articles
Nombre de GM, pour normes de GM	1/3 des adversaires, 3 GM minimum	1.4.5b
Nombre de MI, pour normes de MI	1/3 des adversaires, 3 MI minimum	1.4.5c
Nombre de GMF, pour normes de GMF	1/3 des adversaires, 3 GMF minimum	1.4.5d
Nombre de MIF, pour normes de MIF	1/3 des adversaires, 3 MIF minimum	1.4.5e
Performance de classement minimum	GM 2600, MI, 2450, GMF 2400, MIF 2250	1.4.8
Classement moyen minimum des adversaires	2380 (GM), 2230 (MI), 2180 (GMF), 2030 (MIF)	1.4.8a
Score minimum	35 %	1.4.8b

1.7. Résumé des critères sur le nombre d'adversaires

Déterminer si un résultat est adéquat pour une norme, en fonction du classement moyen des adversaires.

Les tables en annexe montrent les grilles pour des tournois jusqu'à 19 rondes. Les normes obtenues dans des tournois de plus de 13 rondes comptent seulement comme 13 parties.

1.8. Certificats de tournoi pour les titres

L'Arbitre Principal doit préparer et signer un certificat de résultats obtenus pour les titres et l'envoyer au responsable du classement de la fédération organisatrice. Le/La responsable du classement ou le président/la

présidente, après s'être assuré que toutes les informations sont correctes, contresignera le certificat au nom de la fédération organisatrice et fera parvenir une copie entièrement signée à la fédération du joueur, au bureau de la FIDE et à l'arbitre en chef.

1.9. Transmission de Rapports de Titre en tournois

De tels tournois doivent être enregistrés comme comptant pour le classement elo FIDE 0.2

1.9.1. Les rapports incluront une base de données (PGN) contenant :

- Pour les tournois au système suisse ou par équipe, au moins les parties jouées par les joueurs et joueuses obtenant des résultats de titres.
- Toutes les parties pour les autres types de tournois.

1.10. **Procédure d'attribution des Titres aux Joueurs**

1.10.1. Enregistrement des Titres directs

L'Arbitre en chef envoie les résultats au secrétariat de la FIDE contenant une liste des titres directement obtenus. Celle-ci comporte les titres conditionnés par le classement. Après examen par la CH, Les fédérations concernées sont informées par le secrétariat de la FIDE.

1.10.2. Enregistrement des Titres par classements

Le/La responsable du classement de la fédération du joueur/de la joueuse envoie la demande au secrétariat de la FIDE qui confirmera si oui ou non le titre est décerné.

1.10.3. Titres sur candidature

Le dossier doit être envoyée et signé par le responsable du classement ou le président de la fédération du joueur/de la joueuse.

Tous les certificats doivent être signés par l'arbitre principal du tournoi et par le/la responsable du classement ou le président/la présidente de la fédération responsable de la manifestation.

1.10.4. Si la fédération du joueur ou de la joueuse refuse de postuler, le joueur/la joueuse peut faire appel auprès de la FIDE et postuler pour le titre (et payer) lui-même/elle-même.

2. Les formulaires de candidatures sont disponibles en annexe

2.1. Les candidatures pour les titres suivants doivent être préparées sur ces formulaires et toutes les informations requises transmises avec la candidature : GM ;MI ; GMF ;MIF – l'IT2, les IT1s

2.2. Les dossiers de candidatures doivent être transmis à la FIDE par la fédération du candidat. La fédération est responsable du paiement des droits.

2.3. Les demandes de titres devront être soumises au moins 30 jours avant la réunion à laquelle elles doivent être examinées. Une majoration de 50 % est appliquée pour les candidatures à examiner dans un délai plus court.

2.4. Toutes les candidatures, ainsi que l'ensemble des informations, doivent être postés sur le site web de la FIDE au moins 30 jours avant finalisation. Ceci afin de permettre toute possibilité d'objection.

3. Liste des formulaires de candidatures

1. Certificat de Norme IT1 – version FIDE 2022
2. Formulaire de demande de Titre IT2 – version FIDE 2022

ANNEXES - En cas de différence, les règles ci-dessus ont la priorité.

Utilisable uniquement pour les championnats continentaux/mondiaux par équipes en 7 à 9 rondes.

7 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. d'une fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb max. de sa fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb min. autre fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Utilisable uniquement en cas d'application de l'article 1.4.1c ou pour les championnats continentaux et mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes ; ou après 8 parties dans la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin. Ces deux derniers sont comptabilisés comme 9 rondes lorsqu'on calcule les 27 parties.

8 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. d'une fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb max. de sa fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb min. autre fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Les tableaux suivants concernent les cas de 9 à 19 rondes (Les exemptions décrites au 1.4.3 s'appliquent) :

9 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	5	5	5	5
Nb max. d'une seule fédération	6	6	6	6
Nb max. de sa fédération	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Pour 10 rondes ou plus il est possible que supprimer une partie gagnée puisse être avantageux.
SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

10 rondes	**GM**		**MI**		**GMF**		**MIF**	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	5	3	5	3	5	3	5	3
Nb max. d'une seule fédération	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. de sa fédération	6	3	6	3	6	3	6	3
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

11 rondes	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	4 GM	4 MI	4 GMF	4 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	6	6	6	6
Nb max. d'une seule fédération	7	7	7	7
Nb max. de sa fédération	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

12 rondes	**GM**		**MI**		**GMF**		**MIF**	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. d'une seule fédération	8	4	8	4	8	4	8	4
Nb max. de sa fédération	7	3	7	3	7	3	7	3
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

13 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	5 GM	5 MI	5 GMF	5 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	7	7	7	7
Nb max. d'une seule fédération	8	8	8	8
Nb max. de sa fédération	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	5 GM		5 MI		5 GMF		5 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	7	4	7	4	7	4	7	4
Nb max. d'une seule fédération	9	4	9	4	9	4	9	4
Nb max. de sa fédération	8	4	8	4	8	4	8	4
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

15 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	5 GM	5 MI	5 GMF	5 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	8	8	8	8
Nb max. d'une seule fédération	10	10	10	10
Nb max. de sa fédération	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

16 rondes (Comptant pour 13 rondes)	**GM**		**MI**		**GMF**		**MIF**	
Un minimum de	6 GM		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	8	4	8	4	8	4	8	4
Nb max. d'une seule fédération	10	5	10	5	10	5	10	5
Nb max. de sa fédération	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rondes (Comptant pour 13 rondes)	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	6 GM	6 MI	6 GMF	6 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	9	9	9	9
Nb max. d'une seule fédération	11	11	11	11
Nb max. de sa fédération	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385 2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

18 rondes (Comptant pour 13 rondes)	**GM**		**MI**		**GMF**		**MIF**	
Un minimum de	6 GM		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	9	5	9	5	9	5	9	5
Nb max. d'une seule fédération	12	6	12	6	12	6	12	6
Nb max. de sa fédération	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rondes (Comptant pour 13 rondes)	**GM**	**MI**	**GMF**	**MIF**
Un minimum de	7 GM	7 MI	7 GMF	7 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	10	10	10	10
Nb max. d'une seule fédération	12	12	12	12
Nb max. de sa fédération	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

Chapitre 6.4 : Titres d'Arbitres décernés par la FIDE

Effectif à partir du 1er juillet 2021 B.06.1 – FIDE Regulations for the Titles of Arbiters

Les règles suivantes peuvent être modifiées uniquement par le comité directeur de la FIDE, selon les recommandations de la Commission des arbitres.

Les changements prendront effet à partir du 1er janvier de l'année suivant leur adoption par le comité directeur sauf si celui-ci en décide autrement.

1. Généralités

1.1. Les titres à décerner sont :

1.1.1. Arbitre FIDE (AF): Le niveau d'entrée des titres internationaux pour les arbitres.

1.1.2. Arbitre International (AI): Le niveau avancé des titres internationaux pour les arbitres.

1.2. Ces règles décrivent les qualifications requises et la procédure par lesquelles un titre peut être décerné.

1.3. Les titres sont valables à vie à compter de la date d'attribution ou d'enregistrement.

1.4. Le jury est la Commission des arbitres de la FIDE.

1.5. Le Comité Directeur peut valider les titres du 1.1 après consultation du Président de la Commission des Arbitres.

1.6. La Commission peut recommander un titre par un vote par correspondance ou un vote électronique.

2. Réglementation Générale pour les normes d'Arbitres

2.1. Un certificat évaluant les compétences d'un arbitre peut être obtenu lors d'un événement homologué par la FIDE. Un tel document est appelé "Norme d'arbitre"

2.1.1. Les certificats de normes d'arbitre officiel pouvant être produits sont :

Formulaire de norme d'arbitre FIDE (FA1)

Formulaire de norme d'arbitre international (IA1)

2.2. Les demandes pour les titres d'AF et d'AI devront inclure 4 normes.

Les articles 3 et 4 décrivent des conditions pour ces normes et les critères à respecter pour les événements correspondants.

A partir du 1er janvier 2024, les demandes de titres d'AI devront inclure 5 normes (dont une obtenue lors d'un séminaire international)

2.3. Les événements permettant d'obtenir une norme d'arbitre sont les suivants :

2.3.1. Tournois homologués par la FIDE :

Les tournois enregistrés sur le serveur de la FIDE sous les systèmes suivants peuvent être utilisés pour réaliser une norme d'arbitre :

Système suisse	Toutes rondes	Toutes rondes aller-retour
Championnat par équipe	Tournoi à élimination directe	

Autres - soumis à validation par la commission des arbitres de la FIDE

2.3.2. Tournoi d'échecs de la FIDE en mode hybride

Seuls les événements précédemment approuvés par la FIDE Qualification Commission et la commission des arbitres de la FIDE peuvent être utilisés pour délivrer des normes d'arbitre.

2.3.3. Séminaires selon les articles 3.7 et 4.7.

2.4. Deux (2) formats de tournois différents doivent figurer parmi les normes d'un dossier de candidature pour les titres d'Arbitre FIDE et d'Arbitre International.

2.5. Présenter seulement des tournois au système Suisse peut être accepté à la condition qu'au moins l'un (1) d'eux soit un tournoi international homologué FIDE avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE et au moins 7 rondes.

2.5.1. Cette exception peut aussi être valide pour les festivals regroupant plusieurs tournois, sous condition qu'ils respectent le quota définis au 2.5

2.6. Les événements en accord avec le 2.3.1 et le 2.3.2 peuvent être de différents niveaux :

2.6.1. Mondial ou Continental

Les événements organisés par la FIDE ou une des quatre fédérations d'échecs continentales

2.6.2. International

a) Pour qu'un tournoi international homologué FIDE puisse être pris en compte pour une norme pour le titre d'Arbitre FIDE, il doit inclure des joueurs d'au moins deux (2) Fédérations différentes.

b) Pour qu'un tournoi international homologué FIDE puisse être pris en compte pour une norme pour le titre d'Arbitre International, il doit inclure des joueurs d'au moins trois (3) Fédérations différentes.

2.6.3. National

Événement de tout niveau où participent uniquement des joueurs issus de la fédération organisatrice.

