

# ANNALES DES EXAMENS D'ARBITRES FÉDÉRAUX

**SESSION DE DECEMBRE 2025**

Directeur des examens : Sylvain WLASSEWITCH - [examens.dnaffe@gmail.com](mailto:examens.dnaffe@gmail.com)

## Annales des examens - Session d'examen de décembre 2025 - Sommaire



### Attention ! Note importante !

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

<a href="#">Page de garde et information de contact</a>	<a href="#">Page 1</a>
<a href="#">Sommaire</a>	<a href="#">Page 2</a>
<a href="#">Statistiques de la session</a>	<a href="#">Page 3</a>
<a href="#">Les UV de décembre 2025 sur SOCRATIVE</a>	<a href="#">Page 4</a>
<a href="#">UVR de décembre 2025 – Sujet sans réponse</a>	<a href="#">Page 5</a>
<a href="#">UVR de décembre 2025 – Grille des réponses</a>	<a href="#">Page 12</a>
<a href="#">UVR de décembre 2025 – Corrigé détaillé</a>	<a href="#">Page 13</a>
<a href="#">UVC de décembre 2025 – Sujet sans réponse</a>	<a href="#">Page 22</a>
<a href="#">UVC de décembre 2025 – Grille des réponses</a>	<a href="#">Page 25</a>
<a href="#">UVC de décembre 2025 – Corrigé détaillé</a>	<a href="#">Page 26</a>
<a href="#">UVO de décembre 2025 – Sujet sans réponse</a>	<a href="#">Page 31</a>
<a href="#">UVO de décembre 2025 – Grille des réponses</a>	<a href="#">Page 34</a>
<a href="#">UVO de décembre 2025 – Corrigé détaillé</a>	<a href="#">Page 35</a>
<a href="#">UVT de décembre 2025 – Sujet sans réponse</a>	<a href="#">Page 40</a>
<a href="#">UVT de décembre 2025 – Grille des réponses</a>	<a href="#">Page 49</a>
<a href="#">UVT de décembre 2025 – Corrigé détaillé</a>	<a href="#">Page 51</a>



**FFE** Fédération  
Française  
des Échecs

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**Statistiques de la session – Décembre 2025**

**372** candidats étaient inscrits à cette session, **335** étaient effectivement présents dans l'un des **52** centres d'examens.

Candidats	Inscrits	Présents	Absents	Copies vides	% Absents	Reçus	Taux*
UVR	257	229	28	3	11%	69	31%
UVC	225	199	26	1	13%	159	80%
UVO	76	70	6	0	8%	55	64%
UVT	73	67	6	0	9%	31	46%
TOTAL	631	565	66	4	10,45%	-	-

\* pourcentage de réussite par rapport au nombre de copies rendues.

257 candidats ont participé à une ou deux épreuves pour le titre d'arbitre fédéral de club (257 présents).

78 candidats ont participé à une ou deux épreuves pour le titre d'arbitre fédéral d'open (78 présents).

Nombre de participants composant au moyen d'un » fichier PDF » ou « en ligne »				
	Total	Pdf	En Ligne	% en Ligne
Candidats inscrits	372	215	157	42%

Dates des stages théoriques des candidats (% des candidats, pas des UV inscrites)			
Juillet à Décembre 2025	Janvier à Juin 2025	Juillet à Décembre 2024	Janvier à Juin 2024
73 %	13 %	8 %	6 %

Ligues	Centres d'examens	UVR	UVC	UVO	UVT	Nombre de candidats	Absents	Taux de présence (% candidats)	Ligues
ARA	3	9	10	10	10	22	1	95 %	ARA
BFC	4	13	8	2	2	18	0	100 %	BFC
BRE	2	3	0	8	8	11	1	91 %	BRE
CVL	4	22	20	6	6	31	3	90 %	CVL
EST	6	21	18	6	6	32	3	91 %	EST
HDF	4	25	29	1	2	31	3	90 %	HDF
IDF	3	33	33	10	12	51	5	88 %	IDF
NAQ	5	26	27	6	4	35	4	89 %	NAQ
NOR	3	6	6	2	2	8	0	100 %	NOR
OCC	7	36	23	10	8	49	3	94 %	OCC
PAC	4	33	19	9	8	43	4	91 %	PAC
PDL	2	4	5	1	0	6	0	100 %	PDL
CRS	1	13	11	0	0	13	2	85 %	CRS
GUY	1	9	8	3	3	12	3	75 %	GUY
GUA	1	0	0	0	1	1	1	100 %	GUA
REU	1	3	6	1	1	8	3	63 %	REU
MAR	1	0	0	1	0	1	1	100 %	MAR
TOTAL	52 centres	257	225	76	73	372	37	90 %	

# Les UV de Décembre 2025 sur SOCRATIVE

*Pour les arbitres qui souhaitent réviser sans PDF  
ou pour les futurs candidats qui souhaitent s'entraîner dans les conditions de l'examen,  
**Les UV de décembre 2025 restent disponible à tout moment sur SOCRATIVE.**  
Ces UV sont présentées en conditions « examens ».*

## **Consignes pour tester les UV sur SOCRATIVE :**

- 1) Se connecter au site **Socrative .com**, cliquer sur « Login » puis « Student Login ».
- 2) Le site demande « Room name », il faut donc entrer ici la salle qui correspond à l'UV souhaitée (voir les salles virtuelles ci-dessous)
- 3) Le site demande alors « Enter your name ».  
→ Lors de l'examen, les candidats devront écrire ici leur numéro d'anonymat.  
→ Lors du test, entrer ici ce que vous voulez.

## **Noms des salles virtuelles pour tester les UV :**

*(Les noms de ces salles sont assez explicites pour savoir quelles UV vous allez trouver)*

**TESTUVR  
TESTUVC  
TESTUVO  
TESTUVT**

## **Pour les futurs candidats :**

***Pas de problème pour changer de format au dernier moment :***  
*Tous les surveillants des différents centres d'examens recevront les sujets au format PDF.*  
*En cas de difficultés de connexion au dernier moment,*  
*les candidats inscrits sur Socrative peuvent passer sur PDF sans aucun problème.*  
***→ Nous vous incitons donc à vous inscrire aux UV sur Socrative.***

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVR session de décembre 2025 – Sujet sans réponse**

**Durée : 2 heures**

**N° Anonymat candidat :**

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

**L'UV compte 25 questions au total :**

- 15 Questions QCM (questions 1 à 15) : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant (questions 16 à 25)

Les questions QCM valent 1 point chacune.

Les questions ouvertes valent 1,5 point chacune (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ L'UV a donc un total de 30 points. 80 % des points sont nécessaires pour la valider donc 24 points sur 30.

**AVANT DE COMMENCER :**

a) En haut à droite de chaque la copie pdf, vous **devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres)**.

b) Si votre fichier n'a pas été renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez **renommer le fichier de votre copie** avec votre numéro d'anonymat et l'UV **correspondant**.

**Exemples :**

- Le candidat **avec le numéro d'anonymat XX01** traitant l'UVR renommera son fichier **XX01-UVR.pdf**

- Le candidat **avec le numéro d'anonymat BA14** traitant l'UVT renommera son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître** sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier.

**Partie QCM (questions 1 à 15) :**

**Question 1 :** Cadence : 50 minutes + 10"/coup. Championnat de ligue U10.

Au 61<sup>ème</sup> coup, un joueur vous demande la nulle pour 3 fois la même position. Son adversaire conteste.

Vous commencez donc la reconstitution de la partie.

Au cours de cette reconstitution, vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup illégal (mouvement de cavalier illicite) au 24<sup>ème</sup> coup.

**Que faites-vous ?**

a) Rien, on continue la reconstitution, les joueurs auraient du réclamer immédiatement au 24<sup>ème</sup> coup.

b) On continue la reconstitution, mais en ajoutant 2 minutes à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal.

c) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 24<sup>ème</sup> coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif sans autre changement sur les pendules.

d) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 24<sup>ème</sup> coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif et on ajuste les pendules au mieux.

**Question 2 :** Cadence : 50 minutes + 10"/par coup.

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

Ensuite, après une série de coups rapides, il repasse au dessus des 5 minutes. Son adversaire lui demande de reprendre la notation.

**Quelle est la règle ?**

a) Si le joueur à plus de 5 minute, il doit reprendre la notation, en laissant blanc les coups qu'il a passé.

b) Si le joueur à plus de 5 minutes, il doit recopier la feuille de son adversaire sur son temps pour remplir les coups manquant.

c) Le joueur doit reprendre la notation si et seulement si son adversaire a noté tous les coups depuis le début de la partie, sans s'arrêter.

d) Une fois qu'un joueur a arrêté de noter, il n'est pas obligé de reprendre la notation, même si son temps repasse au dessus de 5 minutes.

**Question 3 :** Cadence : 50 minutes + 10 secondes/coup.

Un joueur vient se plaindre : son adversaire a fait promotion en poussant le pion avec la main droite. Il a ensuite pris la Dame dans les pièces capturées avec la main gauche, a passé cette Dame dans la main droite puis l'a posé sur la case de promotion avec la main droite.

## Quelle est votre réponse ?

- a) Ce joueur a joué son coup à 2 mains. C'est un coup illégal sanctionné selon l'article 7.5.
- b) Les promotions sont des coups particuliers pour lesquels il est autorisé de jouer à 2 mains. On ne peut donc pas sanctionner l'adversaire de ce joueur.
- c) La pièce promue ne devient active qu'au moment où elle touche la case de promotion. Au moment où la Dame a été touchée avec la main gauche, la pièce n'était pas active. Le joueur a donc bien joué son coup avec une seule main.
- d) Toucher une pièce avec les 2 mains est interdit mais ce n'est pas un coup illégal. On peut ajouter une minute au joueur qui est venu se plaindre pour compenser l'erreur.

## Question 4 : Cadence 20 minutes KO.

Deux joueurs vous racontent la situation suivante : le joueur avec les noirs a joué son coup en laissant son roi en échec. Il a ensuite oublié d'appuyer sur la pendule.

Le joueur avec les blancs ne l'a pas vu et a joué son coup.

Avant de rejouer, le joueur avec les noirs remarque son roi en échecs et voit bien qu'il l'était déjà avant le coup des blancs. Il vous demande donc que faire.

## Quelle est votre réponse ?

- a) Nous sommes en rapide. Quand l'adversaire a joué son coup, on ne peut plus reprendre un coup illégal. La partie continue donc sans retour en arrière, les noirs doivent parer l'échec maintenant.
- b) Il n'y a eu aucun coup illégal achevé. On annule le dernier coup blanc et le dernier coup noir. Les noirs doivent donc jouer autre chose (la pièce touchée si elle peut être déplacée).
- c) Les noirs ont fait un coup irrégulier. On ajoute donc une minute aux blancs. Si les noirs font un autre coup irrégulier dans la partie, ils auront perdu. Les noirs doivent rejouer leur coup (la pièce touchée si elle peut être déplacée).

## Question 5 : Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup. Début de la ronde à 14h.

Au 16ème coup, à 14h32, les 2 joueurs de la table 4 viennent vous voir pour vous signaler un problème sur la pendule. **Celle ci indique : BLANC : 0:50 et NOIR : 0:22**

Vous vérifiez que la pendule ajoute bien les 30 secondes à chaque coup. C'est bien le cas.

Les 2 joueurs pensent avoir utilisé à peu près le même temps depuis le début de la partie.

## Que doit afficher la pendule au moment où vous relancez la partie ?

- a) Comme plus de 10 coups ont été joués, vous ne pouvez pas corriger le réglage de la pendule. La partie devra donc continuer avec les temps indiqués au moment où vous avez été appelé.
- b) 1h14 pour les blancs et pour les noirs.
- c) 1h22 pour les blancs et pour les noirs.
- d) Vous annulez la partie. Une nouvelle partie sera jouée. Le temps est aussi remis à zéro : 1h30 pour les 2 joueurs.

**Question 6 :** Vous lancez la ronde d'un tournoi en 50 min + 10 secondes/coup et en faisant votre tournée de contrôle, vous vous rendez compte que sur un échiquier, les blancs ont démarré la partie avec fou et cavalier inversés.

## Que faites-vous ?

- a) Je fais refaire une nouvelle partie.
- b) Je regarde si 10 coups ont été achevés et je laisse continuer la partie.
- c) Je pénalise les blancs car ils auraient dû vérifier avant de commencer.
- d) Je demande au joueur de remettre le fou et le cavalier sur leurs bonnes cases et fais continuer la partie.

**Question 7 :** A cause d'un problème d'éclairage dans la salle qui a mis quelques minutes à être réglé, la ronde a commencé avec 10 minutes de retard. Nous sommes dans un open en cadence lente. **Quelle est l'heure à prendre en compte pour déterminer à quelle heure un joueur absent sera forfait ?**

- a) On utilise l'heure théorique de la ronde, sans prendre en compte les quelques minutes de retard au lancement.
- b) On utilise l'heure réelle du lancement de la ronde.

### Question 8 :



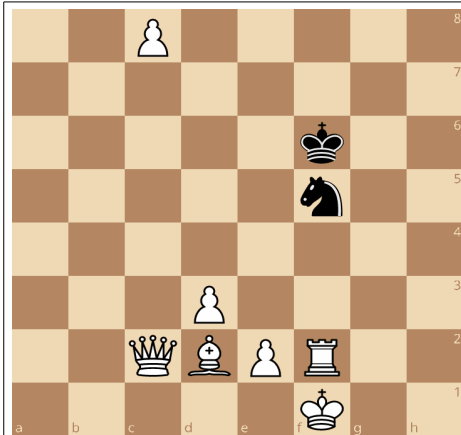
*Tournoi jeunes en 15 min KO.*

Dans cette position, après le coup Blanc 10. Cxd5 les Noirs jouent 10... Dd8, appuient sur la pendule, puis s'aperçoivent que les Blancs sont en échec. Ils arrêtent alors la pendule et vous appellent.

**Que faites-vous ?**

- a) Vous demandez aux Blancs, au trait de jouer. On ne revient pas en arrière, on n'ajuste pas la pendule.
- b) Comme les noirs ont joué et on est en rapide, on ne peut pas revenir en arrière. Cependant, on ajoute une minute aux Noirs pour le coup illégal des Blancs.
- c) On annule les 2 demis-coup. Le coup Blanc 10. Cxd5 est impossible, les Blancs doivent donc jouer autre chose comme 10ème coup.

### Question 9 :



*Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup.*

Dans cette position, le conducteur des blancs dit « Dame » puis appuie sur la pendule.

Temps des blancs : 1h02 - Temps des noirs : 0h57

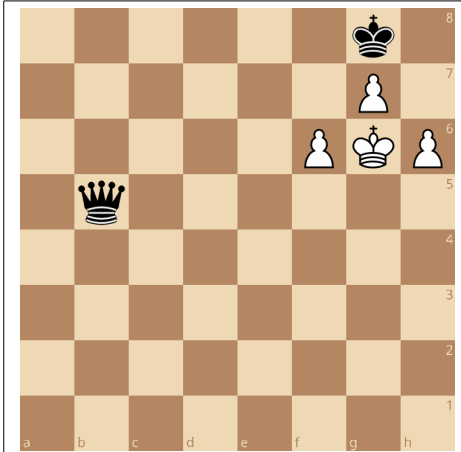
Le conducteur des noirs vous appelle.

Plus tôt dans la partie, le conducteur des blancs avait fait un coup irrégulier que vous aviez constaté.

**Quelle est votre décision ?**

- a) Vous ajoutez 2 minutes aux noirs, remplacez le pion par une Dame et relancez la partie
- b) Partie nulle.
- c) Gain pour les noirs.

### Question 10 :



*Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup.*

Dans cette position, le conducteur des blancs joue Rf5 et il achève son coup en appuyant sur la pendule.

Le conducteur des noirs vous appelle pour signaler un 2ème coup illégal des blancs (vous aviez effectivement constaté un coup illégal des blancs quelques minutes plus tôt).

**Quel est le résultat de la partie ?**

(Note : Les seuls coups légaux pour les blancs sont **f7** ou **h7**. Dans les 2, ça emmène un mat en leur faveur).

- a) Gain blanc
- b) Partie nulle.
- c) Gain noir.

**Question 11 :** *Tournoi homologué FIDE (-2200 Elo). Cadence 90min + 30s/coup.*

Avant le début de la ronde, plusieurs joueurs ont posé leur téléphone sur votre table d'arbitre. Durant la partie, l'alarme d'un de ces téléphones se déclenche. Vous repérez le téléphone qui émet le son, mais vous ne connaissez pas son propriétaire. Vous isolez ce téléphone pour ne plus déranger la salle.

Après la partie, le papa d'une jeune joueuse vient vous réclamer le téléphone que vous aviez mis de côté. La partie ayant continué normalement, cette jeune joueuse a gagné sa partie.

**Quelle est votre décision ?**

a) Vous faites une remontrance au papa pour éviter que ce problème arrive à nouveau. La partie étant terminée, et le téléphone n'étant pas proche de la joueuse durant la partie, vous ne changez pas le résultat. La joueuse garde sa victoire.

b) Le téléphone a émis du bruit, il n'était donc pas complètement éteint. Vous déclarez la partie perdue pour cette jeune joueuse et gagnée par son adversaire du jour.

c) On ne peut pas gagner une partie avec son téléphone qui sonne pendant la partie... Mais la partie s'est terminée par une victoire pour cette jeune joueuse, on ne peut donc pas non plus faire gagner son adversaire. Donc partie nulle.

**Question 12 :** *Cadence : 15 min KO. Utilisation de pendules électroniques.*

Les deux drapeaux sont tombés. Un petit « moins » sur le cadran de la pendule indique que le drapeau des blancs est tombé en premier. Le conducteur des blancs vous fait constater la chute des drapeaux et réclame le gain. **Quel est le résultat ?**

a) Gain blancs, ce sont eux qui ont constaté la chute des drapeaux.

b) Gain noirs, la pendule indique que les blancs sont tombés en premier.

c) Les deux drapeaux sont tombés donc nulle.

**Question 13 :** *Interclubs en N3 – Cadence 1h30/40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup durant toute la partie.*

Un joueur de l'équipe a fait une mauvaise chute la veille et a passé sa soirée à l'hôpital. Il a le bras droit cassé, un plâtre et le bras en écharpe.

Il est droitier et vous indique donc qu'il aura beaucoup de mal à noter ses parties.

**Quelle est votre réponse ?**

a) La notation reste obligatoire. Ce joueur doit essayer de noter avec la main gauche.

b) Vu les circonstances il est dispensé de notation. Pour compenser cet « avantage », vous lui enlèverez 5 minutes à sa pendule.

c) Vu les circonstances il est dispensé de notation. Vous n'ajustez pas sa pendule, ce joueur étant en situation de handicap.

**Question 14 :** *Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup. Partie entre 2 joueurs U8.*

Un joueur vous appelle car au moment du roque, son adversaire a joué d'abord sa tour avant de jouer son roi.

Les 2 joueurs ont 8 ans.

**Quelle est votre réponse ?**

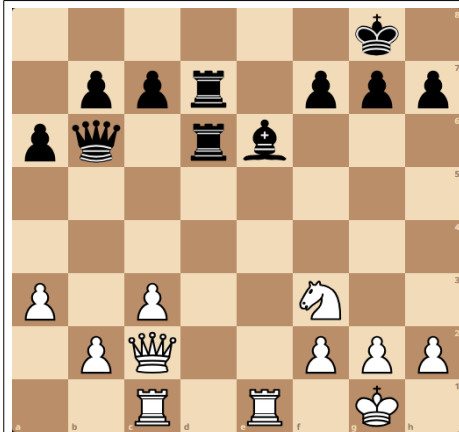
a) Le coup a bien été joué avec une seule main, pas de problème, l'ordre n'a pas d'importance.

b) Vu qu'il s'agit de très jeunes joueurs, il faut faire de la pédagogie. On fait un rappel à la règle, mais on autorise le roque, sans sanction.

c) Vu qu'il s'agit de très jeunes joueurs, on peut faire preuve de pédagogie. Vous expliquez que ça ne doit pas se faire comme ça, mais vous autorisez le roque, en ajoutant 2 minutes à l'adversaire pour compenser la gêne et marquer l'erreur.

d) Vous refusez le roque et demandez au jeune joueur de jouer sa tour.

### Question 15 :



*Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup.*

*Partie entre 2 joueurs U10.*

Dans cette position, le conducteur des blancs vous appelle et vous dit que le conducteur des noirs a pris son fou, l'a emmené sur la case b3, puis a dit « j'adoube » avant de le lâcher quand il a vu que ça faisait mat. Il a alors remis son fou en e6 puis a joué sa tour en d8.

Le conducteur des noirs reconnaît qu'il a touché son fou, mais il dit qu'il a dit « j'adoube » avant.

**Quelle est votre décision ?**

- a) On n'était pas là pour voir. Dans le doute, on laisse les noirs jouer ce qu'ils veulent.
- b) L'explication du conducteur des blancs semble cohérente. Le conducteur des noirs reconnaît qu'il a touché son fou. Le plus probable est effectivement qu'il a remis le fou en place en voyant que ce coup perdait. On demande donc aux Noirs de jouer leur fou.
- c) On demande aux joueurs autour s'ils ont vu ou entendu quelque chose avant de prendre une décision.

### Partie questions ouvertes (questions 16 à 25) :

#### Question 16 : *Cadence 1h30 + 30 secondes par coup.*

Le conducteur des blancs a noté sur sa feuille Ta4+. Il vous dit qu'après ce coup, ça fera 3 fois la même position et donc il demande la partie nulle.

Après vérification, il s'avère que ça ne fait que 2 fois. Vous ajoutez donc 2 minutes aux Noirs et relancez la pendule des Blancs.

Les Blancs jouent alors Re2.

**Est-ce que vous intervenez ? Si OUI, décrivez votre intervention. Si NON, pourquoi ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

### Question 17 :



*Cadence 1h30 + 30 secondes par coup.*

Dans cette situation, vous voyez les blancs prendre leur pion f2 et le mettre en f4.

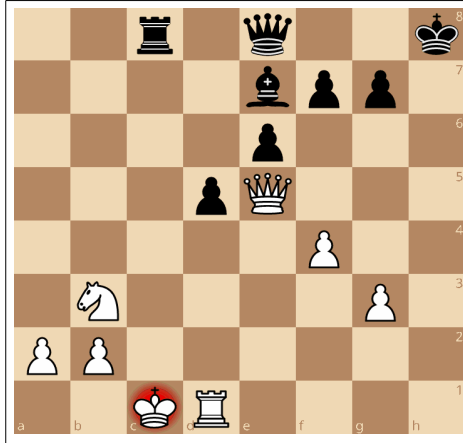
Juste après l'avoir lâché, le conducteur des blancs reprend son pion en f4, le remet en f2, joue ensuite Tc1 puis appuie sur la pendule.

**Est-ce que vous intervenez ?**

**Si OUI, décrivez votre intervention. Si NON, pourquoi ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

### Question 18 :



*Cadence 20 min KO.*

Dans cette situation, le conducteur des blancs a joué Dh5+.

Le conducteur des noirs vous a appelé pour vous faire constater le premier coup illégal.

Vous avez ajouté 1 minute au conducteur des noirs et relancé la partie.

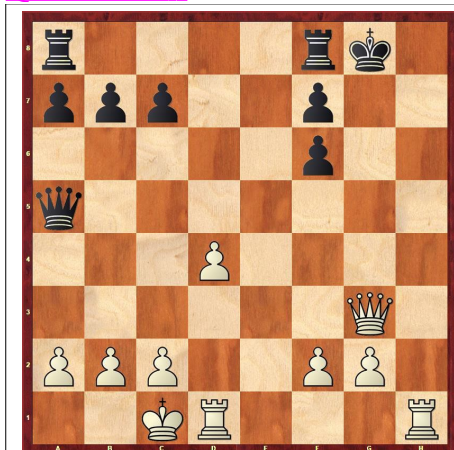
Le conducteur des blancs joue alors Rb1 et appuie sur la pendule.

**Est-ce que vous intervenez ?**

**Si OUI, décrivez votre intervention. Si NON, pourquoi ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

### Question 19 :



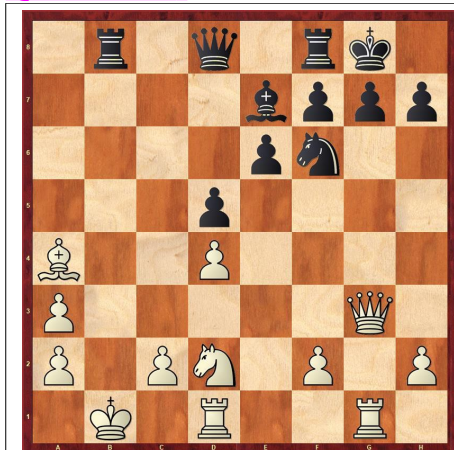
*Cadence 50 minutes + 10 secondes par coup.*

*Championnat départemental U10 mixte. Trait aux Noirs.*

Les Blancs vous appellent et vous disent « J'ai fait mat ». Les Noirs, au bord des larmes, ne disent rien. Le temps des Noirs continue de s'écouler.

**Décrivez votre intervention.**

### Question 20 :



*Cadence 50 minutes + 10 secondes par coup.*

*Trait aux Blancs.*

Dans la position du diagramme, les Blancs jouent Dxd7 et, sans enclencher la pendule de l'adversaire, annoncent mat.

Leur adversaire répond que le dernier coup blanc est illégal car le roi est en échec. Les Noirs arrêtent la pendule et vous appellent.

**Décrivez votre intervention.**

### Question 21 : Tournoi homologué FIDE (-2200 Elo). Cadence 90min + 30s/coup.

La 2ème ronde du jour commence à 13h, et un des joueurs (qui a fini la ronde précédente vers 12h45) arrive à son échiquier avec un sacot rempli de hamburgers, frites et sodas, qu'il pose sur sa table avec l'intention de se restaurer au cours de sa 2ème partie. Son adversaire vous demande si on a le droit de manger devant l'échiquier, pendant la partie. **Quelle sera votre réponse ?**

### Question 22 : Tournoi scolaire. Cadence 12 min + 3 s/coup.

C'est la dernière partie et cela fait 5min que les Blancs ne jouent que la tour, mettant systématiquement en échec le roi adverse dépouillé. **Quelle est votre réaction ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

**Question 23 :** *Cadence 50 minutes + 10 secondes par coup. Partie entre deux petits-poussins.*

Un joueur vient se plaindre que son adversaire joue toujours avant qu'il ait le temps d'appuyer, pendant qu'il est en train d'écrire son coup. **Décrivez votre intervention**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

**Question 24 :** Pour vérifier s'il y a bien un 3 fois la même position, il faut avoir 3 fois la même photo de la position sur le jeu. **En plus de la photo, quelles sont les 3 choses à vérifier pour que la position soit bien considérée comme identique ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

**Question 25 :** Parmi les irrégularités suivantes, lesquels sont considérées comme coup illégal (avec défaite en cas de 2ème irrégularité donc) ? Pourquoi seules les réponses que vous citerez sont considérées comme coup illégal ?

- a) Achever un coup en laissant son roi en échecs.
- b) Jouer une pièce avec la main droite et appuyer sur la pendule avec la main gauche.
- c) Noter son coup avant de le jouer.
- d) Capturer une pièce en prenant la pièce adverse de la main gauche et sa pièce de la main droite.
- e) Appuyer sur la pendule puis jouer son coup après.
- f) Appuyer sur la pendule avec un pion en 8ème rangée et remplacer ce pion par une Dame ensuite.
- g) Toucher une de ses pièces (que l'on peut bouger) et en jouer finalement une autre.