2.7. Il y a une limite au nombre de normes d'arbitre pouvant être distribuées lors d'un unique événement respectant le cadre des articles 2.6.2 et 2.6.3

2.7.1. Pour tous les événements au système suisse : Une (1) norme par tranche de 25 joueurs (même si la tranche est incomplète)

2.7.2. Pour tous les tournois toutes rondes : Un maximum de deux (2) normes au total.

2.8. Toutes les normes doivent être signées par l'arbitre en chef et la fédération responsable de l'événement.

2.8.1. Dans le cas où le candidat est l'Arbitre Principal, alors un superviseur, qui peut être l'Organisateur ou un représentant de la fédération possédant un titre d'AI; d'AF ou OI (Organisateur international), pourra signer le certificat après avoir observé les compétences du candidat.

2.8.2. Si l'arbitre en chef n'est pas AF ou AI, il ne peut signer aucune norme d'AF ou d'AI et il est le seul arbitre de l'événement pouvant obtenir une norme sous les conditions décrites au 2.8.1.

2.9. Les critères suivants devront être respectés :

2.9.1. Les arbitres candidats à une norme d'AF devront être correctement enregistrés en tant qu'arbitres nationaux par la commission des arbitres de la FIDE

2.9.2. Les arbitres candidats à une norme d'AI devront être correctement enregistrés en tant qu'AF par la commission des arbitres de la FIDE et être actifs tels que cela est défini dans les règles de classification des arbitres.

2.9.3. Les arbitres candidats à une norme d'AF devront avoir au moins 18 ans.

2.9.4. Les arbitres candidats à une norme d'AI devront posséder le titre d'AF.

3. Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre FIDE (AF)

L'ensemble des points suivants est exigé :

3.1. Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des règles de Fair-play, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.

3.2. Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

3.3. Connaissance suffisante d'au moins une des langues suivantes : Arabe, Anglais, Français, Allemand, Portugais, Russe, Espagnol ; et au minimum la connaissance du vocabulaire spécifique du jeu d'échecs en anglais.

3.4. Compétences minimales permettant d'utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, connaissances des logiciels d'appariements approuvés par la FIDE; traitement de textes, tableur et courrier électronique.

3.5. Compétences d'utilisation des pendules électroniques de différents modèles avec différentes sortes de cadence.

3.6. Les fédérations nationales sont responsables d'évaluer l'aptitude globale des candidats en s'appuyant sur les articles 3.1 à 3.5 ainsi que tous les faits portés à leur connaissance avant la soumission de leur candidature.

3.7. Participation à un(1) Séminaire d'arbitre FIDE et passer avec succès un examen mis en place par la commission des arbitres (au moins 80% de réussite).

3.8. Expérience en tant qu'arbitre dans trois (3) événements, en conformité avec les articles 2.3 à 2.8, qui seront considérés valides pour une norme dans l'une des conditions suivantes :

3.8.1. Tournoi au système suisse, où participent un minimum de 20 joueurs ayant un classement FIDE.

3.8.2. Tournois en toutes rondes, qui remplissent les conditions pour que tous les joueurs aient un classement FIDE à la fin de celui-ci ou dans lequel participent un minimum de 10 joueurs ayant un classement FIDE.

3.8.3. Les tournois en toutes rondes aller-retour où participent au minimum 6 joueurs ayant un classement FIDE.

3.9. Chacune des possibilités suivantes pourra être utilisée une(1) seule fois dans le cadre d'une demande de titre d'AF:

3.9.1. Avoir été arbitre dans au moins cinq(5) rondes de la plus haute division d'un championnat par équipe national vérifiant les conditions suivantes:

a) Un minimum de 4 échiquiers par équipes.
b) Un minimum de 10 équipes (6 en cas de toutes rondes aller-retour).
c) Au moins 60% des joueurs possédant un classement FIDE

3.9.2. Avoir été arbitre dans un tournoi Blitz ou rapide homologué pour le classement FIDE, avec un minimum de 30 joueurs possédant un classement FIDE et neuf (9) rondes.

3.9.3. Avoir été arbitre dans un tournoi d'échecs homologué pour le classement FIDE s'étant déroulé au format hybride, du niveau d'une norme d'AF classique et approuvée par la commission des arbitres de la FIDE.

3.9.4. Avoir été arbitre de match durant une olympiade.

3.9.5. Posséder le titre d'Arbitre international dans une des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AF.

3.10. Les normes obtenues en conformité avec les articles 3.8 et 3.9 doivent inclure des tournois avec au moins sept (7) rondes.

3.10.1. Un(1) seul événement avec cinq(5) ou six(6) rondes pourra être accepté.

3.11. Les normes obtenues pourraient en contenir au maximum une(1) sur un événement de niveau national.

3.12. Les candidats de fédérations ne pouvant pas organiser de tournois valables pour l'obtention de titres ou de classement sont susceptibles d'obtenir le titre en réussissant un examen préparé par la Commission des Arbitres.

4. Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre International (AI)

L'ensemble des points suivants est exigé :

4.1. Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des règles de Fair-play des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.

4.2. Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

4.3. Connaissance obligatoire de la langue anglaise, il est exigé au minimum de pouvoir tenir une conversation.

4.4. Compétences minimales permettant d'utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, connaissances des logiciels d'appariements approuvés par la FIDE, traitement de textes, tableur et courrier électronique.

4.5. Compétences d'utilisation des pendules électroniques de différents modèles avec différentes sortes de cadence.

4.6. Les fédérations nationales sont responsables d'évaluer l'aptitude globale des candidats en s'appuyant sur les articles 4.1 à 4.5 ainsi que tous les faits portés à leur connaissance avant la soumission de leur candidature.

4.7. A partir du 1er janvier 2024: Participation à un(1) Séminaire d'arbitre International et avec une évaluation d'assiduité positive.

4.8. Expérience en tant qu'arbitre dans quatre (4) événements, en conformité avec les articles 2.3 à 2.8, qui seront considérés valides pour une norme dans l'une des conditions suivantes :

4.8.1. La finale du championnat individuel (Adultes, open ou féminin) national. (Deux normes maximum).

4.8.2. Tout tournoi ou matchs officiels de la FIDE.

4.8.3. Tout tournoi international dont la composition est telle qu'un joueur peut théoriquement obtenir une norme(FIDE Handbook B01).

4.8.4. Tout championnat Rapide ou Blitz, Mondial ou continental (Une norme maximum).

4.9. Chacune des possibilités suivantes pourra être utilisée une(1) seule fois dans le cadre d'une demande de titre d'AI:

4.9.1. Être arbitre d'un tournoi international homologué pour le classement FIDE avec au moins 100 joueurs représentant au moins 3 fédérations, au moins 30% de joueurs classés FIDE, et au moins 7 rondes.

4.9.2. Être arbitre dans au moins sept (7) rondes de la plus haute division d'un championnat par équipe national vérifiant les conditions suivantes :

a) Un minimum de 4 échiquiers par équipes.

b) Un minimum de 10 équipes (6 en cas de toutes rondes aller-retour).

c) Au moins 60% des joueurs possédant un classement FIDE.

4.9.3. Avoir été arbitre dans un tournoi d'échecs homologué pour le classement FIDE s'étant déroulé au format hybride, du niveau d'une norme d'AI classique et approuvée par la commission des arbitres de la FIDE.

4.9.4. Avoir été arbitre de match durant une olympiade.

4.9.5. Posséder le titre d'Arbitre international dans une des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AI.

4.10. Les normes obtenues en conformité avec les articles 4.8 et 4.9 doivent inclure des tournois avec au moins neuf (9) rondes.

4.10.1. Un(1) seul événement avec sept(7) ou huit(8) rondes pourra être accepté.

4.11. Le titre d'Arbitre International ne peut être décerné qu'à des candidats ayant déjà obtenu le titre d'Arbitre FIDE.

4.12. Toutes les normes pour le titre d'AI doivent être différentes des normes déjà utilisées pour le titre d'AF et doivent avoir été réalisées après l'obtention du titre d'AF.

4.13. Les normes soumises devront être signées par l'arbitre en chef.

4.13.1. Elles ne pourront pas toutes être signées par le même arbitre en chef.

5. Procédure de candidature

5.1. Les fédérations nationales peuvent enregistrer les arbitres de niveau national auprès de la FIDE après l'approbation de la commission des arbitres.

5.1.1. Les arbitres de niveau national devront avoir au moins 16 ans.

5.2. La candidature au titre d'arbitre FIDE ou d'arbitre international devra être soumise au secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat.

5.2.1. Si la fédération du candidat refuse de le présenter, le candidat peut présenter son cas à la commission des arbitres qui l'étudiera.

5.2.2. S'il est prouvé qu'il n'y a pas de raison suffisante à ce refus, le candidat pourra faire appel auprès de la FIDE et soumettre lui-même sa demande de titre.

5.3. Les candidatures devront respecter les dates d'expiration suivantes :

5.3.1. Le tournoi ayant permis une norme ne devra pas s'être déroulé plus de six (6) ans avant le jour de la candidature.

5.3.2. La norme obtenue sur un séminaire ne devra pas l'avoir été plus de quatre(4) ans avant le jour de la candidature.

5.3.3. La candidature devra être soumise moins d'un an après la date du dernier événement lié à celle-ci.

5.4. Pour qu'une candidature d'AF soit valide, les règles suivantes devront être respectées :

5.4.1. Le formulaire de candidature pour le titre d'arbitre FIDE (FA2) devra être soumis avec les informations pertinentes et la signature d'un représentant de la fédération.

5.4.2. Le candidat au titre d'arbitre FIDE devra avoir au minimum 19 ans.

5.4.3. La candidature devra être soumise avec le nombre exact de normes d'AF tel que décrit à l'article 3

- Une norme obtenue lors d'un séminaire d'arbitre FIDE ;
- Trois attestations de normes d'AF obtenues lors de tournois ;

5.5. Pour qu'une candidature d'AI soit valide, les règles suivantes devront être respectées :

5.5.1. Le formulaire de candidature pour le titre d'arbitre international (IA2) devra être soumis avec les informations pertinentes et la signature d'un représentant de la fédération.

5.5.2. Le candidat au titre d'arbitre international devra avoir au minimum 21 ans.

5.5.3. La candidature devra être soumise avec le nombre exact de normes d'AI tel que décrit à l'article 4

- Quatre attestations de normes d'AI obtenues lors de tournois ;

5.6. Des droits de titre devront être versés conformément au règlement financier de la FIDE.

5.6.1. La fédération nationale est responsable du paiement de ces frais.

5.6.2. Dans le cas décrit à l'article 5.2.2, le candidat est responsable du paiement de ces frais.

5.7. Un délai de 45 jours est fixé pour que les candidatures soient examinées correctement.

5.8. Toutes les candidatures seront diffusées en détail sur le site internet de la FIDE pendant un minimum de 60 jours avant leur validation. Ceci afin de permettre d'éventuelles objections.