**Fin du sujet de l'UVR**

# Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage

## UVR session de décembre 2025 – Grille des réponses

Question	Réponse	Articles de référence (Tous ces articles se trouvent dans le livre de l'arbitre)	Taux Réussite
1	<b>D</b>	Art. 7.5.1. et Art. 7.1 <i>(la réponse C n'est pas impossible d'après le 7.1 donc rapporte un demi point)</i>	<b>59%</b> <i>(+ Rep. C : 13%)</i>
2	<b>D</b>	Art. 8.4 (« pour le reste de la période »).	<b>90%</b>
3	<b>C</b>	Art. 4.4.4. « le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion »	<b>57%</b>
4	<b>B</b>	Art. 7.5.1. Le coup illégal n'a pas été achevé (cf Art. 6.2.1). L'article A.5.2. ne s'applique que si le coup illégal a été achevé.	<b>28%</b>
5	<b>C</b>	Art. 6.10.2. A 14h32, la partie a débuté depuis 32 minutes. Les 2 joueurs ont joué 16 coups donc 2 x 8 minutes d'incrément. On doit donc enlever 16 minutes au temps initial (32 – 16).	<b>33%</b>
6	<b>A</b>	Article 7.2.1	<b>69%</b>
7	<b>B</b>	Art 6.7 Le commentaire précise le cas où la ronde est lancée en retard.	<b>74%</b>
8	<b>A</b>	Art. A.5.2 (« Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé »)	<b>59%</b>
9	<b>C</b>	Art. 7.5.5. (avec le jeu le plus médiocre des blancs, les noirs peuvent mater)	<b>55%</b>
10	<b>B</b>	Art. 7.5.5. (ici, aucun mat n'est possible pour les noirs donc partie nulle)	<b>46%</b>
11	<b>B</b>	Art. 11.3.2.2. (La table de l'arbitre fait évidemment parti du lieu de compétition. Le commentaire de cet article précise « 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 : <b>que l'appareil soit complètement éteint...</b> »). Si l'appareil émet un son, il est évident qu'il n'est pas « <u>complètement</u> éteint »	<b>54%</b>
12	<b>B</b>	Art. 6.4 et 6.8. et 6.9. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau. Le « - » est une aide à l'arbitre à utiliser.	<b>89%</b>
13	<b>C</b>	Art. 8.1.6 « Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à une personne en <u>situation</u> de handicap. »	<b>34%</b>
14	<b>D</b>	Art. 4.4.2.	<b>72%</b>
15	<b>B</b>	Art. 4.3.1. Évidemment, ce genre de situation est difficile et il faut trancher. Quelque soit la décision de l'arbitre, elle aura des conséquences importantes. En cas réel, les situations sont rarement aussi claires. Ici le conducteur des noirs admet avoir touché sa pièce, l'explication des blancs est cohérente... (Note : réponse C à éviter).	<b>51%</b>
16	Oui on intervient. Le coup noté doit être joué. <b>Art. 9.5.3.</b>		<b>0.93 (62%)</b>
17	On n'intervient pas. Un coup illégal peut être repris avant d'être achevé. Le pion touché en peut pas être bougé. <b>Art. 4.5.</b>		<b>1.21 (81%)</b>
18	Oui on intervient. Il existe un coup légal avec la pièce touchée donc on demande de la jouer. <b>Art. 7.5.1</b> (« 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. »)		<b>0.79 (53%)</b>
19	On peut déjà attendre un peu, dire qu'on peut le laisser réfléchir puis demander au conducteur des noirs s'il est d'accord, je ne peux pas les laisser pleurer indéfiniment (art. 12.2.3). Je ne peux évidemment pas donner le coup qui pare le mat (art. 12.6). Je m'assure que d'éventuels spectateurs n'interviennent pas dans la partie (art. 12.7).		<b>0.71 (47%)</b>
20	Le coup illégal n'est pas achevé donc on ne le compte pas. On demande au conducteur des blancs de jouer un coup légal avec la Dame (qu'il a touché). <b>Art. 7.5.1</b>		<b>1.16 (77%)</b>
21	Ce joueur peut manger, bien sur... Mais pas sur l'échiquier. On lui demande donc de s'éloigner un peu pour manger un peu en dehors de la zone de jeu. On peut aussi envisager de décaler la ronde de 10 minutes pour sa table.		<b>1.00 (67%)</b>
22	D'après l' <b>art. 9.6.2</b> au bout de 75 coups sans prise de pièces ou mouvement de pion, l'arbitre doit intervenir pour déclarer la partie nulle. Il faut donc compter les coups. Si on est certains que quelques coups ont déjà été joué dans cette situation, on peut ajouter 10 ou 20 coups avant de commencer à compter. Il est aussi possible qu'un joueur réclame la nulle et dans ce cas, accord dès que 50 coups ont été joués si la demande est correcte (art. 9.3).		<b>0.80 (53%)</b>
23	<b>Art. 1.3 et 6.2.2.</b> Un joueur est au trait dès que son adversaire a joué son coup. Il est donc autorisé de jouer avant qu'il appuie sur la pendule. Par contre, On peut expliquer au joueur qui vient se plaindre qu'il garde le droit d'appuyer même si l'adversaire a déjà joué		<b>0.94 (63%)</b>
24	Même joueur au trait, même possibilité de roque, même possibilité de prise en passant. <b>Art 9.2.3.</b>		<b>0.79 (53%)</b>
25	<b>Les coups illégaux sont les propositions : a, d, e, f.</b> Si l'irrégularité est décrite dans l'article 7.5 des règles du jeu, c'est un coup illégal Si l'irrégularité est décrite dans n'importe quel autre article, ce n'est pas un coup illégal.		<b>0.64 (43%)</b>

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5)

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

- 15 Questions QCM (questions 1 à 15) : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant (questions 16 à 25)

Les questions QCM valent 1 point chacune.

Les questions ouvertes valent 1,5 point chacune (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ L'UV a donc un total de 30 points. 80 % des points sont nécessaires pour la valider donc 24 points sur 30.

**AVANT DE COMMENCER :**

a) En haut à droite de chaque la copie pdf, vous **devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres)**.

b) Si votre fichier n'a pas été renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez **renommer le fichier de votre copie** avec votre numéro d'anonymat et l'UV correspondant.

Exemples :

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **XX01** traitant l'UVR renommra son fichier **XX01-UVR.pdf**

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **BA14** traitant l'UVT renommra son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître** sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier.

**Partie QCM (questions 1 à 15) :**

**Question 1 :** Cadence : 50 minutes + 10''/coup. Championnat de ligue U10.

Au 61<sup>ème</sup> coup, un joueur vous demande la nulle pour 3 fois la même position. Son adversaire conteste.

Vous commencez donc la reconstitution de la partie.

Au cours de cette reconstitution, vous vous apercevez avec les joueurs qu'il y a eu un coup illégal (mouvement de cavalier illicite) au 24<sup>ème</sup> coup.

**Que faites-vous ?**

a) Rien, on continue la reconstitution, les joueurs auraient du réclamer immédiatement au 24<sup>ème</sup> coup.

b) On continue la reconstitution, mais en ajoutant 2 minutes à l'adversaire de celui qui a fait le coup illégal.

c) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 24<sup>ème</sup> coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif sans autre changement sur les pendules.

**d) On arrête la reconstitution, la partie doit repartir en remplaçant le 24<sup>ème</sup> coup par un autre coup légal. On ajoute 2 minutes à l'adversaire du fautif et on ajuste les pendules au mieux.**

Art. 7.5.1. et Art. 7.1

La réponse C n'est pas impossible d'après le 7.1 donc cette réponse a rapporté un demi-point.

Le texte du 7.1 indique « l'arbitre fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les temps à afficher sur les pendules », ce qui implique que la plupart du temps, il faut ajuster les pendules. Le cas de ne pas les changer est une possibilité qui n'est pas à privilégier.

**Question 2 :** Cadence : 50 minutes + 10'' par coup.

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

Ensuite, après une série de coups rapides, il repasse au dessus des 5 minutes. Son adversaire lui demande de reprendre la notation.

**Quelle est la règle ?**

a) Si le joueur à plus de 5 minute, il doit reprendre la notation, en laissant blanc les coups qu'il a passé.

b) Si le joueur à plus de 5 minutes, il doit recopier la feuille de son adversaire sur son temps pour remplir les coups manquant.

c) Le joueur doit reprendre la notation si et seulement si son adversaire a noté tous les coups depuis le début de la partie, sans s'arrêter.

**d) Une fois qu'un joueur a arrêté de noter, il n'est pas obligé de reprendre la notation, même si son temps repasse au dessus de 5 minutes.**

Art. 8.4 (« pour le reste de la période »).

**Question 3 :** Cadence : 50 minutes + 10 secondes/coup.

Un joueur vient se plaindre : son adversaire a fait promotion en poussant le pion avec la main droite. Il a ensuite pris la Dame dans les pièces capturées avec la main gauche, a passé cette Dame dans la main droite puis l'a posé sur la case de promotion avec la main droite.

**Quelle est votre réponse ?**

- a) Ce joueur a joué son coup à 2 mains. C'est un coup illégal sanctionné selon l'article 7.5.
- b) Les promotions sont des coups particuliers pour lesquels il est autorisé de jouer à 2 mains. On ne peut donc pas sanctionner l'adversaire de ce joueur.
- c) La pièce promue ne devient active qu'au moment où elle touche la case de promotion. Au moment où la Dame a été touchée avec la main gauche, la pièce n'était pas active. Le joueur a donc bien joué son coup avec une seule main.**
- d) Toucher une pièce avec les 2 mains est interdit mais ce n'est pas un coup illégal. On peut ajouter une minute au joueur qui est venu se plaindre pour compenser l'erreur.

Art. 4.4.4.

« le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion »

**Question 4 :** Cadence 20 minutes KO.

Deux joueurs vous racontent la situation suivante : le joueur avec les noirs a joué son coup en laissant son roi en échec. Il a ensuite oublié d'appuyer sur la pendule.

Le joueur avec les blancs ne l'a pas vu et a joué son coup.

Avant de rejouer, le joueur avec les noirs remarque son roi en échecs et voit bien qu'il l'était déjà avant le coup des blancs. Il vous demande donc que faire.

**Quelle est votre réponse ?**

- a) Nous sommes en rapide. Quand l'adversaire a joué son coup, on ne peut plus reprendre un coup illégal. La partie continue donc sans retour en arrière, les noirs doivent parer l'échec maintenant.
- b) Il n'y a eu aucun coup illégal achevé. On annule le dernier coup blanc et le dernier coup noir. Les noirs doivent donc jouer autre chose (la pièce touchée si elle peut être déplacée).**
- c) Les noirs ont fait un coup irrégulier. On ajoute donc une minute aux blancs. Si les noirs font un autre coup irrégulier dans la partie, ils auront perdu. Les noirs doivent rejouer leur coup (la pièce touchée si elle peut être déplacée).

Art. 7.5.1. Le coup illégal n'a pas été achevé (cf Art. 6.2.1). « Un coup illégal est achevé lorsque le joueur ou la joueuse a appuyé sur la pendule. » (Art. 7.5.1).

Le coup du joueur des noirs étant illégal, il peut le reprendre sans pénalité tant qu'ils n'a pas achevé son coup.

Le joueur blanc n'est pas encore au trait parce que la position des noirs est illégal dans ce cas. Il ne peut qu'attendre que le joueur noir appuie pour achever son coup.

L'article A.5.2. ne s'applique que si le coup illégal a été achevé.

Cette question a eu un taux de réussite très faible. Il faut garder en mémoire qu'un coup illégal ne peut être comptabilisé comme tel que lorsque il est achevé. Un coup est achevé quand le joueur appuie sur le pendule ou quand il rejoue après son coup illégal (et dans ce cas, en rapide, on ne revient plus en arrière, c'est ce que dit le A.5.2). Le joueur des noirs n'ayant pas joué son coup suivant, on peut revenir en arrière.

**Question 5 :** Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup. Début de la ronde à 14h.

Au 16ème coup, à 14h32, les 2 joueurs de la table 4 viennent vous voir pour vous signaler un problème sur la pendule. **Celle ci indique : BLANC : 0:50 et NOIR : 0:22**

Vous vérifiez que la pendule ajoute bien les 30 secondes à chaque coup. C'est bien le cas.

Les 2 joueurs pensent avoir utilisé à peu près le même temps depuis le début de la partie.

**Que doit afficher la pendule au moment où vous relancez la partie ?**

- a) Comme plus de 10 coups ont été joués, vous ne pouvez pas corriger le réglage de la pendule. La partie devra donc continuer avec les temps indiqués au moment où vous avez été appelé.
- b) 1h14 pour les blancs et pour les noirs.
- c) 1h22 pour les blancs et pour les noirs.**
- d) Vous annulez la partie. Une nouvelle partie sera jouée. Le temps est aussi remis à zéro : 1h30 pour les 2 joueurs.

Art. 6.10.2. A 14h32, la partie a débuté depuis 32 minutes. Les 2 joueurs ont joué 16 coups donc ils ont eu 2 x 8 minutes d'incrément. On doit donc enlever 16 minutes au temps initial (32 minutes de temps – 16 minutes d'incrément).

Ici, beaucoup de candidats ont répondu « 1h14 », en oubliant de compter l'incrément, ce qui explique le taux de réussite très faible à cette question.

**Question 6 :** Vous lancez la ronde d'un tournoi en 50 min + 10 secondes/coup et en faisant votre tournée de contrôle, vous vous rendez compte que sur un échiquier, les blancs ont démarré la partie avec fou et cavalier inversés.

**Que faites-vous ?**

**a) Je fais refaire une nouvelle partie.**

b) Je regarde si 10 coups ont été achevés et je laisse continuer la partie.

c) Je pénalise les blancs car ils auraient dû vérifier avant de commencer.

d) Je demande au joueur de remettre le fou et le cavalier sur leurs bonnes cases et fais continuer la partie.

Article 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. »

**Question 7 :** A cause d'un problème d'éclairage dans la salle qui a mis quelques minutes à être réglé, la ronde a commencé avec 10 minutes de retard. Nous sommes dans un open en cadence lente. **Quelle est l'heure à prendre en compte pour déterminer à quelle heure un joueur absent sera forfait ?**

a) On utilise l'heure théorique de la ronde, sans prendre en compte les quelques minutes de retard au lancement.

**b) On utilise l'heure réelle du lancement de la ronde.**

Art 6.7 Le commentaire précise le cas où la ronde est lancée en retard.

« Si le délai de forfait n'est pas 0(zéro), 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. »

**Question 8 :**



*Tournoi jeunes en 15 min KO.*

Dans cette position, après le coup Blanc 10. Cxd5 les Noirs jouent 10... Dd8, appuient sur la pendule, puis s'aperçoivent que les Blancs sont en échec. Ils arrêtent alors la pendule et vous appellent.