6. Réglementation financière

6.1. Tous les arbitres d'un tournoi homologué pour le classement FIDE devront se conformer à la réglementation financière de la FIDE. Cela inclut le paiement des frais d'enregistrement auprès de la FIDE (Précédemment appelé "Licence FIDE").

6.2. Si l'article 6.1 n'est pas respecté, le tournoi pourra ne pas être comptabilisé pour le classement et aucune norme d'arbitre ne sera acceptée.6.4 Le non-paiement de la cotisation conduit à l'exclusion de la liste des arbitres agréés FIDE.

6.3. Les arbitres devront se se conformer aux règlements de la FIDE, incluant en particulier le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD).

Formulaires de candidature

- Formulaire de norme et de demande de titre d'arbitre FIDE : FA1, FA2
- Formulaire de norme et de demande de titre d'arbitre international : IA1, IA2
- Formulaire de demande de changement de classification IA3
- Formulaire de norme pour devenir FIDE Lecturer: APR

Obtention de la Licence FIDE

Pour pouvoir arbitrer des tournois homologués FIDE, il est nécessaire d'avoir la licence FIDE adéquate. La liste est consultable sur le site de la FIDE.

La procédure de demande et d'obtention de la Licence FIDE est détaillée dans Le guide de l'arbitrage à l'International sur le site de la DNA : https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2023/01/DNA-Guide-international_v2.pdf

Chapitre 6.5 : Séminaire de formation d'arbitres et formateurs FIDE

Effectif à partir du 1er juillet 2021 B.06.2 – FIDE Regulations for the Training of chess arbiters

1. Généralités.

Ces règles comprennent tous les aspects de la formation des arbitres, de la certification des Formateurs et de l'organisation des Séminaires sous les auspices de la FIDE.

Indépendamment des exigences de ce document, il est attendu de tous les arbitres qu'ils maintiennent leurs compétences à jour.

1.1. Équipe Éducation de la Commission des Arbitres de la FIDE

L'Équipe Éducation de la Commission des Arbitres de la FIDE est un groupe de membres de la Commission en charge du secteur éducation. Leur responsabilité est de couvrir ces règles pour la Commission des Arbitres.

Le Président de la Commission nomme un chef et les membres de l'équipe comme approprié.

1.2. Langues de travail

La langue principale dans une formation d'Arbitre doit être l'Anglais, partout où c'est possible. Néanmoins, la liste suivante de langues peut être utilisée durant des séminaires d'Arbitres de la FIDE et des cours de mise à niveau pour les formations et évaluations : Arabe, Anglais, Français, Allemand, Portugais, Russe et Espagnol.

1.2.1. Formation restreinte aux AI

Pour toute formation ou séminaire limités aux AI la seule langue autorisée est l'Anglais, néanmoins les sessions peuvent être traduites dans une des langues mentionnées ci-dessus.

2. Accréditation des Formateurs FIDE.

2.1. Définitions

2.1.1. Accréditation

Une accréditation est le droit donné par la Commission des Arbitres de la FIDE afin de remplir des tâches spécifiques. Une accréditation diffère d'un titre par le fait qu'elle est donnée pour une période limitée et définie à l'avance.

2.1.2. Formateur FIDE

Un Formateur FIDE est un Arbitre International, classé en Catégorie A ou B, qui est accrédité par la Commission des Arbitres de la FIDE pour donner des cours dans des séminaires officiels de formation d'arbitres.

L'accréditation Formateur FIDE doit être attribuée après approbation des candidats par la Commission des arbitres auprès du Comité Directeur de la FIDE.

L'accréditation Formateur FIDE est valable pour une durée de quatre (4) ans. Des durées plus longues d'accréditation, qui ne sont pas automatiques, peuvent être ensuite attribuées.

2.2. Liste des Formateurs

La Commission des Arbitres de la FIDE doit maintenir à jour une liste des Formateurs accrédités.

Cette liste sera régulièrement révisée pour refléter les besoins de formation de la communauté des arbitres. Cette révision peut impliquer l'ajout de nouveaux Formateurs issus du Programme Séminaire Formateur de la FIDE (LTP, voir Article 3) tout comme le retrait de Formateurs.

Ceux qui réalisent des formations au nom de la Commission des arbitres sont soumis aux procédures disciplinaires normales applicables aux arbitres et il sera attendu qu'ils exécutent leurs tâches avec les mêmes exigences. Ceux qui échouent à maintenir ces exigences attendues seront exclus de la liste.

2.2.1. Exigences pour l'accréditation

Les exigences minimales pour obtenir l'accréditation Formateur FIDE sont :

- Être un Arbitre International actif de Catégorie A ou B,
- Être admis au Programme Séminaire Formateur
- Avoir démontré des capacités d'enseignement à un panel d'experts de la Commission des Arbitres.
- Avoir de l'expérience comme assistant formateur dans au moins 3 Séminaires d'Arbitres, avec un rapport de Participation Active (APR) satisfaisant du Formateur FIDE pour chacun.

Tous les Rapports de Participation Active du Formateur FIDE ne devront pas être signés par le même formateur.

Tous les Rapports de Participation Active du Formateur FIDE devront avoir été complétés après classement comme Arbitre International de Catégorie A ou B.

2.2.2. Inactivité

Les Formateurs qui n'ont animé aucun Séminaire FIDE approuvé durant quatre (4) années consécutives sont appelés "inactifs".

Il est attendu des Formateurs une activité minimum comme arbitres dans des événements homologués FIDE. Cela doit être au moins un événement par an.

Les Formateurs qui sont marqués inactifs en tant qu'arbitres seront aussi marqués inactifs comme formateurs.

Les Formateurs Inactifs seront exclus de la liste des formateurs, par une décision de la Commission des Arbitres.

2.2.3. Renouvellement

Ceux qui arrivent à la fin de leur période d'accréditation sont éligibles pour une nouvelle sélection.

La Commission des Arbitres de la FIDE doit confirmer le renouvellement.

Les Formateurs Accrédités qui atteignent les 6 derniers mois de leur accréditation et dont l'accréditation pourrait ne pas être renouvelée pour n'importe quelle raison (inactivité ou autre) doivent être informés par la Commission des Arbitres de la FIDE. Ils doivent confirmer leur souhait de garder leur accréditation et définir un plan d'action ensemble avec la commission pour reconsidérer le renouvellement. Autrement, l'accréditation se termine à la fin des 4 ans d'inactivité.

3. Programme Séminaire Formateur de la FIDE

Le Programme Séminaire Formateur de la FIDE (LTP) est le système conçu par la Commission des arbitres de la FIDE pour supporter la qualification des futurs formateurs FIDE et l'amélioration continue des formateurs accrédités.

3.1. Certification initiale des Formateurs FIDE

Les candidats sélectionnés pour le LTP peuvent préparer leur certification pour devenir un Formateur FIDE. Seuls ceux acceptés dans ce programme peuvent obtenir l'approbation nécessaire des Séminaires FA.

Il y a 2 composantes pour la certification des Formateurs FIDE : l'expérience pratique et la certification pédagogique.

3.1.1. L'expérience pratique

Chaque candidat Formateur FIDE doit participer à au moins 3 séminaires comme Formateur Assistant et être présent pendant la durée entière de ces séminaires. L'expérience pratique doit couvrir tous les aspects des activités d'un Formateur :

- Le candidat doit participer activement à la présentation des séminaires sous la supervision d'un Formateur et doit animer lui-même la formation pendant un minimum de 3 heures dans chacun des séminaires auxquels il participe en tant qu'Assistant Formateur.
- Le candidat doit préparer des documents pour les sessions de formation. Ces documents doivent être soumis à la Commission des arbitres pour évaluation avant le séminaire.
- Le candidat doit produire pour chaque séminaire une sélection de questions potentielles pour l'examen avec un schéma détaillé de notation. Ces documents doivent être soumis à la Commission des arbitres pour évaluation avant le séminaire.

A la fin du séminaire, le Formateur doit évaluer le candidat, en utilisant le formulaire de Rapport de Participation Active du Formateur FIDE, et doit soumettre le formulaire avec son rapport à la Commission des Arbitres de la FIDE.

3.1.2. Certification Pédagogique

Pour compléter l'expérience pratique des séminaires, les candidats Formateurs doivent démontrer leurs aptitudes pédagogiques à la Commission des arbitres. Ceci peut être fait en partageant une présentation préparée pour un des séminaires ou d'une autre façon approuvée par la Commission des arbitres.

3.2. Formation continue des Formateurs

Dans le cadre de leur activité, les formateurs accrédités doivent aussi participer au Programme de Séminaire Formateur (LTP).

3.2.1. Séminaires en ligne.

L'Équipe Éducation de la Commission des arbitres doit régulièrement organiser des séminaires en ligne dans lesquels :

- Les Formateurs pourront partager leurs bonnes pratiques
- La Commission pourra promouvoir des techniques d'enseignement, des supports disponibles et partager des pratiques et progression pédagogiques.

3.2.2. Programme de tutorat LTP

Des Formateurs Expérimentés et l'Équipe Éducation peuvent être impliqués comme tuteurs pour aider aux progrès des candidats formateurs.

Un tel tutorat individualisé doit se focaliser sur des domaines tels que la préparation d'un sujet et les aptitudes de présentation.

3.3. Recrutement

3.3.1. Principes

Le nombre de formateurs actifs doit être cohérent avec les besoins réels à tous les niveaux de formation des arbitres.

La Commission des Arbitres doit identifier des candidats avant qu'ils soient autorisés à officier dans des séminaires comme formateurs en cours de formation, à travers le LTP.

Les arbitres recrutés doivent démontrer une expérience appropriée avant d'être ajoutés à la liste des formateurs. Les candidats qui échouent à démontrer un niveau d'expérience approprié après une période de formation significative ne peuvent pas être ajoutés à la liste et doivent être retirés du LTP.

3.3.2. Appel à candidatures

Si nécessaire, la Commission des Arbitres doit procéder à un appel à candidature pour identifier des candidats possibles pour rejoindre le Programme de Séminaire de Formateurs.

Les candidats doivent envoyer leur CV et leurs motivations à leur Fédération Nationale et si possible avoir un entretien avant que la Commission ne prenne une décision.

Ceux qui ont obtenus une norme de Formateur sous le système précédent ont jusqu'au 30 juin 2021 pour faire une demande pour le LTP et produire n'importe quel FL1 (FIDE Lecturer 1) (remplacé par les Rapports de Participation Active (APRs) dans les règles actuelles) qu'ils ont obtenu. Les rapports reçus après cette date ne seront pas pris en compte. Les rapports doivent être soumis à la Commission des Arbitres via la Fédération Nationale.

3.3.3. Candidature

Quand un candidat du LTP remplit toutes les exigences pour être ajouté à la liste des Formateurs, la Fédération Nationale du candidat a le droit de demander formellement son ajout à la liste.

4. Formation des arbitres.

La formation d'un arbitre est constituée de 3 étapes :

- Formation initiale.
- Formation continue.
- Préparation aux évènements mondiaux.

En supplément, la commission FIDE des Arbitres assistera, sur demande, les fédérations concernant leurs programmes nationaux de formation à l'arbitrage.

4.1. Formation initiale

La formation initiale permet à un arbitre d'obtenir une norme utilisable pour une validation de titre.

La formation initiale est obligatoire, comme élément du processus de validation de titre.

Il y a deux (2) niveaux de formation initiale des arbitres :

- Un séminaire d'arbitre FIDE (AF).
- Un séminaire de certification d'Arbitre International (AI)

4.1.1. Le séminaire d'arbitre FIDE

Le séminaire d'arbitre FIDE est une session de formation destinée aux Arbitres Nationaux (AN), précédemment enregistrés comme tels par leur Fédération Nationale.

Le but de ce premier niveau consiste à l'étude de sujets techniques et des compétences comportementales qui sont fondamentales pour un arbitre de niveau international.

La session est conclue par un examen avec retour du formateur.

Les stagiaires qui réussissent l'examen obtiennent une norme d'arbitre FIDE du séminaire. Il est fortement conseillé, mais pas obligatoire, de faire le séminaire d'arbitre FIDE avant de demander des normes de tournois.

4.1.1.1. Contenu du séminaire d'AF

Les sujets suivants sont traités dans un séminaire d'AF :

a) Les règles du jeu d'échecs
b) L'utilisation des pendules électroniques
c) Les systèmes de jeu, les départages
d) Le système suisse et les règles d'appariements
e) Les lignes directrices pour les arbitres contre la triche
f) Les règlements pour les titres d'arbitres
g) Les règles des compétitions de la FIDE et les standards des matériels d'échecs
h) Le classement et les titres obtenus sur l'échiquier

Quand le séminaire est dans une langue autre que l'anglais, du vocabulaire élémentaire d'échecs en anglais doit être introduit dans les cours.

Les cours mettront aussi l'accent sur le comportement des arbitres dans des situations d'évènements d'échecs, comprenant des capacités organisationnelles, de relation avec les participants et le public, de traitement des conflits, etc...

4.1.1.2. Durée d'un séminaire AF

La durée d'un séminaire AF peut être variable, en fonction du niveau de cursus de formation d'un Arbitre National de la fédération hôte.

a) Quand le cursus de formation d'un AN (Arbitre National) comprend déjà la totalité des sujets étudiés, la durée minimum doit être de seize (16) heures sur au moins deux (2) jours, de façon comparable à un cours de remise à niveau comprenant un examen.

b) Quand le cursus de formation d'un AN ne comprend pas la totalité des sujets listés au 4.1.1.1 a)-f), la durée minimale doit être la même qu'en a) avec un supplément de 3 heures par "nouveau" sujet, sur au moins trois (3) jours au total.

c) Pour les séminaires conduits dans une autre langue que l'anglais une heure supplémentaire doit être ajoutée pour l'introduction de termes d'échecs en anglais.

4.1.1.3. L'examen d'AF

A la fin du séminaire, les stagiaires peuvent participer à un examen écrit, l'examen d'AF.

L'objectif de l'examen est de valider le fait que le stagiaire connaît les différentes règles de la FIDE, sait les appliquer et prendre des décisions appropriées dans des situations usuelles d'évènement échiquéen.

La durée de l'examen d'AF doit être de 4 heures.

L'examen d'AF et le barème de notation doivent être préparés par le formateur, en suivant les instructions publiées la commission des arbitres de la FIDE. Ils doivent être relus par les chargés du volet Éducation de la commission des arbitres de la FIDE avant le séminaire, pour assurer l'homogénéité des tests partout.

L'examen d'AF doit être noté par un formateur FIDE désigné par les chargés du volet Éducation de la commission des arbitres de la FIDE.

Les stagiaires qui obtiennent 80 % et au-delà obtiennent une (1) norme pour le titre d'Arbitre FIDE. Seulement une (1) norme de ce type pourra être utilisée pour obtenir le titre d'Arbitre FIDE.

4.1.2. Séminaire de certification d'Arbitre International

Le séminaire de certification d'Arbitre International est une session d'entraînement pour les Arbitres FIDE actifs.

Le but de ce second niveau d'entraînement des arbitres est de s'assurer que le candidat est prêt à demander le titre d'IA, en termes de compétences techniques et d'expérience pratique.

Les cours et évaluations d'un séminaire d'arbitre international doivent être conformes avec l'article 1.2.1.

La session est effectuée par deux (2) formateurs FIDE, dont un est le formateur principal.

La session est conclue par une évaluation de l'aptitude. Les stagiaires qui sont déclarés prêts après évaluation se voient accorder une norme d'Arbitre International de séminaire.

4.1.2.1. Contenu de la certification de séminaire d'AI

Les sujets suivants sont traités au cours du séminaire de certification d'AI :

a) Révision de tous les règlements nécessaires à l'arbitrage, les règles, la qualification, les appariements, le fair-play et les commissions techniques.
b) La capacité à utiliser efficacement des pendules d'échecs
c) La capacité à utiliser efficacement une version approuvée de logiciel d'appariement
d) La capacité à la conduite d'un évènement d'échecs
e) La capacité à communiquer en anglais dans un évènement d'échecs

4.1.2.2. Durée d'un séminaire d'AI

La durée d'un séminaire de certification d'AI doit être au minimum de seize (16) heures sur au moins deux (2) jours. L'évaluation est une partie du séminaire mais n'est pas un examen formel.

4.1.2.3. Evaluation de l'aptitude à être Arbitre International

Pendant le séminaire de certification d'AI, les candidats sont évalués sur leurs capacités à être Arbitre International, à l'aide d'une grille d'évaluation fournie par la commission des arbitres de la FIDE.

L'évaluation est constituée de différentes parties :

a) Evaluation écrite courte sur les règlements (Mise à jour des sujets)
b) Evaluation sur l'anglais
c) Compétences techniques (pendules, logiciel d'appariements)
d) Retour d'expérience sur les évènements échiquéens du candidat

En conclusion de l'évaluation, le candidat recevra en retour un rapport écrit sur ses forces et axes d'amélioration afin de consolider les fondements de sa future carrière d'AI.

4.2. Stages de formation continue

La plupart des règlements de la FIDE changent tous les 4 ans. Le but de la formation continue est de conserver des arbitres à jour avec les dernières versions des règlements de la FIDE et des pratiques de tournois.

La formation continue est une session d'entraînement pour les Arbitres FIDE et Internationaux actifs et inactifs et est utilisée pour confirmer ou obtenir à nouveau le statut d'arbitre actif. Il est obligatoire de faire un stage de formation continue au moins par période de quatre (4) ans.

Pour faciliter l'accessibilité à une plus large population d'arbitres, de tels stages seront principalement organisés en ligne ou pendant des évènements officiels de la FIDE rassemblant un grand nombre d'arbitres.

Ces stages de formation continue sont directement faits par la commission des arbitres de la FIDE.

La non-participation à une formation continue dans une période de quatre (4) ans aura pour conséquence le passage du statut de l'arbitre à "inactif".

4.2.1. Contenu du stage de formation continue

Les sujets suivants sont traités dans le stage de formation continue :

a) Les derniers règlements de l'arbitrage, les Règles, la Qualification, les Appariements, le Fair-Play et les Commissions Techniques.

b) Questions et réponses des participants

c) En option : familiarisation avec les équipements modernes liés au jeu d'échecs (incluant les pendules d'échecs, les échiquiers électroniques et les dispositifs anti-triche)

4.2.2. Durée d'un stage de formation continue

La durée d'un stage de formation continue doit être au minimum de douze (12) heures.

4.2.3. Évaluation diagnostique d'un stage de formation continue

Le stage de formation continue est conclu par une évaluation écrite.

L'objectif de cette évaluation est de donner aux candidats un retour sur leurs forces et faiblesses actuelles. Sauf dans le cas de résultats particulièrement faibles nécessitant un plan d'action personnalisé à l'arbitre, seule la présence est enregistrée afin de valider le statut d'arbitre actif.

4.3. Préparation aux évènements mondiaux

L'entraînement à la préparation aux évènements mondiaux est une session dédiée aux arbitres FIDE et internationaux sélectionnés pour officier dans un événement mondial à venir.

Le but de cet entraînement est d'obtenir le niveau d'arbitre d'événements de niveau mondial et afin d'assurer une préparation homogène de grandes équipes d'arbitres. Il joue aussi un rôle dans le processus de construction d'équipe.

Le formateur FIDE en charge de l'entraînement sera sélectionné par la commission des arbitres de la FIDE.

L'entraînement pour la préparation aux évènements mondiaux sera préparé conjointement avec la commission des arbitres, l'arbitre en chef de l'évènement et le formateur FIDE nommé pour l'entraînement, en consultation avec le comité d'organisation de l'évènement.

4.3.1. Programme d'entraînement

Le plan d'entraînement couvrira les aspects importants des événements FIDE, comme les compétences techniques et les expériences pratiques pour réussir une compétition de top niveau mondial.

a) Le travail en équipe

b) L'interaction avec les joueurs, les capitaines, les officiels et les spectateurs

c) Le rôle de chaque arbitre dans l'équipe

d) Les règlements de l'évènement

e) Les lois et règlements nécessaires de la FIDE

f) Des exercices pratiques (réglage de pendules, écriture des coups, vérification des demandes de nullité, etc…)

4.3.2. Structure de l'entraînement

Idéalement, l'entraînement est constitué de 3 phases :

a) Session initiale : dès que les arbitres sont sélectionnés, une session est lancée pour commencer l'entraînement et le processus de construction d'équipe, afin d'identifier les zones de travail de chacun. Cela peut se faire par réunions en ligne ou par entretien individuels.

b) Travail de préparation : sous la supervision d'un formateur, une personne ou une équipe travaille au renforcement des sujets identifiés.

c) Session finale sur site : à l'endroit de l'événement, au minimum quatre (4) heures avant le début de l'évènement, mise en pratique des procédures et révision finale des sujets techniques.

En fonction des contraintes, chaque étape peut ne pas être réalisée pour un événement donné. Néanmoins la session finale sur site doit être organisée pour les arbitres sélectionnés.

4.4. Programme d'entraînement d'Arbitre National

Le développement des programmes d'entraînement d'Arbitre National est sous la responsabilité de la Fédération Nationale. De tels programmes seront conçus pour répondre aux besoins de la Fédération Nationale et ajustés aux règlements internationaux.

Quand une Fédération Nationale a besoin d'assistance, elle peut consulter les chargés du volet Éducation de la Commission des arbitres pour avis et support.

5. Séminaires.

Les séminaires qui ne seront pas organisés conformément à ces règles ne seront pas reconnus par la FIDE.

Les résultats d'examens obtenus lors des séminaires non reconnus ne seront pas pris en compte par la Commission des arbitres et les participants ne pourront pas utiliser de tels séminaires pour une candidature à un titre.

5.1. Formats et capacité

5.1.1. Format standard.

Un séminaire est désigné comme Standard, quand les participants sont dans une unique salle et que le cours est suivi en présence du formateur.

Le format standard est recommandé quand il est plus pratique pour les participants de se rendre sur place ou lorsqu'il est proposé lors de grands événements.