**Que faites-vous ?**

**a) Vous demandez aux Blancs, au trait de jouer. On ne revient pas en arrière, on n'ajuste pas la pendule.**

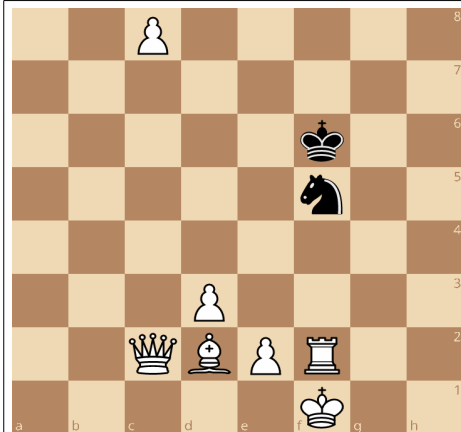
b) Comme les noirs ont joué et on est en rapide, on ne peut pas revenir en arrière. Cependant, on ajoute une minute aux Noirs pour le coup illégal des Blancs.

c) On annule les 2 demis-coup. Le coup Blanc 10. Cxd5 est impossible, les Blancs doivent donc jouer autre chose comme 10ème coup.

Art. A.5.2 (« Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé »).

ATTENTION : Ici, nous sommes en cadence « rapide », il faut donc appliquer les règles de l'annexe A.

### Question 9 :



Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup.

Dans cette position, le conducteur des blancs dit « Dame » puis appuie sur la pendule.

Temps des blancs : 1h02 - Temps des noirs : 0h57

Le conducteur des noirs vous appelle.

Plus tôt dans la partie, le conducteur des blancs avait fait un coup irrégulier que vous aviez constaté.

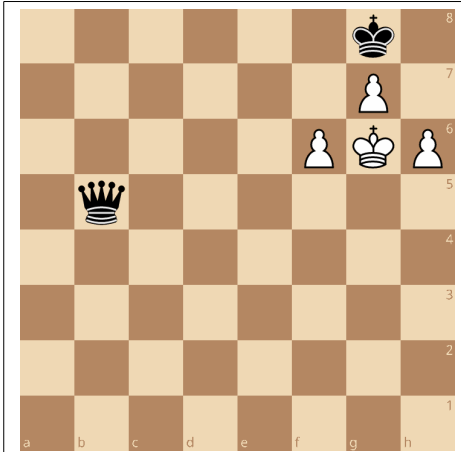
**Quelle est votre décision ?**

- a) Vous ajoutez 2 minutes aux noirs, remplacez le pion par une Dame et relancez la partie
- b) Partie nulle.
- c) **Gain pour les noirs.**

Art. 7.5.5. (avec le jeu le plus médiocre des blancs, les noirs peuvent mater)

« 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. »

### Question 10 :



Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup.

Dans cette position, le conducteur des blancs joue Rf5 et il achève son coup en appuyant sur la pendule.

Le conducteur des noirs vous appelle pour signaler un 2ème coup illégal des blancs (vous aviez effectivement constaté un coup illégal des blancs quelques minutes plus tôt).

**Quel est le résultat de la partie ?**

(Note : Les seuls coups légaux pour les blancs sont **f7** ou **h7**. Dans les 2, ça emmène un mat en leur faveur).

- a) Gain blanc
- b) **Partie nulle.**
- c) Gain noir.

Art. 7.5.5. (ici, aucun mat n'est possible pour les noirs donc partie nulle)

« 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. »

### Question 11 : Tournoi homologué FIDE (-2200 Elo). Cadence 90min + 30s/coup.

Avant le début de la ronde, plusieurs joueurs ont posé leur téléphone sur votre table d'arbitre. Durant la partie, l'alarme d'un de ces téléphones se déclenche. Vous repérez le téléphone qui émet le son, mais vous ne connaissez pas son propriétaire. Vous isolez ce téléphone pour ne plus déranger la salle.

Après la partie, le papa d'une jeune joueuse vient vous réclamer le téléphone que vous aviez mis de côté. La partie ayant continué normalement, cette jeune joueuse a gagné sa partie.

**Quelle est votre décision ?**

a) Vous faites une remontrance au papa pour éviter que ce problème arrive à nouveau. La partie étant terminée, et le téléphone n'étant pas proche de la joueuse durant la partie, vous ne changez pas le résultat. La joueuse garde sa victoire.

b) **Le téléphone a émis du bruit, il n'était donc pas complètement éteint. Vous déclarez la partie perdue pour cette jeune joueuse et gagnée par son adversaire du jour.**

c) On ne peut pas gagner une partie avec son téléphone qui sonne pendant la partie... Mais la partie s'est

terminée par une victoire pour cette jeune joueuse, on ne peut donc pas non plus faire gagner son adversaire. Donc partie nulle.

Art. 11.3.2.2. (La table de l'arbitre fait évidemment parti du lieu de compétition. Le commentaire de cet article précise « 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...** »). Si l'appareil émet un son, il est évident qu'il n'est pas « complètement éteint »

**Question 12 :** *Cadence : 15 min KO. Utilisation de pendules électroniques.*

Les deux drapeaux sont tombés. Un petit « moins » sur le cadran de la pendule indique que le drapeau des blancs est tombé en premier. Le conducteur des blancs vous fait constater la chute des drapeaux et réclame le gain. **Quel est le résultat ?**

- a) Gain blancs, ce sont eux qui ont constaté la chute des drapeaux.
- b) Gain noirs, la pendule indique que les blancs sont tombés en premier.**
- c) Les deux drapeaux sont tombés donc nulle.

Art. 6.4 et 6.8. et 6.9. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau. Le « - » est une aide à l'arbitre à utiliser.

**Question 13 :** *Interclubs en N3 – Cadence 1h30/40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup durant toute la partie.*

Un joueur de l'équipe a fait une mauvaise chute la veille et a passé sa soirée à l'hôpital. Il a le bras droit cassé, un plâtre et le bras en écharpe.

Il est droitier et vous indique donc qu'il aura beaucoup de mal à noter ses parties.

**Quelle est votre réponse ?**

- a) La notation reste obligatoire. Ce joueur doit essayer de noter avec la main gauche.
- b) Vu les circonstances il est dispensé de notation. Pour compenser cet « avantage », vous lui enlèverez 5 minutes à sa pendule.
- c) Vu les circonstances il est dispensé de notation. Vous n'ajustez pas sa pendule, ce joueur étant en situation de handicap.**

Art. 8.1.6 « Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à une personne en situation de handicap. »

ATTENTION : Le texte parle bien de « situation de handicap ». Dans notre cas, le handicap du joueur n'est effectivement que temporaire, mais au moment de la partie, il se trouve bien en situation de handicap donc on ne peut pas le pénaliser au temps, le texte dit clairement.

**Question 14 :** *Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup. Partie entre 2 joueurs U8.*

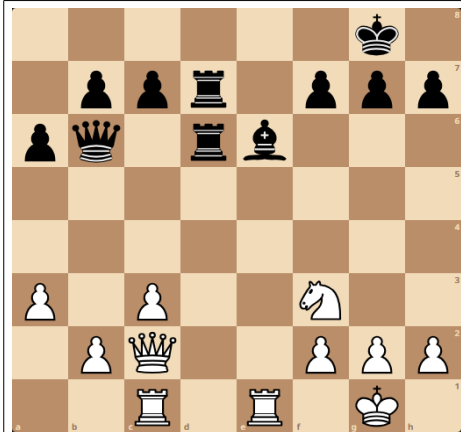
Un joueur vous appelle car au moment du roque, son adversaire a joué d'abord sa tour avant de jouer son roi. Les 2 joueurs ont 8 ans.

**Quelle est votre réponse ?**

- a) Le coup a bien été joué avec une seule main, pas de problème, l'ordre n'a pas d'importance.
- b) Vu qu'il s'agit de très jeunes joueurs, il faut faire de la pédagogie. On fait un rappel à la règle, mais on autorise le roque, sans sanction.
- c) Vu qu'il s'agit de très jeunes joueurs, on peut faire preuve de pédagogie. Vous expliquez que ça ne doit pas se faire comme ça, mais vous autorisez le roque, en ajoutant 2 minutes à l'adversaire pour compenser la gêne et marquer l'erreur.
- d) Vous refusez le roque et demandez au jeune joueur de jouer sa tour.**

Art. 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; »

### Question 15 :



Cadence 90 minutes + 30 secondes par coup.  
Partie entre 2 joueurs U10.

Dans cette position, le conducteur des blancs vous appelle et vous dit que le conducteur des noirs a pris son fou, l'a emmené sur la case b3, puis a dit « j'adoube » avant de le lâcher quand il a vu que ça faisait mat. Il a alors remis son fou en e6 puis a joué sa tour en d8.

Le conducteur des noirs reconnaît qu'il a touché son fou, mais il dit qu'il a dit « j'adoube » avant.

**Quelle est votre décision ?**

- a) On n'était pas là pour voir. Dans le doute, on laisse les noirs jouer ce qu'ils veulent.
- b) L'explication du conducteur des blancs semble cohérente. Le conducteur des noirs reconnaît qu'il a touché son fou. Le plus probable est effectivement qu'il a remis le fou en place en voyant que ce coup perdait. On demande donc aux Noirs de jouer leur fou.**
- c) On demande aux joueurs autour s'ils ont vu ou entendu quelque chose avant de prendre une décision.

Art. 4.3.1. Évidemment, ce genre de situation est difficile et il faut trancher. **Quelque soit la décision de l'arbitre, elle aura des conséquences importantes.** En cas réel, les situations sont rarement aussi claires. Ici le conducteur des noirs admet avoir touché sa pièce, l'explication des blancs est cohérente...

La réponse A n'est pas satisfaisante parce que si on fait ce choix, on fait aussi un choix fort qui influence directement la partie.

La réponse C est à éviter parce qu'il faut toujours essayé de résoudre le problème avec uniquement les joueurs concernés. Les témoignages extérieurs sont toujours soumis à caution. Il faut donc éviter de les utiliser.

**En cas réel, il est important de prendre le temps d'avoir les versions des 2 joueurs avant de prendre la décision qui nous semble être la meilleure.**

### Partie questions ouvertes (questions 16 à 25) :

#### Remarques générales sur les questions ouvertes :

1) Beaucoup de candidats ont fait des copier/coller d'article du livre de l'arbitre. Ceci est totalement inutile : le correcteur a évidemment le livre de l'arbitre donc le numéro de l'article est largement suffisant !

2) Les questions 16, 17 et 18 étaient « est-ce que vous intervenez ? ». Il fallait donc commencer par répondre clairement à cette question : OUI ou NON ! Faire un copier/coller d'article sans répondre à cette question ne rapportait aucun point. Le candidat ne doit pas simplement trouver l'article, mais montrer qu'il l'a compris.

3) Très souvent, les réponses sont trop longues avec beaucoup de phrases inutiles.

→ Les réponses présentées dans la grille des réponses (page 12) étaient largement suffisantes pour avoir 1,5 point sur chacune des questions ouvertes (souvent, ces réponses sont même très précises et détaillées et pour beaucoup de questions, des réponses plus courtes permettaient aussi d'avoir la totalité des points de la question).

### Question 16 : Cadence 1h30 + 30 secondes par coup.

Le conducteur des blancs a noté sur sa feuille Ta4+. Il vous dit qu'après ce coup, ça fera 3 fois la même position et donc il demande la partie nulle.

Après vérification, il s'avère que ça ne fait que 2 fois. Vous ajoutez donc 2 minutes aux Noirs et relancez la pendule des Blancs.

Les Blancs jouent alors Re2.

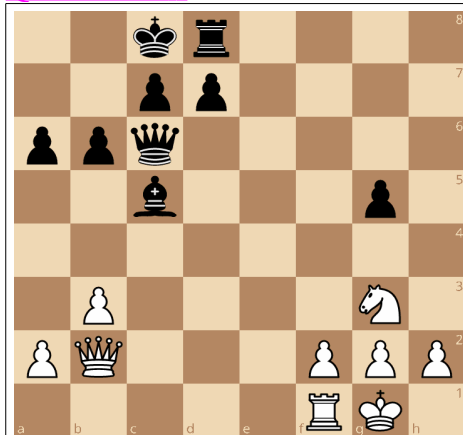
**Est-ce que vous intervenez ? Si OUI, décrivez votre intervention. Si NON, pourquoi ?**

(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).

**Oui on intervient.** Le coup noté doit être joué. **Art. 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. »

### Question 17 :



*Cadence 1h30 + 30 secondes par coup.*

Dans cette situation, vous voyez les blancs prendre leur pion f2 et le mettre en f4.

Juste après l'avoir lâché, le conducteur des blancs reprend son pion en f4, le remets en f2, joue ensuite Tc1 puis appuie sur la pendule.

**Est-ce que vous intervenez ?**

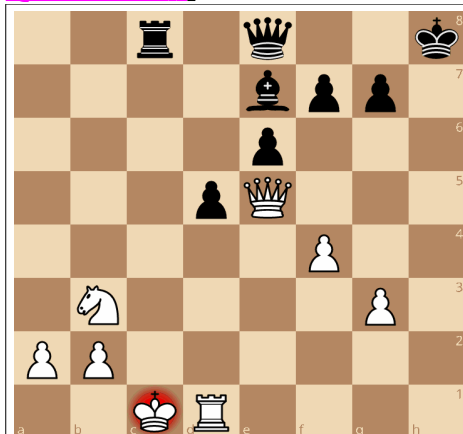
**Si OUI, décrivez votre intervention. Si NON, pourquoi ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

**On n'intervient pas.** Un coup illégal peut être repris avant d'être achevé. Le pion touché en peut pas être bougé.

**Art. 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. »

### Question 18 :



*Cadence 20 min KO.*

Dans cette situation, le conducteur des blancs a joué Dh5+.

Le conducteur des noirs vous a appelé pour vous faire constater le premier coup illégal.

Vous avez ajouté 1 minute au conducteur des noirs et relancé la partie.

Le conducteur des blancs joue alors Rb1 et appuie sur la pendule.

**Est-ce que vous intervenez ?**

**Si OUI, décrivez votre intervention. Si NON, pourquoi ?**

*(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).*

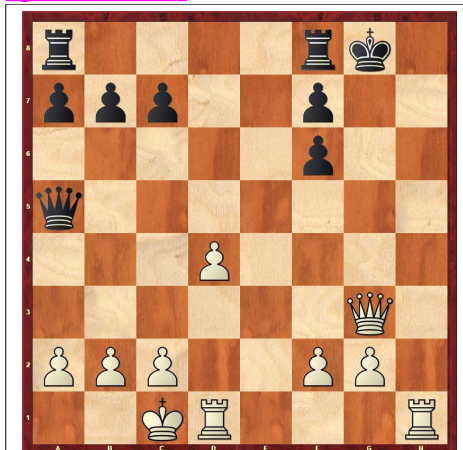
**Oui on intervient.** Il existe un coup légal avec la pièce touchée donc on demande de la jouer. **Art. 7.5.1** (« Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuit alors à partir de cette position rétablie. ») Ici, le taux de réussite est faible alors que c'est une situation très courante en tournoi, surtout pour lors des compétitions jeunes.

Beaucoup de candidats ont compté « 2ème coup illégal donc partie perdue ». **NON !** Jouer le Roi après avoir touché la Dame est interdit, mais Rb2 n'est pas un coup illégal donc on ne peut pas compter de 2ème coup illégal pour cela.

Certains candidats ont écrit qu'ils auraient du dire au joueur des blancs de jouer la Dame (on peut le faire, mais ce n'est pas une obligation), mais même en l'ayant dit ça au joueur, il n'est pas rare que celui ci ne respecte pas la consigne.

Qu'on l'ai dit ou pas, il faut s'assurer que le joueur joue bien la Dame et faire un rappel au règlement s'il ne le fait pas (bien sur, si le joueur refuse de jouer la Dame, il perdra la partie, mais pas immédiatement comme trop de candidats l'ont écrit).

### Question 19 :



*Cadence 50 minutes + 10 secondes par coup.*

*Championnat départemental U10 mixte. Trait aux Noirs.*

Les Blancs vous appellent et vous disent « J'ai fait mat ». Les Noirs, au bord des larmes, ne disent rien. Le temps des Noirs continue de s'écouler.

**Décrivez votre intervention.**

On peut déjà attendre un peu, dire qu'on peut le laisser réfléchir puis demander au conducteur des noirs s'il est d'accord, je ne peux pas les laisser pleurer indéfiniment (art. 12.2.3). Je ne peux évidemment pas donner le coup qui pare le mat (art. 12.6). Je m'assure que d'éventuels spectateurs n'interviennent pas dans la partie (art. 12.7).

Ici, trop de candidats ont écrit qu'ils disaient au joueur des noirs qu'il n'y avait pas mat. **NON**. L'arbitre ne peut pas dire ça, c'est au joueur des noirs de le voir (ou pas). L'arbitre ne doit pas influencer la partie.

### Question 20 :



Cadence 50 minutes + 10 secondes par coup.  
Trait aux Blancs.

Dans la position du diagramme, les Blancs jouent Dxd7 et, sans enclencher la pendule de l'adversaire, annoncent mat.

Leur adversaire répond que le dernier coup blanc est illégal car le roi est en échec. Les Noirs arrêtent la pendule et vous appellent.

**Décrivez votre intervention.**

Le coup illégal n'est pas achevé donc on ne le compte pas. On demande au conducteur des blancs de jouer un coup légal avec la Dame (qu'il a touché). **Art. 7.5.1**

### Question 21 : Tournoi homologué FIDE (-2200 Elo). Cadence 90min + 30s/coup.

La 2ème ronde du jour commence à 13h, et un des joueurs (qui a fini la ronde précédente vers 12h45) arrive à son échiquier avec un sachet rempli de hamburgers, frites et sodas, qu'il pose sur sa table avec l'intention de se restaurer au cours de sa 2ème partie. Son adversaire vous demande si on a le droit de manger devant l'échiquier, pendant la partie. **Quelle sera votre réponse ?**

Ce joueur peut manger, bien sur... Mais pas sur l'échiquier. On lui demande donc de s'éloigner un peu pour manger un peu en dehors de la zone de jeu. On peut aussi envisager de décaler la ronde de 10 minutes pour sa table.

### Question 22 : Tournoi scolaire. Cadence 12 min + 3 s/coup.

C'est la dernière partie et cela fait 5min que les Blancs ne jouent que la tour, mettant systématiquement en échec le roi adverse dépouillé. **Quelle est votre réaction ?**

(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).

D'après l'**art. 9.6.2** au bout de 75 coups sans prise de pièces ou mouvement de pion, l'arbitre doit intervenir pour déclarer la partie nulle. Il faut donc compter les coups. Si on est certains que quelques coups ont déjà été joués dans cette situation, on peut ajouter 10 ou 20 coups avant de commencer à compter. Il est aussi possible qu'un joueur réclame la nulle et dans ce cas, accord dès que 50 coups ont été joués si la demande est correcte (art. 9.3).

### Question 23 : Cadence 50 minutes + 10 secondes par coup. Partie entre deux petits-poussins.

Un joueur vient se plaindre que son adversaire joue toujours avant qu'il ait le temps d'appuyer, pendant qu'il est en train d'écrire son coup. **Décrivez votre intervention**

(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).

**Art. 1.3 et 6.2.2.** Un joueur est au trait dès que son adversaire a joué son coup. Il est donc autorisé de jouer avant qu'il appuie sur la pendule. Par contre, On peut expliquer au joueur qui vient se plaindre qu'il garde le droit d'appuyer même si l'adversaire a déjà joué

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

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. »

**Question 24 :** Pour vérifier s'il y a bien un 3 fois la même position, il faut avoir 3 fois la même photo de la position sur le jeu. **En plus de la photo, quelles sont les 3 choses à vérifier pour que la position soit bien considérée comme identique ?**

(Donner le numéro du ou des articles qui vous ont permis de répondre est un plus).

Même joueur au trait, même possibilité de roque, même possibilité de prise en passant. **Art 9.2.3.**

**Question 25 :** Parmi les irrégularités suivantes, lesquels sont considérées comme coup illégal (avec défaite en cas de 2ème irrégularité donc) ? Pourquoi seules les réponses que vous citerez sont considérées comme coup illégal ?

- a) Achever un coup en laissant son roi en échecs.
- b) Jouer une pièce avec la main droite et appuyer sur la pendule avec la main gauche.
- c) Noter son coup avant de le jouer.
- d) Capturer une pièce en prenant la pièce adverse de la main gauche et sa pièce de la main droite.
- e) Appuyer sur la pendule puis jouer son coup après.
- f) Appuyer sur la pendule avec un pion en 8ème rangée et remplacer ce pion par une Dame ensuite.
- g) Toucher une de ses pièces (que l'on peut bouger) et en jouer finalement une autre.

**Les coups illégaux sont les propositions : a, d, e, f.**

Si l'irrégularité est décrite dans l'article 7.5 des règles du jeu, c'est un coup illégal Si l'irrégularité est décrite dans n'importe quel autre article, ce n'est pas un coup illégal.

Cette question a eu un taux de réussite faible. C'est pourtant important de pouvoir définir clairement ce qu'est un coup illégal. **Un coup illégal, c'est tout ce qui est dans l'article 7.5 et uniquement ce qui est dans l'article 7.5.**

**Fin du corrigé de l'UVR**

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

- 15 Questions QCM (questions 1 à 15) : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant en nommant l'article correspondant (questions 16 à 25)

Les questions QCM valent 1 point chacune.

Les questions ouvertes valent 1,5 point chacune (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ L'UV a donc un total de 30 points. 80 % de bonnes réponses sont nécessaires pour la valider donc 24 points sur 30.

**AVANT DE COMMENCER :**

a) En haut à droite de chaque la copie pdf, vous **devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres)**.

b) Si votre fichier n'a pas été renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez **renommer le fichier de votre copie** avec votre numéro d'anonymat et l'UV correspondant.

Exemples :

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **XX01** traitant l'UVR renommera son fichier **XX01-UVR.pdf**

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **BA14** traitant l'UVT renommera son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître** sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier.

**Partie QCM (questions 1 à 15) :**

**CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS :**

**Question 1 :** Le championnat de France des Clubs comporte combien de divisions nationales ?

- a) 3
- b) 4
- c) 5
- d) 6

**Question 2 :** A quelle heure se joue un match de Nationale 3 ?

- a) 14 h 00
- b) 14 h 15
- c) 14 h 30
- d) A l'heure à laquelle les 2 équipes le désirent, tant que c'est le bon jour.

**Question 3 :** Qui désigne l'arbitre pour un match de Nationale 2 ?

- a) Le responsable de la rencontre.
- b) Le capitaine de l'équipe qui reçoit.
- c) Le directeur de groupe.
- d) Le capitaine de l'équipe qui se déplace.

**Question 4 :** Quelle est la cadence de jeu de Nationale 2 ?

- a) 1 h 30 min. + 30 sec. par coup
- b) 1 h 00 min. + 30 sec. par coup pour 40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup
- c) 1 h 30 min. + 30 sec. par coup pour 30 coups + 30 min. + 30 sec. par coup
- d) 1 h 30 min. + 30 sec. par coup pour 40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup

**Question 5 :** A quelle heure doit être remis la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe en Nationale 4 ?

- a) Dès que l'équipe au complet arrive sur le lieu de la rencontre.
- b) Dès que le capitaine de l'équipe arrive sur le lieu de la rencontre.

- c) 15 minutes avant l'heure prévue de la rencontre.
- d) 5 minutes avant l'heure prévue de la rencontre.
- e) 14h15, heure officielle de la rencontre.
- f) A 10 heures.

**Question 6 :** Un joueur avec 2405 élo est inscrit sur la feuille de match en Nationale 4. A-t-il le droit de jouer ?

- a) Oui, sans exception.
- b) Oui, seulement si le club a moins de 2 équipes participantes aux divisions supérieures.
- c) Non, il est trop fort.
- d) Non, sauf si le club a plus de 2 équipes participantes aux divisions supérieures.

#### **COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE :**

**Question 7 :** Combien d'équipes seront qualifiées pour la deuxième phase si vous avez 8 équipes composées de 34 joueurs dont 4 joueuses ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3

**Question 8 :** Est-ce que l'arbitre de la phase départementale de la coupe Loubatière peut jouer en même temps qu'il arbitre ?

- a) Oui sans restriction.
- b) Non, mais pour éviter un forfait il a l'autorisation.
- c) Oui, si le nombre d'équipes participantes n'excède pas le nombre de 5.
- d) Non.

**Question 9 :** Quelle est la cadence de jeu de la Coupe Jean-Claude Loubatière ?

- a) 1 h 30 min. + 30 sec. / coup
- b) 50 min. + 10 sec. / coup
- c) 1 h + 10 sec. / coup
- d) 1 h KO

**Question 10 :** Lors de la phase 2, j'ai 6 équipes inscrites et le jour J, seulement 5 se présentent. Comment va se dérouler les appariements ?

- a) J'ai prévu un système suisse, dommage une équipe sera forfait à chaque ronde.
- b) Je demande à l'équipe la plus proche géographiquement de rentrer chez elle afin d'éviter un forfait à chaque ronde.
- c) Je bascule sur un système Molter.

#### **COUPE DE LA PARITÉ :**

**Question 11 :** Combien y a-t-il de phases dans la coupe de la parité ?

- a) 2
- b) 3
- c) 4

**Question 12 :** Comment est composée une équipe pour participer à la coupe de la Parité ?

- a) 6 joueurs maximum, 3 joueurs et 3 joueuses.
- b) 4 joueurs minimum avec au moins 1 joueuse.
- c) 6 joueurs maximum avec au moins 2 joueuses.

**Question 13 :** Dans un système Molter, l'équipe A veut faire jouer son remplaçant (n°5) à la place du joueur n°2 à la troisième ronde. Quelle sera la composition de son équipe ?

- a) 1 - 3 - 4 - 5
- b) 1 - 5 - 3 - 4
- c) Les 2 propositions ci-dessus sont possibles, au choix du capitaine

### **CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ECOLES ET DES COLLEGES :**

**Question 14 :** Quelle(s) équipe(s) seront sanctionnée(s) par un « -1 » avec les compositions ci-dessous :

Équipe A : 7 joueuses et 1 joueur

Équipe B : 5 joueurs et 2 joueuses

Équipe C : 1 joueur et 7 joueuses

- a) Les 3 équipes.
- b) L'équipe A seulement.
- c) L'équipe B seulement.
- d) Les équipes A et C

**Question 15 :** Que se passe-t-il si la composition de l'équipe n'est pas donnée à l'arbitre avant le temps imparti lors de la ronde 3 ?