5.1.2. Format en ligne (via internet)

Un séminaire est désigné comme En Ligne quand le cours est tenu à distance par le formateur et les participants assistent à une classe virtuelle en utilisant un ordinateur connecté à internet.

Le format en ligne est recommandé pour les formations continues ou les séminaires ciblant une population répartie sur une vaste zone géographique.

5.1.3. Format Mixte

Un séminaire est désigné comme mixte quand une partie du cours est dispensé par internet et une partie dans une salle avec tous les participants. Dans de tels séminaires, l'examen ou la session d'évaluation devra s'effectuer en présence du formateur, les candidats étant rassemblés dans un lieu central.

Le format mixte est recommandé quand la durée de la formation est de plus de deux jours et qu'il est plus économique et plus pratique à suivre pour les participants qu'un séminaire standard.

5.1.4. Capacité des séminaires.

Les séminaires de formation initiale devront être limité à un maximum de vingt (20) participants et les formations continues à un maximum de vingt-cinq (25) participant.

La commission des arbitres de la FIDE peut autoriser des séminaires avec une capacité plus importante dans des circonstances exceptionnelles.

5.2. Organisation.

Les séminaires devront être organisés par l'une des instances suivantes après approbation de la commission des arbitres de la FIDE:

a) La commission des arbitres de la FIDE

b) Une organisation affiliée à la FIDE. Voir annuaire sur le site de la FIDE

c) Une fédération nationale du jeu d'échecs - soit directement soit par délégation à une organisation qui lui est affiliée.

5.2.1. Comité d'organisation

Il doit y avoir un Comité d'organisation du Séminaire, composé de trois (3) membres comme suit :

a) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la FIDE.
b) Un membre nommé par la Fédération hôte.
c) Un membre nommé par la Commission des arbitres de la Fédération hôte.

5.2.1.1. Observateur

Le membre du Comité d'organisation, qui est proposé par la Commission des arbitres de la FIDE, agira en tant qu'observateur. L'observateur veille à la bonne application du présent règlement pendant le séminaire. Après la fin du séminaire, l'observateur soumet un rapport complet à la Commission des arbitres de la FIDE dans les sept jours suivant la fin du séminaire.

5.2.1.2. Formateur FIDE et assistant

Le formateur proposé pour le séminaire doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE et un maximum de deux (2) assistants peuvent être autorisés dans un séminaire.

Un assistant local doit appartenir à l'une ou plusieurs des catégories suivantes :

a) Un arbitre de la Fédération hôte pour aider à la communication et/ou à l'organisation technique d'un séminaire en ligne.

b) Un arbitre de la fédération hôte qui participe à la formation des arbitres locaux.

Un assistant supplémentaire peut être nommé s'il remplit l'une des conditions suivantes :

c) Il est un IA du programme de formation des conférenciers de la FIDE.

d) Il s'agit d'un formateur actuel qui souhaite maintenir ou améliorer ses compétences de formateur.

Ils peuvent, dans le cas de séminaires en ligne uniquement, partager les fonctions d'organisateur technique avec le conférencier.

5.2.1.3. Organisateur technique

Dans le cas d'un séminaire en ligne ou mixte, la désignation d'un organisateur technique est nécessaire. L'Organisateur technique est la personne ayant les responsabilités suivantes :

a) Envoyer les invitations depuis le système de conférence Internet
b) Vérifier la présence des participants au séminaire
c) Résoudre tous les problèmes liés au système de conférence par Internet
d) De suivre les questions des participants et de les transmettre au formateur et aux assistants
e) Signaler à la Commission des arbitres les problèmes de présence, techniques et non techniques.

L'organisateur technique est responsable de la gestion du système de conférence par Internet (audio et vidéo avec partage d'écran).

5.2.2. Procédure d'homologation.

Pour organiser un séminaire, une fédération hôte ou une organisation affiliée à la FIDE figurant dans l'annuaire de la FIDE doit envoyer une demande à la Commission des arbitres de la FIDE, au moins un (1) mois avant le début proposé du séminaire.

Lorsque l'organisation est déléguée à une organisation affiliée à une fédération nationale d'échecs, cela doit être spécifié sur le formulaire de demande.

La demande doit inclure les détails suivants :

a) L'organisateur, les dates, le lieu de formation, le type de séminaire et le programme complet.
b) Une estimation du nombre de participants.
c) Les sujets qui seront abordés pendant le cours (avec leurs durées).
d) Les membres du comité d'organisation du séminaire.
e) Le conférencier proposé pour le séminaire (qui doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE) et le(s) assistant(s).

f) Le responsable technique proposé (qui doit être approuvé par la Commission des arbitres de la FIDE) - dans le cas de séminaires en ligne ou mixtes.

g) Autres informations relatives au séminaire, telles que la langue des conférences, les frais éventuels pour les participants, les conditions d'hébergement, les informations de contact, etc.

5.2.3. Droits d'inscription.

Lorsqu'un séminaire ou un examen est soumis à des frais, chaque participant est facturé en conséquence.

A l'exception des séminaires qui sont directement gérés par la Commission des arbitres de la FIDE, les frais sont payés à la FIDE par la Fédération hôte ou l'organisation affiliée à la FIDE.

5.2.3.1. Montants à partir du 1er janvier 2021

Les honoraires sont conformes au règlement financier de la FIDE.

A compter du 1er janvier 2021, les frais déterminés par la Commission des arbitres sont les suivants :

a) Frais d'examen d'arbitre FIDE : la facturation est de 20€ par participant.

b) Frais de participation au séminaire d'arbitre international :la facturation est de 30€ par participant.

c) Frais de séminaire de formation continue : chaque participant sera facturé 40€ directement par la FIDE.

5.2.3.2. Aides

Les droits d'inscription sont les mêmes dans le monde entier, sans aucune dérogation. Toutefois, des programmes de développement spécifiques peuvent être conçus en collaboration avec la PDC (Commission de planification et de développement de la FIDE) pour soutenir financièrement la participation de populations identifiées.

5.2.4. Examen des demandes et publication

La Commission des arbitres examine les demandes le plus rapidement possible après leur réception.

Lorsque des clarifications sont nécessaires ou que des objections sont soulevées, le comité d'organisation doit fournir les informations supplémentaires demandées par la Commission.

Si la demande est conforme au règlement, la Commission confirme la validité et publie le séminaire dans le calendrier officiel. Dans le cas contraire, la Commission peut refuser la validation.

5.2.5. Supports de formation

Tous les participants au séminaire doivent recevoir les supports de formation, incluant les détails de tous les sujets qui seront abordés.

5.2.6. Rapport et traitement des résultats

a) Dans la semaine suivant la fin du séminaire, le formateur doit fournir les résultats de l'examen et soumettre un rapport complet à la Commission des arbitres de la FIDE selon les instructions données par l'équipe pédagogique. Le cas échéant, le rapport doit également inclure des éléments d'évaluation d'un conférencier assistant du programme de formation des conférenciers de la FIDE.

b) Dans la semaine suivant la fin du séminaire, l'observateur doit fournir un rapport complet à la Commission des arbitres de la FIDE.

c) Après la fin du Séminaire, tous les participants recevront des certificats de présence fournis par les Organisateurs.

A la réception des rapports définis en a) et en b), la Commission des arbitres de la FIDE vérifiera le rapport du formateur et annoncera les résultats. La Fédération nationale ou l'Organisation affiliée à la FIDE sera alors facturée pour les frais de séminaire ou d'examen, le cas échéant, conformément aux règlements financiers de la FIDE.

Les résultats de tous les séminaires seront communiqués à la FIDE pour approbation finale (Conseil de la FIDE, Congrès, AG).

Chapitre 6.6 : Classification des arbitres de la FIDE

Effectif à partir du 1er juillet 2021 B.06.3 – FIDE Regulations for the Classification of Arbiters

1. Généralités.

Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la classification des Arbitres d'Échecs de niveau international (Arbitre international (AI) et Arbitre FIDE (AF)).

1.1. Statut des Arbitres

Les Arbitres d'Échecs (AIs et AFs) peuvent avoir deux (2) statuts distincts :

- Actifs (a)
    - Inactifs (i).

Le statut est utilisé pour déterminer si un arbitre est autorisé ou non à exercer dans une manifestation comptabilisée pour le classement FIDE

1.2. Catégories d'Arbitres

Les catégories d'Arbitres sont utilisées pour classer les arbitres (AIs et AFs) selon leur expérience et déterminent si un arbitre est autorisé à officier dans des manifestations de dimension continentale ou mondiale

1.2.1. Les AI sont classés selon les catégories suivantes :

- Catégorie A
- Catégorie B
- Catégorie C
- Catégorie D

1.2.2. Les AF sont classés en Catégorie D

1.3. Catégories de Tournois

Dans ce règlement, les manifestations échiquéennes sont réparties en différentes catégories indiquant les exigences relatives aux arbitres qui y officient.

1.3.1. Tournois de Catégorie A

Les tournois de Catégorie A n'incluent que les manifestations majeures listés ci-dessous.

1.3.1.1 Manifestations Mondiales Majeures

Les manifestations suivantes issues du calendrier officiel de la FIDE sont considérées comme des manifestations mondiales majeures pour la classification des arbitres :

a) Olympiades d'Échecs Mixtes et Féminines

b) Cycle du Championnat du Monde individuel Mixtes et Féminines :

- Match du championnat du monde FIDE
- Tournoi des Candidats FIDE
- Coupe du monde FIDE
- Grand Prix de la FIDE
- FIDE Grand Swiss

c) Championnat du Monde Rapide et Blitz Mixte et Féminin

d) Championnat du Monde par Équipes Mixte et Féminin

e) Championnat du Monde Junior Mixte et Féminin

1.3.2. Tournois de catégorie B

Les tournois de catégorie B comprennent les autres événements mondiaux, les événements continentaux majeurs et les tournois spécifiques de haut niveau énumérés ci-dessous.

1.3.2.1 Autres événements mondiaux

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme "autres événements mondiaux" pour la classification des arbitres :

a) Championnat du monde senior Mixte et Féminin
b) Championnat du monde senior par équipes, Mixte et Féminin
c) Olympiade mondiale des jeunes U16
d) Championnat du monde des jeunes et des cadets, Mixte et Féminin
e) Championnat du monde scolaire et universitaire, Mixte et Féminin
f) Championnat du monde amateur
g) Championnat du monde junior, jeunesse et cadet de jeu rapide et de blitz, Mixte et Féminin
h) Championnat du monde pour personnes handicapées
i) Championnat du Monde Junior pour personnes handicapées
j) Autres nouvelles compétitions créées par la FIDE

1.3.2.2 Événements continentaux majeurs

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme des "événements continentaux majeurs" pour la classification des arbitres :

a) Championnat continental individuel Mixte et Féminin
b) Championnat continental par équipes, Mixte et Féminin
c) Championnat continental junior Mixte et Féminin
d) Coupe continentale des clubs Mixte et Féminine
e) Championnat continental de Rapide et Blitz, Mixte et Féminin

1.3.2.3 Événements de haut niveau

Les types d'événements suivants sont considérés comme des "événements de haut niveau" pour la classification des arbitres :

a) Tournois toutes rondes Mixtes avec au moins dix (10) participants (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2600.

b) Tournois toutes rondes Féminins avec au moins dix (10) participantes (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2400.