- a) L'arbitre demande au capitaine de donner au plus vite sa composition.
- b) L'arbitre inscrit sur la feuille de match les 8 joueurs ayant joué à la ronde 2.
- c) L'arbitre inscrit sur la feuille de match les 8 joueurs ayant joué à la ronde 1.
- d) L'arbitre inscrit sur la feuille de match les 8 premiers membres de la liste ordonnée complète (dont au moins les 2 premières filles et les 2 premiers garçons)

**Partie questions ouvertes (questions 16 à 25) : Pour chaque question, il faut donner, en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné**

**Question 16 :** En Championnat de France des Écoles et des Collèges, phase départementale, quel est le nombre de coup illégal autorisé ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 17 :** En Interclubs Jeunes, quelle est la cadence de jeu de la Nationale 2 pour tous les échiquiers ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 18 :** En Interclubs Jeunes, citez les 3 phrases que le capitaine a le droit d'adresser à son joueur ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 19 :** En Interclubs Jeunes, lors d'un match de Nationale 3, combien de parties seront disputées ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 20 :** En Interclubs Jeunes, l'arbitre remplit la feuille de match, citez au moins 6 informations inscrites sur la feuille de match. (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 21 :**

Citez les 6 titres d'Arbitre Fédéral : (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 22 :** Citez les 5 critères administratifs pour obtenir le titre d'Arbitre Fédéral (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 23 :** Nommez les 6 critères pour devenir arbitre d'Open. (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 24 :** Quels sont les sanctions que la DNA peut prononcer à l'encontre d'un arbitre ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Question 25 :** Comment se nomment le Directeur de la DNA et le responsable des titres ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

**Fin du sujet de l'UVC**

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVC session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*
1	<b>C</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 1.1	<b>81%</b>
2	<b>B</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 2.3	<b>97%</b>
3	<b>A</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 2.5	<b>91%</b>
4	<b>D</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.3	<b>95%</b>
5	<b>C</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.6	<b>95%</b>
6	<b>B</b>	A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.7. j	<b>71%</b>
7	<b>C</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 1.2	<b>78%</b>
8	<b>C</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 2.5	<b>92%</b>
9	<b>B</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 3.3	<b>96%</b>
10	<b>C</b>	C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 3.2	<b>90%</b>
11	<b>B</b>	C04 – Coupe de la Parité 1.2	<b>95%</b>
12	<b>A</b>	C04 – Coupe de la Parité 3.7	<b>80%</b>
13	<b>B</b>	C04 – Coupe de la Parité 3.7.c	<b>79%</b>
14	<b>D</b>	J03- Championnat de France des Écoles et Collèges 5.1.1 / 5.2.4	<b>64%</b>
15	<b>B</b>	J03- Championnat de France des Écoles et Collèges 5.2.1	<b>82%</b>
16		Le nombre de coups illégaux autorisés ne peut être supérieur à 2. Article 2.2.2 du règlement du Championnat de France des écoles et des Collèges.	<b>1.24 (83%)</b>
17		1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6 - 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8. Article 3.3 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	<b>1.33 (88%)</b>
18		"accepte la proposition de nullité"- "refuse la proposition de nullité"- "propose nulle" Article 3.5 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	<b>1.43 (95%)</b>
19		3 parties chez les grandes catégories (U16 à U12), 2 parties chez le U10. En tout 5 parties pour un match. Article 3.7.b du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	<b>0.95 (63%)</b>
20		Le nom des membres de l'équipe - Leur code fédéral - Leur Elo - Les résultats des parties Les résultats du match - Signatures des capitaines ainsi que de l'arbitre Article 3.10 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.	<b>1.23 (82%)</b>
21		Arbitre Fédéral Jeune (AFJ) - Arbitre Fédéral de Club (AFC) - Arbitre Fédéral d'Open de niveau 1 (AFO1) Arbitre Fédéral d'Open de niveau 2 (AFO2) - Arbitre Fédéral Elite de niveau 1 (AFE1) Arbitre Fédéral Elite 2 de niveau 2 (AFE2) - <b>RI de la DNA chapitre III</b>	<b>1.36 (90%)</b>
22		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 - Avoir possédé, à un moment donné, un classement Elo (lent ou rapide, national ou F.I.D.E.) - S'être soumis au contrôle d'honorabilité. Pour les personnes de 16 ans et plus : avoir participé à un stage de sensibilisation contre les violences sexistes ou sexuelles agréé par la F.F.E. - <b>Article 7.1 du RI de la DNA</b>	<b>1.36 (90%)</b>
23		Être âgé au minimum de 18 ans - Être titulaire d'un titre d'AFC - Avoir suivi un stage SO Être titulaire des UVO et UVT - Avoir obtenu 2 (deux) A.S.P. favorables Avoir validé un rapport technique complet auprès de la direction des Tournois. <b>Article 8.4 du RI de la DNA</b>	<b>1.39 (93%)</b>
24		La suspension temporaire du titre d'arbitre. - La rétrogradation du titre d'arbitre - La suppression du titre d'arbitre - Une obligation supplémentaire de formation <b>Article 17.3.2 du RI de la DNA</b>	<b>1.38 (92%)</b>
25		Directeur National de l'Arbitrage : Guillaume GERANDI Directeur des Titres : Stéphane GOBERT <b>Article 1.1 du RI de la DNA</b>	<b>1.43 (95%)</b>

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5)

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

- 15 Questions QCM (questions 1 à 15) : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant en nommant l'article correspondant (questions 16 à 25)

Les questions QCM valent 1 point chacune.

Les questions ouvertes valent 1,5 point chacune (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ L'UV a donc un total de 30 points. 80 % de bonnes réponses sont nécessaires pour la valider donc 24 points sur 30.

**AVANT DE COMMENCER :**

a) En haut à droite de chaque la copie pdf, vous **devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres)**.

b) Si votre fichier n'a pas été renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez **renommer le fichier de votre copie** avec votre numéro d'anonymat et l'UV correspondant.

Exemples :

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **XX01** traitant l'UVR renommara son fichier **XX01-UVR.pdf**

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **BA14** traitant l'UVT renommara son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître** sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier.

**Partie QCM (questions 1 à 15) :**

**CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS :**

**Question 1 :** Le championnat de France des Clubs comporte combien de divisions nationales ?

- a) 3
- b) 4
- c) **5**
- d) 6

A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 1.1

**Question 2 :** A quelle heure se joue un match de Nationale 3 ?

- a) 14 h 00
- b) **14 h 15**
- c) 14 h 30
- d) A l'heure à laquelle les 2 équipes le désirent, tant que c'est le bon jour.

A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 2.3

**Question 3 :** Qui désigne l'arbitre pour un match de Nationale 2 ?

- a) **Le responsable de la rencontre.**
- b) Le capitaine de l'équipe qui reçoit.
- c) Le directeur de groupe.
- d) Le capitaine de l'équipe qui se déplace.

A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 2.5

**Question 4 :** Quelle est la cadence de jeu de Nationale 2 ?

- a) 1 h 30 min. + 30 sec. par coup
- b) 1 h 00 min. + 30 sec. par coup pour 40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup
- c) 1 h 30 min. + 30 sec. par coup pour 30 coups + 30 min. + 30 sec. par coup
- d) **1 h 30 min. + 30 sec. par coup pour 40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup**

A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.3

**Question 5 :** A quelle heure doit être remis la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe en Nationale 4 ?

- a) Dès que l'équipe au complet arrive sur le lieu de la rencontre.
- b) Dès que le capitaine de l'équipe arrive sur le lieu de la rencontre.
- c) 15 minutes avant l'heure prévue de la rencontre.**
- d) 5 minutes avant l'heure prévue de la rencontre.
- e) 14h15, heure officielle de la rencontre.
- f) A 10 heures.

A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.6

**Question 6 :** Un joueur avec 2405 élo est inscrit sur la feuille de match en Nationale 4. A-t-il le droit de jouer ?

- a) Oui, sans exception.
- b) Oui, seulement si le club a moins de 2 équipes participantes aux divisions supérieurs.**
- c) Non, il est trop fort.
- d) Non, sauf si le club a plus de 2 équipes participantes aux divisions supérieurs.

A02 - Règlement Championnat de France des Clubs 3.7. j

### **COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIERE :**

**Question 7 :** Combien d'équipes seront qualifiées pour la deuxième phase si vous avez 8 équipes composées de 34 joueurs dont 4 joueuses ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3**

C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 1.2

**Question 8 :** Est-ce que l'arbitre de la phase départementale de la coupe Loubatière peut jouer en même temps qu'il arbitre ?

- a) Oui sans restriction.
- b) Non, mais pour éviter un forfait il a l'autorisation.
- c) Oui, si le nombre d'équipes participantes n'excède pas le nombre de 5.**
- d) Non.

C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 2.5

**Question 9 :** Quelle est la cadence de jeu de la Coupe Jean-Claude Loubatière ?

- a) 1 h 30 min. + 30 sec. / coup
- b) 50 min. + 10 sec. / coup**
- c) 1 h + 10 sec. / coup
- d) 1 h KO

C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 3.3

**Question 10 :** Lors de la phase 2, j'ai 6 équipes inscrites et le jour J, seulement 5 se présentent. Comment va se dérouler les appariements ?

- a) J'ai prévu un système suisse, dommage une équipe sera forfait à chaque ronde.
- b) Je demande à l'équipe la plus proche géographiquement de rentrer chez elle afin d'éviter un forfait à chaque ronde.

**c) Je bascule sur un système Molter.**

C03 – Coupe Jean-Claude Loubatière 3.2

### **COUPE DE LA PARITÉ :**

**Question 11 :** Combien y a-t-il de phases dans la coupe de la parité ?

- a) 2
- b) 3**

c) 4

C04 – Coupe de la Parité 1.2

**Question 12 :** Comment est composée une équipe pour participer à la coupe de la Parité ?

a) 6 joueurs maximum, 3 joueurs et 3 joueuses.

b) 4 joueurs minimum avec au moins 1 joueuse.

c) 6 joueurs maximum avec au moins 2 joueuses.

C04 – Coupe de la Parité 3.7

**Question 13 :** Dans un système Molter, l'équipe A veut faire jouer son remplaçant (n°5) à la place du joueur n°2 à la troisième ronde. Quelle sera la composition de son équipe ?

a) 1 - 3 - 4 - 5

b) 1 - 5 - 3 - 4

c) Les 2 propositions ci-dessus sont possibles, au choix du capitaine

C04 – Coupe de la Parité 3.7.c

**CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ECOLES ET DES COLLEGES :**

**Question 14 :** Quelle(s) équipe(s) seront sanctionnée(s) par un « -1 » avec les compositions ci-dessous :

Équipe A : 7 joueuses et 1 joueur

Équipe B : 5 joueurs et 2 joueuses

Équipe C : 1 joueur et 7 joueuses

a) Les 3 équipes.

b) L'équipe A seulement.

c) L'équipe B seulement.

d) Les équipes A et C

J03- Championnat de France des Écoles et Collèges 5.1.1 / 5.2.4

**Question 15 :** Que se passe-t-il si la composition de l'équipe n'est pas donnée à l'arbitre avant le temps imparti lors de la ronde 3 ?

a) L'arbitre demande au capitaine de donner au plus vite sa composition.

b) L'arbitre inscrit sur la feuille de match les 8 joueurs ayant joué à la ronde 2.

c) L'arbitre inscrit sur la feuille de match les 8 joueurs ayant joué à la ronde 1.

d) L'arbitre inscrit sur la feuille de match les 8 premiers membres de la liste ordonnée complète (dont au moins les 2 premières filles et les 2 premiers garçons)

J03- Championnat de France des Écoles et Collèges 5.2.1

**Partie questions ouvertes (questions 16 à 25) :** Pour chaque question, il faut donner, en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné

**Question 16 :** En Championnat de France des Écoles et des Collèges, phase départementale, quel est le nombre de coup illégal autorisé ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

Le nombre de coups illégaux autorisés ne peut être supérieur à 2.

Article 2.2.2 du règlement du Championnat de France des écoles et des Collèges.

**Question 17 :** En Interclubs Jeunes, quelle est la cadence de jeu de la Nationale 2 pour tous les échiquiers ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6

50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8

Article 3.3 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.

**Question 18 :** En Interclubs Jeunes, citez les 3 phrases que le capitaine a le droit d'adresser à son joueur ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

1. "accepte la proposition de nullité"
2. "refuse la proposition de nullité"
3. "propose nulle"

**Article 3.5 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.**

**Question 19 :** En Interclubs Jeunes, lors d'un match de Nationale 3, combien de parties seront disputées ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

3 parties chez les grandes catégories (U16 à U12), 2 parties chez les U10. En tout 5 parties pour un match.

**Article 3.7.b du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.**

**Question 20 :** En Interclubs Jeunes, l'arbitre remplit la feuille de match, citez au moins 6 informations inscrites sur la feuille de match. (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

1. Le nom des membres de l'équipe
2. Leur code fédéral
3. Leur Elo
4. Les résultats des parties
5. Les résultats du match
6. Signatures des capitaines ainsi que de l'arbitre

**Article 3.10 du règlement J02 Championnat de France Interclubs Jeunes.**

**Question 21 :**

Citez les 6 titres d'Arbitre Fédéral : (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

1. . Arbitre Fédéral Jeune (AFJ)
2. . Arbitre Fédéral de Club (AFC)
3. . Arbitre Fédéral d'Open de niveau 1 (AFO1)
4. . Arbitre Fédéral d'Open de niveau 2 (AFO2)
5. . Arbitre Fédéral Elite de niveau 1 (AFE1)
6. . Arbitre Fédéral Elite de niveau 2 (AFE2)

**RI de la DNA chapitre III**

**Question 22 :** Citez les 5 critères administratifs pour obtenir le titre d'Arbitre Fédéral (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

1. . Être titulaire d'une licence A valable pour la saison en cours
2. . Respecter les limites d'âge et les titres requis, tels qu'indiqués dans la description du titre visé
3. . Avoir possédé, à un moment donné, un classement Elo (lent ou rapide, national ou F.I.D.E.).
4. . S'être soumis au contrôle d'honorabilité.
5. . Pour les personnes de 16 ans et plus : avoir participé à un stage de sensibilisation contre les violences sexistes ou sexuelles agréé par la F.F.E.

**Article 7.1 du RI de la DNA**

**Question 23 :** Nommez les 6 critères pour devenir arbitre d'Open. (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

1. . Être âgé au minimum de 18 ans
2. . Être titulaire d'un titre d'AFC
3. . Avoir suivi un stage SO
4. . Être titulaire des UVO et UVT
5. . Avoir obtenu 2 (deux) A.S.P. favorables
6. . Avoir validé un rapport technique complet auprès de la direction des Tournois.

**Article 8.4 du RI de la DNA**

**Question 24 :** Quels sont les sanctions que la DNA peut prononcer à l'encontre d'un arbitre ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

- 1 . La suspension temporaire du titre d'arbitre.

2. La rétrogradation du titre d'arbitre.
3. La suppression du titre d'arbitre
4. Une obligation supplémentaire de formation

Article 17.3.2 du RI de la DNA

**Question 25 :** Comment se nomment le Directeur de la DNA et le responsable des titres ? (Donner en plus de votre réponse, la référence de l'article concerné)

Directeur National de l'Arbitrage : Guillaume GERANDI

Directeur des Titres : Stéphane GOBERT

Article 1.1 du RI de la DNA

**Fin du corrigé de l'UVC**

**Durée : 1 heure**

**N° Anonymat candidat :**

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

**Pour chaque question, une seule réponse est attendue.**

**L'UVO compte 16 questions au total :**

**- 8 questions QCM : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.**

Cochez la case correspondant à votre réponse.

**- 8 questions ouvertes : Pour chacune de ces questions, écrivez la réponse en la justifiant.**

Rédigez votre réponse dans le champ prévu à cet effet.

→ Les questions QCM sont notées sur 1 point.

→ Les questions ouvertes sont notées sur 1,5 point (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ → L'UVO est donc notée sur 20 points au total.

80 % de la note maximale sont nécessaires pour valider l'UVO, donc 16 points sur 20.

a) En haut à droite de chaque la copie PDF, vous devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres).

b) Si votre fichier n'a pas été préalablement renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez renommer le fichier de votre copie avec votre numéro d'anonymat et l'UV correspondant.

**Exemples :**

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **XX01** traitant l'UVR renommara son fichier **XX01-UVR.pdf**

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **BA14** traitant l'UVT renommara son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier.**

### **Question 1 :**

**Les Arbitres Fédéraux Open ont la compétence pour arbitrer certaines compétitions. Quelle compétition parmi les suivantes ne peut pas être arbitrée par un Arbitre Fédéral Open de niveau 1 ?**

- a) La finale de la coupe de France.
- b) La phase académique du championnat de France scolaire.
- c) Le championnat de France de Rapide & de Blitz en tant qu'arbitre en chef.
- d) La finale de la coupe Loubatière.

**Question 2 :** Vous arbitrez un match de Nationale III. Quel règlement précise : « Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé » ?

(Précisez de quel règlement, quel chapitre, quel paragraphe, quel article il s'agit)

**Question 3 :** Une fois l'agrément FIDE obtenu, vous pourrez arbitrer en tant qu'AFO-1 différents types de tournois homologués FIDE.

Dans la liste suivante, quel tournoi vous ne pourrez pas arbitrer comme arbitre principal ?

- a) La phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.
- b) La finale de la coupe de France.
- c) Un tournoi FIDE où des normes aux joueurs sont possibles.
- d) La phase académique du championnat de France des écoles.

**Question 4 :** Un rapport technique de tournoi doit obligatoirement être transmis à la DNA par :

- a) un Arbitre Fédéral Club
- b) un Arbitre Fédéral Open – niveau 1
- c) un Arbitre Fédéral Open – niveau 2.
- d) un Arbitre Fédéral Elite – niveau 1.

**Question 5 :** Vous êtes AFO-1 et souhaitez devenir AFO-2 ; quelles conditions sont nécessaires à l'obtention de votre titre d'AFO-2 ?

- a) Dès que vous avez 1 an d'expérience en tant qu'AFO-1, 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., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.
- b) Dès que vous avez 2 ans d'expérience en tant qu'AFO-1, agréé FIDE, arbitré 2 tournois en tant qu'arbitre en chef (dont un avec une visite de supervision), validé l'habilitation à délivrer des A.S.P., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.
- c) Dès que vous avez 2 ans d'expérience en tant qu'AFO-1, 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., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.
- d) Dès que vous avez 2 ans d'expérience en tant qu'AFO-1, agréé FIDE, 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., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.

**Question 6 :**

**Les joueurs suspendus de licence sont interdits de participer à une quelconque compétition durant leur période de suspension. Comment savoir si un joueur n'est pas sous le coup d'une suspension ?**

- a) La liste des joueurs suspendus est consultable sur le site de la DNA à la page « Juridique ».
- b) La liste des joueurs suspendus est consultable sur le site de la DNA à la page « Compte-rendu DNA ».
- c) La liste des joueurs suspendus n'est pas consultable (par respect des Règles Générales de Protection des Données Personnelles), il faut en faire la demande justifiée au secrétariat de la FFE.
- d) La liste des joueurs suspendus est consultable sur le site de la FFE à la page « Discipline ».

**Question 7 :**

Vous arbitrez un tournoi au cours duquel vous êtes témoin d'une situation de violence verbale de la part d'un joueur envers sa jeune adversaire qui vient de gagner la partie.

**Que faites-vous et quelles décisions prenez-vous, quelles sont les missions administratives de l'arbitre dans une telle situation ?**

Justifiez votre réponse :

**Question 8 :** Vous arbitrez un tournoi de parties rapides en 7 rondes homologué FIDE.

Les inscriptions enregistrées avant majoration se décomposent en 53 adultes dont 3 joueurs titrés ( 1 GM et 2 MI) et 15 jeunes. Les droits d'inscription avant majoration sont de 10 € / adulte et 5 € / jeune.

5 joueurs supplémentaires se sont inscrits sur place avec une majoration : 3 adultes au tarif de 15 € et 2 jeunes à 10 €.

**L'organisateur aimerait connaître le montant des droits d'homologation qu'il devra régler à la ffe pour ce tournoi ?**

- a) 44,80 €.
- b) 53,05 €.
- c) 54,80 €.
- d) 58,05 €.

**Question 9 :**

Lors du pointage d'un tournoi homologué FIDE à cadence lente, un joueur français non licencié se présente pour participer. A défaut de produire une « Attestation sur l'honneur », l'organisateur devra prendre la licence de ce joueur dans son club.

**Quel est le délai pour effectuer cette prise de licence ?**

- a) Le jour même.
- b) Au plus tard, 48h après la fin du tournoi.
- c) Au plus tard, 3 jours après la fin du tournoi.
- d) Au plus tard, 7 jours après la fin du tournoi.

### Question 10 :

Un organisateur vous confie l'arbitrage d'un tournoi en 7 rondes à la cadence de 60 minutes + 30s par coup, homologué Fide. Avec cette cadence, quel plafond Elo maximum doivent avoir les joueurs/joueuses pour que les parties soient comptabilisées pour le Elo Fide standard ?

- a) 1599 Elo
- b) 1799 Elo
- c) 2199 Elo
- d) 2399 Elo

### Question 11 :

A partir de la grille de Berger ci-dessous, calculez le Sonneborn-Berger d'Adrien

	Classement	1	2	3	4	5	6	Pts	SB
1	Adrien		½	½	1	1	1	4	
2	Benjamin	½		½	½	1	1	3½	7½
3	Chloé	½	½		½	0	½	2	5½
4	David	0	½	½		½	½	2	4½
5	Florence	0	0	1	½		½	2	3¾
6	Geert	0	0	½	½	½		1½	3

Justifiez votre réponse :

### Question 12 :

Pour quel classement Elo Fide une partie en cadence 7 minutes + 3 sec/coup compte-t-elle ?

Justifiez votre réponse :

### Question 13 :

Quelles sont les conséquences d'un abandon en tournoi toutes rondes pour les parties non jouées ?

Précisez dans quel document et sur quel article se trouve cette information

Justifiez votre réponse :

### Question 14 :

Vous êtes arbitre principal d'un tournoi homologué Fide (cadence lente, rapide ou Blitz).

Quelles sont vos missions si un joueur étranger n'ayant pas d'identifiant Fide souhaite s'inscrire ?

Justifiez votre réponse :

### Question 15 :

Comment se calcule le Berlin ?

Justifiez votre réponse :

### Question 16 :

Vous êtes AFO-1 et arbitrez votre premier Open au système suisse, 7 rondes à la cadence 12mn + 3s/cp à l'issue duquel plusieurs prix seront remis.

A quel moment, au plus tard, devez-vous afficher la liste des prix ?

Justifiez votre réponse :

**Fin du sujet de l'UVO**

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVO session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*
1	C	L.A. RI-DNA - Art. 12.1 et 12.3	87%
2		A02 - "Championnat de France des Clubs" – Chap. 3 "Déroulement des rencontres" - Article 3.6.e – p.5	1,37 (91%)
3	C	L.A. RI-DNA - Article 12.2	97%
4	B	L.A. Chap. 5.4 Gestion des tournois – Rapport technique	97%
5	C	L.A. RI-DNA Art. 8.4.1 Page 23	88%
6	D	Site FFE : menu « Discipline » puis menu à droite : « joueurs suspendus » <a href="https://echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=9">https://echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=9</a>	97%
7		<b>L.A. Chapitre 4.5 "Violences"</b> Devant une violence constatée, l'arbitre a l'obligation de tout mettre en œuvre pour effectuer les signalements nécessaires, il n'a aucunement la possibilité de considérer l'affaire close une fois le tournoi terminé et les sanctions en son pouvoir sont clairement insuffisantes au vu des actes reprochés. Face à des violences en tournoi, la sanction immédiate de l'arbitre en concertation avec l'équipe d'organisation doit être l'exclusion immédiate de la compétition et interdire l'accès aux locaux à la personne concernée. Le formulaire T7 doit être complété et transmis au Directeur National de la DNA.	0.98 (65%)
8	D	L.A. Chapitre 5.2 « Obligations administrative d'un tournoi » « Droits d'homologation » R03 « Compétitions homologuées » Art. 2.3 <a href="https://echecs.asso.fr/Actus/2864/R03_2025_26_Compétitions_homologuees.pdf">https://echecs.asso.fr/Actus/2864/R03_2025_26_Compétitions_homologuees.pdf</a>	70%
9	D	R03 Compétitions homologuées – Art. 2.5. Conditions de participation des joueurs et joueuses	92%
10	D	L.A. Chapitre 5.2 « Obligations administratives d'un tournoi » « Contraintes de la FIDE »	62%
11		<b>L.A. "Départages techniques" - Chapitre 9 - Article 9.1</b> Le Sonneborn-Berger (Sb) est obtenu en ajoutant, pour chaque ronde, le score ajusté de l'adversaire, multiplié par le nombre de points marqués contre lui. Le Sb d'Adrien est donc $3,5*0,5 + 2*0,5 + 2*1 + 2*1 + 1,5*1 = 8,25$	1.09 (73%)
12		<b>L.A. "Classement Rapide et Blitz de la FIDE" - Chapitre 6.2 - article 1.1.2</b> 1.1.2.En partie blitz le temps attribué + 60 fois un incrément devra être de plus de 3 minutes mais pas plus de 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse. $7\text{ mn} + 60*3\text{ secondes} = 10\text{ mn}$ . On est donc bien sur une cadence Blitz.	1.06 (71 %)
13		<b>L.A. Chapitre 2.2 "Règles générales pour les compétitions FIDE" - Article 6.6 "Tournois toutes rondes"</b> ➤ Si un joueur/une joueuse 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. ➤ 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.	0.94 (63%)
14		<b>L.A. "Gestion du Tournoi" - Chapitre 5.3 – Licence et Référence Fide</b> Pour un joueur/une joueuse étranger(e) n'ayant pas de code FIDE : Soit il/elle 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/la joueuse qu'il/elle 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/la joueuse réside en France. (Handbook B03,1,7). L'arbitre préviendra le joueur/la joueuse 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/la joueuse n'est pas autorisé à participer au tournoi.	0.76 (51%)
15		<b>L.A. "Départages techniques" - Chapitre 11 - article 11.1</b> Il s'agit d'un système de départage entre deux équipes. 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.	1.15 (77%)
16		<b>L.A. Chapitre 5.3 "Gestion du Tournoi" - "Obligations d'affichage"</b> La liste des prix doit être affichée avant que la moitié des rondes ne soient jouées. Il faut donc afficher la liste des prix avant la fin de la ronde 4.	0.88 (59%)

\* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5).

Durée : 1 heure

N° Anonymat candidat :

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

Pour chaque question, une seule réponse est attendue.

L'UVO compte 16 questions au total :

- 8 questions QCM : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.

Cochez la case correspondant à votre réponse.

- 8 questions ouvertes : Pour chacune de ces questions, écrivez la réponse en la justifiant.

Rédigez votre réponse dans le champ prévu à cet effet.

→ Les questions QCM sont notées sur 1 point.

→ Les questions ouvertes sont notées sur 1,5 point (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ → L'UVO est donc notée sur 20 points au total.

80 % de la note maximale sont nécessaires pour valider l'UVO, donc 16 points sur 20.

a) En haut à droite de chaque la copie PDF, vous devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres).

b) Si votre fichier n'a pas été préalablement renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez renommer le fichier de votre copie avec votre numéro d'anonymat et l'UV correspondant.

Exemples :

- Le candidat avec le numéro d'anonymat XX01 traitant l'UVR renommara son fichier XX01-UVR.pdf

- Le candidat avec le numéro d'anonymat BA14 traitant l'UVT renommara son fichier BA14-UVT.pdf

→ 8 caractères : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). Rien d'autre !

Votre nom ne doit jamais apparaître sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier.

### Question 1 :

Les Arbitres Fédéraux Open ont la compétence pour arbitrer certaines compétitions. Quelle compétition parmi les suivantes ne peut pas être arbitrée par un Arbitre Fédéral Open de niveau 1 ?

a) La finale de la coupe de France.

b) La phase académique du championnat de France scolaire.

c) Le championnat de France de Rapide & de Blitz en tant qu'arbitre en chef.

d) La finale de la coupe Loubatière.

L.A. RI-DNA - Art. 12.1 et 12.3

L'arbitrage en chef du championnat de France Rapide & Blitz doit être assuré par un AFE-2

Question 2 : Vous arbitrez un match de Nationale III. Quel règlement précise : «Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé » ?

(Précisez de quel règlement, quel chapitre, quel paragraphe, quel article, il s'agit)

A02 - "Championnat de France des Clubs" - Chapitre 3 "Déroulement des rencontres" - Article 3.6.e

Question 3 : Une fois l'agrément FIDE obtenu, vous pourrez arbitrer en tant qu'AFO-1 différents types de tournois homologués FIDE.

Dans la liste suivante, quel tournoi vous ne pourrez pas arbitrer comme arbitre principal ?

a) La phase départementale de la coupe Jean-Claude Loubatière.

b) La finale de la coupe de France.

c) Un tournoi FIDE où des normes aux joueurs sont possibles.

d) La phase académique du championnat de France des écoles.

L.A. RI-DNA - Article 12.2

L'arbitre Fédéral Élite de niveau 1 agréé F.I.D.E peut arbitrer 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.

#### **Question 4 :**

Un rapport technique de tournoi doit obligatoirement être transmis à la DNA par :

a) un Arbitre Fédéral Club

**b) un Arbitre Fédéral Open – niveau 1**

c) un Arbitre Fédéral Open – niveau 2.

d) un Arbitre Fédéral Elite – niveau 1.

#### **L.A. Chap. 5.4 Gestion des tournois – 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 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.