Ces événements doivent être homologués pour les classements FIDE standard, rapide ou blitz.

1.3.3. Tournois de catégorie C

Les tournois de catégorie C comprennent les autres événements continentaux et les forts tournois internationaux énumérés ci-dessous.

1.3.3.1 Autres événements continentaux

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme "autres événements continentaux" pour la classification des arbitres :

a) Championnat continental senior Mixte et Féminin
b) Championnat continental senior par équipes, Mixte et Féminin
c) Championnat continental des jeunes et des cadets, Mixte et Féminin
d) Championnat Continental Scolaire et Universitaire Mixte et Féminin
e) Championnat Continental Amateur
f) Championnat Continental Juniors et Cadets, Rapides et Blitz, Mixte et Féminin
g) Autres nouvelles compétitions créées par l'Organisation Continentale des Échecs.

1.3.3.2 Forts tournois internationaux

Les types d'événements suivants sont considérés comme des "Forts tournois internationaux" pour la classification des arbitres :

a) Tournois toutes rondes Mixtes avec au moins dix (10) participants (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2500.

b) Tournois toutes rondes féminins avec au moins dix (10) participantes (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2300.

c) Événements échiquéens d'au moins 9 rondes avec plus de 150 participants, par équipe ou en individuel, incluant un minimum de 75% de joueurs classés et 20 joueurs titrés (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) d'au moins trois (3) fédérations.

- Sous la forme d'un tournoi unique, ou
- Sous la forme d'un festival d'échecs (un événement échiquéen qui comprend plusieurs tournois simultanés).

Ces événements doivent être homologués pour le classement standard de la FIDE.

1.3.4. Tournois de catégorie D

Les tournois de catégorie D doivent avoir les mêmes exigences minimales que les tournois permettant une norme pour le titre IA.

2. AI et AF Actifs et Inactifs.

2.1. Un AI ou AF est considéré comme "Inactif" si dans une période de quatre (4) ans il n'a pas suivi avec succès un cours de recyclage organisé par la Commission des Arbitres de la FIDE. Lorsqu'un arbitre atteint sa date de "fin d'activité", son statut est changé en "Inactif".

2.1.1. Un arbitre inactif ne peut officier en tant qu'arbitre en chef dans aucun tournoi classé par la FIDE, sauf dans ceux où il n'existe aucune possibilité de normes pour les joueurs.

2.1.2. Un arbitre inactif ne peut pas être sélectionné pour officier dans des événements officiels FIDE ou continentaux.

2.2. La date de "fin d'activité" est calculée et mise à jour en ajoutant quatre (4) ans à :

2.2.1. La date d'attribution du titre de AF, dans le cas d'une AF nouvellement titrée.

2.2.2. Le dernier jour du dernier cours de recyclage ou du dernier séminaire de certification AI auquel l'arbitre a participé avec succès.

2.3. L'obtention d'un nouveau titre ou d'une nouvelle catégorie n'a pas d'incidence sur la date de fin d'activité.

2.4. Les AI et AF inactifs sont signalés comme tels dans leur profil sur le serveur de classement de la FIDE.

2.5. Un AI ou AF inactif peut être considéré comme actif à nouveau, seulement après avoir participé avec succès à un séminaire de remise à niveau et après validation par la Commission des Arbitres.

2.6. Transition 2021 - pour une mise en œuvre harmonieuse des nouveaux règlements. La date initiale de fin d'activité sera calculée comme suit, au fur et à mesure de l'entrée en vigueur du nouveau règlement :

2.6.1. Arbitres actifs avec un dernier tournoi en 2016 ou avant : 31/12/2020, statut défini comme inactif.

2.6.2. Arbitres actifs dont le dernier tournoi a eu lieu en 2017 : AI 31/12/2021 - AF 31/12/2022

2.6.3. Arbitres actifs dont le dernier tournoi a eu lieu en 2018 : 31/12/2022

2.6.4. Arbitres actifs ayant un dernier tournoi en 2019 : 31/12/2023

2.6.5. Arbitres actifs ayant un dernier tournoi en 2020 : 31/12/2024

3. La catégorie A.

La catégorie A est le plus haut niveau de classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie A, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

3.1. Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins cinq (5) ans.

3.2. Leur statut d'arbitre est "actif".

3.3. Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leur activité d'arbitre.

3.4. Ils ont été classés dans la catégorie B pendant au moins deux (2) ans.

3.5. Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de catégorie B au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

a) Dans au moins deux (2) tournois de catégorie A tels qu'indiqués au point 1.3.1, ou

b) Dans au moins un (1) tournoi de catégorie A tel qu'indiqué au point 1.3.1 et trois (3) tournois de catégorie B tels qu'indiqués au point 1.3.2.

4. La catégorie B.

La catégorie B est le deuxième niveau le plus élevé de la classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie B, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

4.1. Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins trois (3) ans.

4.2. Leur statut d'arbitre est "actif".

4.3. Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leur activité d'arbitre.

4.4. Ils ont été classés dans la catégorie C pendant au moins deux (2) ans.

4.5. Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de la catégorie C au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

a) Dans au moins deux (2) tournois de catégorie B tels qu'indiqués au point 1.3.2, ou

b) Dans au moins un (1) tournoi de catégorie B tel qu'indiqué au point 1.3.2 et trois (3) tournois de catégorie C tels qu'indiqués au point 1.3.3.

5. La catégorie C.

La catégorie C est le troisième niveau le plus élevé de la classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie C, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

5.1. Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins un (1) an.

5.2. Leur statut d'arbitre est "actif".

5.3. Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leurs activités d'arbitre.

5.4. Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de catégorie D de l'IA au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

a) Dans au moins deux (2) tournois de catégorie C tels qu'indiqués au point 1.3.3, ou

b) Dans au moins un (1) tournoi de catégorie C tel qu'indiqué au point 1.3.3 et trois (3) tournois de catégorie D tels qu'indiqués au point 1.3.4.

6. La catégorie D.

La catégorie D est attribuée par défaut à tout FA ou IA.

7. Procédure de candidature pour la classification des AI et AF

7.1. La Commission des arbitres a la responsabilité de la classification des AI et des AF dans les catégories susmentionnées.

7.2. Les demandes doivent être soumises à la Commission des arbitres par la fédération du demandeur le plus tôt possible après le dernier événement considéré, en utilisant le formulaire de mise à niveau de la classification des arbitres (IA3).

7.2.1. La demande doit être soumise avec le nombre minimum de tournois requis tel que décrit dans les articles 3.5, 4.5 et 5.4.

7.3. Tous les tournois énumérés pour le reclassement de catégorie doivent être différents des tournois déjà utilisés pour un précédent reclassement ou une demande de titre et doivent commencer après le dernier reclassement ou l'attribution du titre.

7.4. La fédération nationale est responsable des frais d'inscription.

7.4.1. Si la fédération du demandeur refuse de l'inscrire, le demandeur peut porter son cas devant la Commission des arbitres, qui l'étudiera.

7.4.2. S'il s'avère qu'il n'y a pas de raison suffisante pour refuser cette candidature, le demandeur peut faire appel auprès de la FIDE et demander (et payer) lui-même son reclassement.

8. Nominations des AI et AF en fonction de leurs catégories

La nomination des arbitres dans les épreuves mondiales et continentales doit respecter la cohérence entre les catégories d'arbitres et le haut niveau de ces tournois.

8.1. Seuls les AI appartenant à la catégorie A ou B seront désignés comme chefs-arbitres dans les épreuves mondiales.

8.2. Les arbitres de niveau national ne seront pas nommés dans les épreuves mondiales sans l'approbation préalable de la Commission des arbitres de la FIDE. La nomination officielle d'arbitres nationaux ne peut avoir lieu que dans des circonstances exceptionnelles, mais l'arbitre en chef peut accepter certains d'entre eux sur les lieux de la compétition en tant qu'observateurs à des fins éducatives.

8.3. Le tableau suivant indique les règles de nomination des AI et des AF, en fonction de leur catégorie et de la compétition.

<table>
<tr><th>Arbitre/Compétition</th><th>Tournoi de Catégorie A</th><th>Tournoi de Catégorie B</th><th>Tournoi de Catégorie C</th><th>Tournoi de Catégorie D</th></tr>
<tr><td>Arbitre en chef</td><td rowspan="4">A, B</td><td>A, B</td><td>A, B, C</td><td rowspan="6">Tous les AI & AF</td></tr>
<tr><td>Arbitre en chef adjoint</td><td rowspan="3">A, B,C</td><td rowspan="5">Tous les AI & AF</td></tr>
<tr><td>Responsable des appariements</td></tr>
<tr><td>Responsable du Fairplay</td></tr>
<tr><td>Arbitre</td><td>A, B, C</td><td rowspan="2">Tous les AI & AF</td></tr>
<tr><td>Arbitre de Match*</td><td>Tous les AI & AF</td></tr>
</table>

* dans le cas de tournois par équipes, il s'agit des arbitres chargés de la supervision d'un seul match.

Légende : A, B, C, D : Catégories d'AI et d'AF

Chapitre 6.7 : Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE

Article 1 (Sanctions)

1. Dans l'exercice de ses fonctions l'arbitre doit se conformer aux règles des échecs de la FIDE, les règles et règlements, aux règlements du tournoi, aux circulaires, directives et décisions de la Commission des Arbitres et d'autres organes organisateurs, aux dispositions du présent règlement, ainsi qu'aux principes de la bonne foi, de l'éthique et de la probité sportive, du bon esprit sportif, du fair-play et de la moralité. L'Arbitre doit également montrer un excellent comportement social et sportif et de l'éthique.
2. L'arbitre qui agit en contradiction avec ce qui précède commet une infraction disciplinaire et sera sanctionné. Les sanctions disciplinaires qui seront appliquées dépendront de la gravité de l'infraction et les circonstances dans lesquelles elle a été commise. Les sanctions disciplinaires peuvent être une réprimande écrite, une exclusion temporaire d'exercer dans des événements échiquéens (suspension) et l'exclusion des listes d'arbitres de toutes les catégories. L'action disciplinaire doit être initiée sur requête écrite de la Commission des Arbitres de la FIDE.
3. Cas de faute disciplinaire par les arbitres et leurs sanctions associées :

a. Refus injustifié de participer à un tournoi pour lequel il a accepté sa nomination (avertissement écrit et/ou une suspension jusqu'à 2 mois).

b. L'absence lors d'un arbitrage auquel il a été affecté ou son arrivée en retard après le début de la rencontre ou son départ avant la fin de la rencontre (avertissement écrit et/ou suspension pour 1 à 3 mois).

c. La participation à une compétition qui a été rejetée par la Fédération nationale ou un organisme de compétence supérieure (avertissement écrit et/ou suspension de 2 à 4 mois).

d. Violation (mauvaise interprétation) des règlements techniques du jeu d'échecs (avertissement écrit et/ou suspension jusqu'à 6 mois).

e. Changer délibérément les appariements dans un tournoi (suspension de 4 à 18 mois).

f. Déformer délibérément la feuille de marque, le protocole du match ou le rapport du tournoi (suspension de 4 à 18 mois).

g. Signer délibérément des certificats incorrects de normes de titre pour les joueurs et/ou des arbitres d'un tournoi (suspension de 4 à 18 mois).

h. Ne pas se conformer aux dispositions du Règlement FIDE sur les tournois et avec les Règles, instructions, circulaires et décisions des organes d'arbitrage (avertissement écrit et/ou suspension jusqu'à six mois).

i. Propos et actes abusifs, indécents, comportement inapproprié envers les membres d'organes directeurs de toutes sortes, d'échecs et d'arbitrage, les joueurs, entraîneurs, d'autres personnes impliquées dans les compétitions et les spectateurs (suspension de 3 à 12 mois).

j. Tout acte de sa vie sociale ou sportive, ou toute condamnation pénale pertinente, qui provoque une réduction inacceptable de son prestige en tant qu'arbitre ou jette le discrédit sur le jeu d'échecs (de la suspension pour un maximum de deux années à la suppression de la liste des arbitres).

4. Récidive

   En cas de nouvelle infraction disciplinaire par le même arbitre dans la même saison (Infraction pour toute récidive), la nouvelle sanction disciplinaire sera augmentée.

5. Infractions multiples.

   Si l'arbitre a commis plus d'une infraction disciplinaire, la sanction totale imposée sera la plus élevée des sanctions et pourra être augmentée.

6. L'organisme de contrôle disciplinaire des arbitres et des sanctions contre leurs fautes est la Commission de discipline des arbitres de la FIDE et de son Sous-Comité disciplinaire.
7. Lorsqu'une action disciplinaire est nécessaire, l'arbitre doit être suspendu jusqu'à la décision finale de la Commission des Arbitres de la FIDE. Le Sous-Comité de discipline est habilité à prendre des mesures conservatoires.
8. La décision de la Commission des Arbitres de la FIDE sera délivrée, après l'appel de l'arbitre à présenter ses explications, conformément à l'article 3 ci-dessous (Procédure d'appel).
9. La sanction disciplinaire est délivrée par la Commission des Arbitres de la FIDE et est communiquée à l'Arbitre, à la FIDE et à la Fédération de l'Arbitre. En outre, il sera communiqué aux associations sportives et comité d'arbitres locaux, si la décision concerne un arbitre impliqué dans un tournoi local.
10. La sanction de la Commission des Arbitres de la FIDE peut faire l'objet d'un appel devant le bureau présidentiel de la FIDE.

Article 2 (Sous-Comité de discipline)

1. Dans la Commission des arbitres de la FIDE un sous-comité de discipline est créé.

Il se compose de trois membres (un président et deux membres) et deux suppléants.

Ses membres sont des arbitres internationaux de grande expérience, venant de différentes Fédérations et sont nommés par la Commission des Arbitres de la FIDE. Leur mandat coïncide avec la durée de celui de la Commission des Arbitres de la FIDE.

2. Les recours contre les décisions des arbitres sont d'abord soumis et examinés par les jurys d'appels de chaque tournoi qui est nommé avant le début du tournoi. Le Sous-Comité de discipline de la Commission de la FIDE arbitres peut accepter/examiner les recours contre les décisions des arbitres dans les événements qui n'ont pas désignés de comité d'appel.

Le Sous-Comité de discipline de la Commission des Arbitres de la FIDE peut également accepter/examiner (comme jury de deuxième niveau) les décisions des appels des jurys des événements ayant un comité d'appel.

La procédure à suivre en cas d'appel doit être dans l'ordre suivant :

1) Faire appel devant le Jury d'Appel du tournoi qui a été nommée avant le début du tournoi (le cas échéant).

2) Faire appel devant la Commission d'appel fédérale ad-hoc (le cas échéant).

3) Faire appel devant la Sous-commission de discipline de la Commission des Arbitres de la FIDE.

Article 3 (Procédure d'appel)

1. Le Sous-Comité de discipline est composé de cinq (5) membres (un (1) président, deux (2) membres et deux (2) suppléants), appartenant à cinq (5) Fédérations différentes.

2. L'appel doit être contre les décisions de tout Arbitre (chef, chef adjoint, Section, Match, Arbitre, etc..) dans tout événement échiquéen.

Le Demandeur (individu ou fédération) soumet un appel (courrier physique signé ou courriel indiquant «Cet appel est autorisé par [nom du demandeur] ') à la Sous-Commission.

L'appel doit être soumis au plus tard 14 jours calendaires après la dernière ronde du tournoi dont découle l'appel.

Il est de la responsabilité du Demandeur de fournir autant d'informations que possible. Le sous-comité de discipline peut accomplir un travail d'enquête dans tout le processus d'appel, s'il l'estime nécessaire.

Dans les 7 jours calendaires suivant le dépôt, le Demandeur paie la redevance d'appel, qui est remboursable si le Sous-Comité de discipline détermine l'appel valide. La redevance est fixée à trois cents (300) euros, qui doit être déposée sur le compte bancaire de la FIDE.

Dans les 7 jours calendaires suivant la réception de l'appel et de la redevance, le sous-comité fournira un accusé de réception de l'appel et de la redevance et qu'il est dans le processus d'examen de l'appel.

Sous 14 jours calendaires suivant l'accusé de réception de l'appel et des frais, le Sous-comité de discipline fournira les indications quant à savoir si oui ou non le Sous-comité considère l'appel comme valide et poursuivra la délibération. Le Sous-Comité se prononcera sur la question avec la voix prépondérante du président dans le cas d'égalité des voix.

Si l'appel est déterminé comme valide, la redevance sera remboursée, à défaut les frais ne seront pas remboursés et une réponse sera fournie au Demandeur avec les raisons pour lesquelles l'appel est considéré comme non-recevable.

Si le Sous-Comité de discipline accepte de juger le cas, il enverra un courriel aux parties concernées (défendeur et demandeur), y compris l'ensemble de l'appel et demander une réponse écrite des parties (défendeur et demandeur). Les parties auront 14 jours calendaires pour fournir une réponse écrite et signée à la Sous-Commission de Discipline.

A l'issue de la réception de toutes les réponses ou l'expiration des 14 jours calendaires, le Sous-Comité de discipline, dans les 5 jours calendaires, transmettra leur avis et les actions recommandées à la commission la plus appropriée pour le cas (Commission des Arbitres, Règles et Règlements des tournois, ou Qualification) et demandera leur réponse dans les 5 jours calendaires. Lors de la réception de toutes les réponses ou à l'expiration du délai, le Sous-Comité de discipline examinera les réponses et formulera une réponse à partir de celle(s)-ci.

Dans les 14 jours calendaires de réception de toutes les informations fournies par le Demandeur, le sous-comité de discipline fournira une décision définitive avec les actions et les sanctions recommandées.

La décision finale peut être contestée devant le Conseil Présidentiel de la FIDE. Si l'appel devant le Conseil présidentiel est fait, il doit être traité par la prochaine réunion prévue. Si la prochaine réunion prévue est dans moins de 30 jours calendaires, alors il peut être fait appel à la réunion suivante du Conseil présidentiel.

Les appels auprès du Conseil présidentiel peuvent être soumis par écrit envoyé au Secrétariat de la FIDE. Le Secrétariat FIDE gérera les échanges avec le Conseil présidentiel. Le Demandeur peut demander une réunion physique, à ses propres frais, lors d'une réunion du Conseil présidentiel. Le Conseil présidentiel peut, à sa discrétion, travailler par conférence téléphonique au lieu de la présence physique, sinon tous les cas seront traités par courriel.

Chapitre 6.8 : Enregistrement et octroi de licence FIDE

En vigueur à partir du 1er Juillet 2015 Approuvé par PB4/2014

1. **Enregistrement**

1.1. L'enregistrement est la procédure de saisie des données personnelles d'un joueur dans la base de données des joueurs de la FIDE.

1.2. Un joueur enregistré à la FIDE acquiert un Numéro d'Identification FIDE (FIN – Référence FIDE).

1.3. La référence FIDE est un numéro unique pour chaque joueur. Il n'est pas possible que deux joueurs aient la même référence FIDE et aucun joueur n'est autorisé à avoir deux numéros d'identification différents. La référence FIDE reste la même tout au long de la carrière d'un joueur d'échecs devant l'échiquier et pour le jeu en ligne.

1.4. Les Fédérations nationales d'échecs sont priées de signaler les joueurs qui utilisent deux numéros d'identification différents jusqu'au 31 Décembre 2015. Toutes les parties jouées avec les deux références FIDE seront recalculées et les classements des joueurs seront restaurées. Après le 1er Janvier 2016, tous les joueurs trouvés avec deux numéros d'identification différents seront pénalisés par une taxe de 20 euros et toutes les parties jouées avec la référence FIDE la plus récente ne seront pas comptabilisées pour le joueur fautif. Ces sanctions peuvent être annulées si une explication adéquate est donnée pour la deuxième référence FIDE.

1.5. Chaque joueur enregistré doit représenter :

1.5.1. Soit une Fédération nationale d'échecs (NCF), qui est membre de la FIDE.

1.5.2. Soit, sur décision du Conseil de la FIDE, une organisation affiliée qui représente un territoire autonome qui n'est pas contenu dans plus d'une NCF.

1.6. Il existe une catégorie spéciale appelée «joueurs sous le drapeau FIDE» (le symbole de la Fédération est FID) pour couvrir les joueurs qui sont, pour une raison quelconque, sans Fédération, afin d'assurer que ces joueurs puissent jouer aux échecs dans des tournois homologués par la FIDE.

1.7. Un joueur peut être enregistré sous une fédération s'il ou elle a la citoyenneté, est naturalisé(e) ou réside dans le pays de cette fédération.

1.8. Un joueur ne peut être inscrit et ne peut représenter qu'une seule Fédération à un moment donné.

1.9. Un joueur qui a une double nationalité doit être enregistré auprès d'une seule Fédération et ne peut représenter qu'une seule Fédération à la fois.

1.10. La Base de données des joueurs de la FIDE stocke les données suivantes pour chaque joueur : prénom, nom, sexe, date de naissance, lieu de naissance, la nationalité, la Fédération qu'il représente, la photo du joueur et une adresse électronique valide à des fins de contact. Tous les champs, à l'exception de la photo, sont obligatoires pour que l'enregistrement soit réussi ; si un champ n'est pas correctement rempli, le système de classement de la FIDE ne permet pas à l'enregistrement de se terminer avec succès.

1.10.1. Conformément à la politique de protection des données de la FIDE, seuls le prénom, le nom de famille, le sexe, l'année de naissance, la Fédération que l'on représente, l'ID FIDE et les titres sont affichés dans le profil web public d'un joueur.

1.10.2. Lors de la première inscription au système de classement de la FIDE, tout joueur a le droit de demander à la FIDE de masquer son année de naissance et son sexe, en communiquant les informations pertinentes à son responsable national des classements.

1.10.3. Tout joueur a le droit de demander à la FIDE de masquer son année de naissance et son sexe, conformément à la procédure établie par la politique de protection des données de la FIDE, Section A, Art. 18, par. 7 et suivants.

1.11. Le site internet de la FIDE et l'application FIDE Online Arena (FOA) n'affichent que le prénom, le nom, le sexe, l'année de naissance, la Fédération et, si disponible, la photo du joueur.

1.12. Toutes les Fédérations Nationales (NCF) sont tenues d'enregistrer leurs joueurs FIDE. Les Règlements sur l'enregistrement, les Transferts et l'éligibilité FIDE s'appliquent. Tous les joueurs qui ont déjà une référence FIDE avant le 1er Janvier FIDE 2015 sont considérés enregistrés.

1.13. L'enregistrement peut être faite de 4 manières différentes :

1.13.1. Les Responsables nationaux du classement FIDE (Ratings Officers) peuvent enregistrer de nouveaux joueurs associés à leur propre fédération nationale et des joueurs «sous le drapeau FIDE». Lors de l'enregistrement d'un joueur, le responsable national du classement est tenu de remplir correctement les champs requis ainsi que de respecter la politique de protection des données de la FIDE.

1.13.2. L'administrateur du classement FIDE peut enregistrer de nouveaux joueurs dans des circonstances spéciales seulement, dans les événements de la FIDE. Dans ce cas, l'arbitre en chef et l'organisateur sont chargés de fournir les données correctes des joueurs. Les événements FIDE sont toutes les compétitions sous l'égide de :

a) la Commission du Championnat du monde & Olympiades ou la Commission des Événement,

b) les compétitions continentales qui fournissent des qualifiés à l'une des compétitions susmentionnées, c) les événements énumérés et décrits en détail dans différentes parties du Manuel de la FIDE.

1.13.3. Les nouveaux joueurs peuvent s'inscrire eux-mêmes sur la zone de jeu en ligne de la FIDE (FOA). Ces joueurs ne sont pas associés à une Fédération nationale, mais le drapeau de la FIDE (FID) leur est attribué jusqu'à ce qu'ils deviennent membres d'une fédération nationale.

1.13.4. Quand un enfant s'inscrit à sm.fide.com il se verra attribuer un ID FIDE. Si cette personne a déjà un ID FIDE avant l'enregistrement, sa référence FIDE sera conservée, aucune nouvelle référence ne lui sera donné. Après la mise à niveau vers Premium sur sm.fide.com, un enfant obtient un classement CiS (CiS rating).

1.14. Toutes les données des joueurs sont obligatoires pour l'inscription en ligne à la FOA. Pour les joueurs enregistrés par les responsables nationaux du classement ou par l'administrateur FIDE, prénom, nom, sexe, date de naissance, adresse e-mail et la Fédération sont obligatoires pour un enregistrement réussi.

1.14.1. Il est fortement recommandé aux joueurs sans adresse électronique de fournir une adresse électronique de contact valide. Pour les mineurs, l'adresse e-mail des parents est fortement recommandée.

1.15. Un nouvel enregistrement réussi renvoie la référence FIDE du joueur.

1.16. La référence FIDE d'un joueur nouvellement inscrit sera envoyé par courriel, ainsi que le mot de passe pour accéder aux données statistiques du site web de la FIDE.

1.17. Les Fédérations Nationales (NCF) sont informées des nouveaux joueurs inscrits par l'administrateur du classement de la FIDE et par l'arène en ligne de la FIDE, en fonction de la Fédération désignée pour les joueurs.

1.18. Les joueurs déjà enregistrés peuvent avoir des données manquantes. La FIDE encourage les joueurs eux-mêmes, les Responsables Nationaux du classement FIDE à remplir ces données dans la mesure du possible en communiquant avec l'Administrateur FIDE.

A partir du 1er janvier 2020, l'administrateur du classement de la FIDE enverra aux agents de classement nationaux une liste des enregistrements non complétés, leur demandant soit de compléter, soit de retirer de la liste les enregistrements pour lesquels les données obligatoires ne sont pas remplies.

1.18.1. Les responsables nationaux du classement devront répondre aux demandes de l'Administrateur de Notation selon 1.18 dans un délai de 6 mois. Si le délai n'est pas respecté, les joueurs inactifs dont les données ne sont pas complétées seront retirés de la liste par l'administrateur des notations.

1.19. Un tournoi ne sera pas prix en compte pour le classement s'il y a des joueurs sans référence FIDE valide. Les Responsables Nationaux du classement FIDE (NRO) doivent s'assurer que tous les joueurs ont un FIN valide avant l'envoi du rapport de tournoi FIDE.

2. **Licences devant l'échiquier**

2.1. Tous les joueurs enregistrés représentant une fédération nationale qui est membre de la FIDE sont autorisés à jouer devant l'échiquier.

2.2. Le 31 Décembre de chaque année, le trésorier dresse la liste sur le site de la FIDE des pays qui sont réputés pour avoir plus de six mois d'arriérés. Jusqu'au paiement de ces arriérés, les joueurs de ces fédérations ne sont pas répertoriés sur le site Web de la FIDE et ne peuvent pas participer à aucun événement de la FIDE (comme décrit dans 1.13.2 du présent règlement). Les joueurs représentant ces fédérations sont autorisés à participer à n'importe quel autre tournoi FIDE.

2.3. Les Fédérations (NCF) ont le droit de déclarer qu'un joueur ne les représente plus. Un joueur peut être radié par la FIDE sur décision du Comité directeur de la Fédération nationale, envoyée par un courrier au Secrétariat de la FIDE, en expliquant clairement les raisons de leur décision. Le Bureau Présidentiel de la FIDE doit décider si les raisons sont suffisantes et confirmera la radiation du joueur.

2.4. Chaque fois qu'une Fédération (NCF) radie puis réenregistre un joueur, elle doit payer une taxe de 25 € à la FIDE.

2.5. Les joueurs n'ayant pas de Fédération sont automatiquement considérés comme des joueurs « sous drapeau FIDE » et leurs cartes de profil du site Web indiquent FID pour leur Fédération.

2.6. Les joueurs enregistrés en tant que FID sont provisoirement autorisés à jouer au cours des tournois homologués FIDE devant l'échiquier (OTB) après avoir payé les « frais de licence FIDE » de 60 euros. Les joueurs « sous drapeau FIDE » sont encouragés à se rattacher à une fédération nationale plutôt qu'à continuer à jouer comme FID.

2.7. La licence provisoire sous pavillon FIDE expire le 30 Juin de l'année suivante.

2.8. Avant le 1er Juillet, la licence doit être renouvelée avec un paiement de 60 euros à la FIDE, sans autre notification de la FIDE, faute de quoi la licence est annulée.

2.9. Les joueurs « sous drapeau FIDE » avec une licence provisoire valable sont considérés comme des « licenciés » sur leurs cartes de profil du site Web de la FIDE.

2.10. Les joueurs « sous drapeau FIDE » ne sont pas autorisés à participer aux compétitions de la FIDE et continentales.

2.11. Les joueurs « sous drapeau FIDE » peuvent participer à n'importe quel autre tournoi homologué FIDE à condition qu'ils soient « licenciés ».

2.12. Un joueur qui s'inscrit pour participer à toute compétition classée FIDE est tenu de fournir sa référence FIDE. Si le joueur n'a pas de référence FIDE, l'Organisateur doit alors suivre l'une des options ci-dessous :

2.12.1. Demander à la Fédération (NCF) de l'Organisateur d'enregistrer le joueur et fournir une référence FIDE sous le drapeau de se fédération. La référence FIDE doit être fournie avant la soumission du tournoi pour le classement. La FIDE informera le joueur de sa référence FIDE par e-mail.

2.12.2. Si le joueur sans référence FIDE souhaite devenir membre d'une Fédération autre que la NCF de l'Organisateur, le joueur ne peut être autorisé à jouer qu'après :

a) l'enregistrement avec la NCF en question, ou,

b) l'acquisition d'une licence provisoire comme joueur « sous drapeau FIDE »

2.13. Les « frais de licence FIDE » doivent être versés directement à la FIDE en utilisant le système de paiement en ligne FIDE. Dès la confirmation de paiement, le joueur « sous drapeau FIDE » est considéré comme licencié.

3. **Licences à la FOA**

3.1. Un joueur enregistré est considéré comme un membre à part entière de la FOA en payant la cotisation annuelle ou en revendiquant une offre d'abonnement gratuit.

3.2. Le profil FOA du joueur indique clairement la date d'expiration de l'adhésion d'un joueur.

3.3. Seuls les membres à part entière de la FOA sont autorisés à jouer dans les parties classées de la FOA.

3.4. Les joueurs dont l'adhésion a expiré sont considérés comme des membres invités.

3.5. Les membres invités ont un accès limité aux services et sont autorisés seulement à jouer des parties ne comptant pas pour le classement.

3.6. Si un joueur renouvelle son abonnement avec un retard de plus de 30 jours à partir de la date d'expiration, une pénalité de 10 euros est ajoutée à la cotisation annuelle.

3.7. La licence est sans lien avec la Fédération des joueurs.

3.8. La licence FOA d'un joueur peut être suspendue au cas où le joueur est pris par le système anti-triche FOA.

3.9. Les joueurs punis par la commission d'éthique et de discipline de la FIDE ne sont pas autorisés à jouer aux échecs en ligne sur la FOA.

4. Le responsable national du classement

4.1. Toute fédération nationale d'échecs nomme un ou plusieurs responsables nationaux de classement qui sont les seuls officiels autorisés à opérer dans la FOA. La FIDE a le droit de publier le nom et l'adresse électronique des responsables nationaux du classement sur son site web (annuaire). Le responsable national du classement est responsable de la saisie correcte des données dans le système de notation de la FIDE.

4.2. Chaque fois qu'il est constaté que l'agent national de classement a entré des données incorrectes dans le système de classe de la FIDE, la fédération d'échecs peut être facturée d'un montant de CHF 10,00 en tant que coût administratif pour la vérification des données pour chaque entrée de données incorrectes après le 1er janvier 2021, jusqu'à un maximum de CHF 1.000,00. La Fédération Nationale des Echecs a le droit de refacturer le joueur dont les données étaient erronées au cas où il a volontairement donné des données incorrectes causant ainsi la responsabilité de la Fédération. Les articles 1.14.1, 1.18 et 1.18.1 s'appliquent de toute façon.

4.3. En cas de litige sur la responsabilité de la Fédération, les frais supplémentaires seront suspendus jusqu'à ce que le litige soit réglé ou que le Conseil prenne une décision définitive.

4.4. L'Administrateur du classement de la FIDE a le droit de radier un joueur s'il s'avère que ses données sont fausses et/ou incorrectes et que le Responsable National du Classement ne les corrige pas dans un délai raisonnable.

4.5. Dans le cas d'une action prise en vertu de l'art. 4.3, le classement du joueur radié sera annulé.

Les articles 1.14.1, 1.18 et 1.18.1 s'appliquent de toute façon.