→ Les arbitres AFO2 et AFE dès qu'ils signent une ou plusieurs ASP sur le tournoi concerné.

Pour tous les arbitres, le rapport technique doit pouvoir être fourni à tout instant sur demande de la DNA.

#### **Question 5 :**

**Vous êtes AFO-1 et souhaitez devenir AFO-2 ; quelles conditions sont nécessaires à l'obtention de votre titre d'AFO-2 ?**

a) Dès que vous avez 1 an d'expérience en tant qu'AFO-1, 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., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.

b) Dès que vous avez 2 ans d'expérience en tant qu'AFO-1, agréé FIDE, arbitré 2 tournois en tant qu'arbitre en chef (dont un avec une visite de supervision), validé l'habilitation à délivrer des A.S.P., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.

**c) Dès que vous avez 2 ans d'expérience en tant qu'AFO-1, 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., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.**

d) Dès que vous avez 2 ans d'expérience en tant qu'AFO-1, agréé FIDE, 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., vous pouvez faire votre demande à la direction des Titres pour passer au niveau 2.

#### **L.A. RI-DNA Art. 8.4.1 page 23**

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.

#### **Question 6 :**

**Les joueurs suspendus de licence sont interdits de participer à une quelconque compétition durant leur période de suspension. Comment savoir si un joueur n'est pas sous le coup d'une suspension ?**

a) La liste des joueurs suspendus est consultable sur le site de la DNA à la page « Juridique ».

b) La liste des joueurs suspendus est consultable sur le site de la DNA à la page « Compte-rendu DNA ».

c) La liste des joueurs suspendus n'est pas consultable (par respect des Règles Générales de Protection des Données Personnelles), il faut en faire la demande justifiée au secrétariat de la FFE.

**d) La liste des joueurs suspendus est consultable sur le site de la FFE à la page « Discipline ».**

**Site FFE : menu « Discipline » puis menu à droite : « joueurs suspendus »**

<https://echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=9>

#### **Question 7 :**

Vous arbitrez un tournoi au cours duquel vous êtes témoin d'une situation de violence verbale de la part d'un joueur envers sa jeune adversaire qui vient de gagner la partie.

**Que faites-vous et quelles décisions prenez-vous, quelles sont les missions administratives de l'arbitre**

**dans une telle situation ?**

Justifiez votre réponse :

### **L.A. Chapitre 4.5 "Violences"**

Devant une violence constatée, l'arbitre a l'obligation de tout mettre en œuvre pour effectuer les signalements nécessaires, il n'a aucunement la possibilité de considérer l'affaire close une fois le tournoi terminé et les sanctions en son pouvoir sont clairement insuffisantes au vu des actes reprochés.

Face à des violences en tournoi, la sanction immédiate de l'arbitre en concertation avec l'équipe d'organisation doit être l'exclusion immédiate de la compétition et interdire l'accès aux locaux à la personne concernée.

Le formulaire T7 doit être complété et transmis au Directeur National de la DNA.

**Question 8 :** Vous arbitrez un tournoi de parties rapides en 7 rondes homologué FIDE.

Les inscriptions enregistrées avant majoration se décomposent en 53 adultes dont 3 joueurs titrés ( 1 GM et 2 MI) et 15 jeunes. Les droits d'inscription avant majoration sont de 10 € / adulte et 5 € / jeune.

5 joueurs supplémentaires se sont inscrits sur place avec une majoration : 3 adultes au tarif de 15 € et 2 jeunes à 10 €.

**L'organisateur aimerait connaître le montant des droits d'homologation qu'il devra régler à la ffe pour ce tournoi ?**

a) 44,80 €.

b) 53,05 €.

c) 54,80 €.

**d) 58,05 €.**

### **L.A. Chapitre 5.2 « Obligations administrative d'un tournoi » « Droits d'homologation »**

#### **R03 « Compétitions homologuées » Art. 2.3**

[https://echecs.asso.fr/Actus/2864/R03\\_2025\\_26\\_Compétitions\\_homologuees.pdf](https://echecs.asso.fr/Actus/2864/R03_2025_26_Compétitions_homologuees.pdf)

La part variable est de 7 % des droits d'inscription : 53 adultes à 10 € et 17 jeunes à 5 € (la majoration des droits d'inscription n'est pas prise en compte pour le calcul des droits d'homologation). De même, s'agissant d'un tournoi rapide (type B) la gratuité pour les joueurs titrés ne s'applique pas (obligatoirement) même si l'inscription de ces titrés n'est pas considérée dans le calcul des droits d'homologation.

La part fixe passe de 10 € à 15 € (vote N°36 CD-FFE juin 2025)

$(53 \times 10 + 17 \times 5) \times 7 \% = 43,05$  (part variable) + 15€ (part fixe) = 58,05

**Question 9 :**

Lors du pointage d'un tournoi homologué FIDE à cadence lente, un joueur français non licencié se présente pour participer. A défaut de produire une « Attestation sur l'honneur », l'organisateur devra prendre la licence de ce joueur dans son club.

**Quel est le délai pour effectuer cette prise de licence ?**

a) Le jour même.

b) Au plus tard, 48h après la fin du tournoi.

c) Au plus tard, 3 jours après la fin du tournoi.

**d) Au plus tard, 7 jours après la fin du tournoi.**

#### **R03 Compétitions homologuées - Article 2.5. Conditions de participation des joueurs et joueuses**

Les joueuses et joueurs non licenciés A en début de tournoi devront prendre une licence A dans le club organisateur. Celui-ci s'engage à fournir un reçu aux personnes concernées et à régulariser la prise de licence au plus tard 7 jours après la fin du tournoi.

**Question 10 :**

Un organisateur vous confie l'arbitrage d'un tournoi en 7 rondes à la cadence de 60 minutes + 30s par coup, homologué Fide. Avec cette cadence, quel plafond Elo maximum doivent avoir les joueurs/joueuses pour que les parties soient comptabilisées pour le Elo Fide standard ?

a) 1599 Elo

b) 1799 Elo

c) 2199 Elo

**d) 2399 Elo**

## L.A. Chapitre 5.2 « Obligations administratives d'un tournoi » « Contraintes de la FIDE »

Cadence lente :

- o Supérieur ou égale à 90 min si un des deux adversaires à un classement Elo FIDE supérieur ou égal à 1800
- o Supérieure ou égale à 120 min si un des deux adversaires à un classement Elo FIDE supérieur ou égal à 2400

### Question 11 :

A partir de la grille de Berger ci-dessous, calculez le Sonneborn-Berger d'Adrien

	Classement	1	2	3	4	5	6	Pt s	SB
1	Adrien	■	½	½	1	1	1	4	8¼
2	Benjamin	½	■	½	½	1	1	3½	7½
3	Chloé	½	½	■	½	0	½	2	5½
4	David	0	½	½	■	½	½	2	4½
5	Florence	0	0	1	½	■	½	2	3¾
6	Geert	0	0	½	½	½	■	1½	3

Justifiez votre réponse :

### L.A. "Départages techniques" - Chapitre 9 - Article 9.1

Le Sonneborn-Berger (Sb) est obtenu en ajoutant, pour chaque ronde, le score ajusté de l'adversaire, multiplié par le nombre de points marqués contre lui.

Le Sb d'Adrien est donc  $3,5 \times 0,5 + 2 \times 0,5 + 2 \times 1 + 2 \times 1 + 1,5 \times 1 = 8,25$

### Question 12 : Pour quel classement Elo Fide une partie en cadence 7 minutes + 3 sec/coup compte-t-elle ?

Justifiez votre réponse :

### L.A. "Classement Rapide et Blitz de la FIDE" - Chapitre 6.2 - article 1.1.2

1.1.2. En partie blitz le temps attribué + 60 fois un incrément devra être de plus de 3 minutes mais pas plus de 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

$7 \text{ mn} + 60 \times 3 \text{ secondes} = 10 \text{ mn}$ . On est donc bien sur une cadence Blitz.

### Question 13 :

Quelles sont les conséquences d'un abandon en tournoi toutes rondes pour les parties non jouées ?

Précisez dans quel document et sur quel article se trouve cette information,

Justifiez votre réponse :

### L.A. Chapitre 2.2 "Règles générales pour les compétitions FIDE" - Article 6.6 "Tournois toutes rondes"

➤ Si un joueur/une joueuse 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.

➤ 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.

### Question 14 :

Vous êtes arbitre principal d'un tournoi homologué Fide (cadence lente, rapide ou Blitz).

Quelles sont vos missions si un joueur étranger n'ayant pas d'identifiant Fide souhaite s'inscrire ?

Justifiez votre réponse :

### L.A. "Gestion du Tournoi" - Chapitre 5.3 – Licence et Référence Fide

Pour un joueur/une joueuse étranger(e) n'ayant pas de code FIDE :

- Soit il/elle 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/la joueuse qu'il/elle 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/la joueuse réside en France.
- (Handbook B03,1,7)

L'arbitre préviendra le joueur/la joueuse 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/la joueuse n'est pas autorisé à participer au tournoi.**

**Question 15 : Comment se calcule le Berlin ?**

Justifiez votre réponse :

**L.A. "Départages techniques" - Chapitre 11 - article 11.1**

Il s'agit d'un système de départage entre deux équipes.

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.

**Question 16 :**

Vous êtes AFO-1 et arbitrez votre premier Open au système suisse, 7 rondes à la cadence 12mn + 3s/cp à l'issue duquel plusieurs prix seront remis.

**A quel moment, au plus tard, devez-vous afficher la liste des prix ?**

Justifiez votre réponse :

**L.A. Chapitre 5.3 "Gestion du Tournoi" - "Obligations d'affichage"**

La liste des prix doit être affichée avant que la moitié des rondes ne soient jouées.

Il faut donc afficher la liste des prix avant la fin de la ronde 4.

**Fin du corrigé de l'UVO**

## Épreuve informatisée UVT – Décembre 2025 - 1<sup>ère</sup> partie

Documents autorisés : tous  
VOTRE MISSION

Ce jour, vous recevez un mail d'un président de club :

« Bonjour, je souhaite organiser le tournoi rapide d'Aix-à-Main le 13 décembre 2025 et aimerais vous solliciter pour l'arbitrer si bien sûr vous êtes disponible à cette date.

Je vous transmets la liste des préinscrits ainsi que le cahier des charges du tournoi. Après vérification, toutes les joueuses et tous les joueurs sont licenciés à la FFE. A vous de créer le fichier PAPI et de gérer la demande d'homologation.

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

1) Création du tournoi et saisie des joueurs.

2) Gestion du tournoi en tenant compte de tous les incidents signalés (Abandons, forfaits, interventions sur les parties, questions des joueurs ...) ».

L'affiche du tournoi jointe dans le mail vous donne les indications suivantes :

### Informations concernant le tournoi :

#### • Caractéristiques :

Le tournoi se déroule en 5 rondes au système suisse standard. La cadence est de 15 min + 3 s / coup Il est homologué pour le Elo Rapide FIDE. Les 5 premiers échiquiers sont des échiquiers DGT électronique de retransmission qui enregistrent les parties en PGN.

#### • Montant de l'inscription :

Le montant de l'inscription est de 35 € pour les adultes et de 15 € pour les jeunes de moins de 20 ans. Les droits sont majorés au 05/12/2025 : 40 € pour les adultes et 20 € pour les jeunes.

#### • Liste des prix :

Les prix au classement général sont attribués au système Hort. Les prix inférieurs à 30 € ne sont pas distribués.

1<sup>er</sup> : 800 € ; 2<sup>e</sup> : 500 € ; 3<sup>e</sup> : 280 € ; 4<sup>e</sup> : 230 € ; 5<sup>e</sup> : 200 €.

Prix spéciaux (attribués à la place réelle) :

• 1<sup>er</sup> vétéran : 90 €

• 1<sup>ère</sup> féminine : 80 €

• 1<sup>er</sup> jeune : 70 €

• 1<sup>er</sup> de la catégorie Elo 1800-1999 : 90 €

• 1<sup>er</sup> de la catégorie Elo moins de 1799 : 70 €

Les prix ne sont pas cumulables.

Un joueur pouvant prétendre à deux prix se verra attribuer le prix le plus important. Si un joueur peut prétendre à deux prix de valeurs égales, le prix féminin passe avant le prix par catégorie d'âge et ce dernier passe avant le prix par catégorie Elo.

#### • Départages :

Buchholz, nombre de victoires puis performance.

#### Délai de forfait :

Le délai de forfait est fixé à 15 min.

#### • Informations complémentaires :

Le tournoi se situe à 45 kilomètres de votre domicile. L'organisateur prend en charge les frais de restauration. Le déplacement se fait en voiture et vous apportez votre propre matériel informatique pour lequel vous pouvez

appliquer le forfait de 20 € incluant les frais de consommable. Après négociation avec l'organisateur, l'indemnité d'arbitrage pour la journée est de 60 €.

### Préconisations :

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

### Avant le 13 décembre 2025 :

Créez le tournoi et saisissez la liste des préinscrits.

### Le jour de l'examen :

- Gérez les inscriptions et les désistements de dernière minute ;
- Gérez les appariements, les résultats et les incidents ;
- Répondre aux questions à choix multiples (15 sur 1 point) et aux questions ouvertes (10 sur 1,5 point) ;
- Le fichier PAPI devra être fourni selon la procédure indiquée lors de la partie 2 (sur 5 points) ;
- L'examen est noté sur 35 points et pour le réussir, il faut avoir 80 % de bonnes réponses, soit 28 points.

### Liste des 20 préinscrits à l'open rapide de Aix-amin du 13 décembre 2025 :

No d'inscription	Nom	Classement ELO et renseignements	Titre	Catégorie
1	Alain Lemoine	1822F		SenM
2	Béatrice Chantemerle	1531F		CadF
3	Cécile Vallombreuse	2415F	GMF	SenF
4	Didier Durand	2325F	GM	VetM
5	Elise Garnier	1660N		CadF
6	Frédéric Tanaka	1199E		VetM
7	Gauthier Schneider	2398F, allemand, né le 01/12/1998, n°FIDE : 15446461	MI	SenM
8	Henri Bellombre	1199E		SenM
9	Isabelle Nocturel	2256F	MIF	VetF
10	Joëlle Morel	1823F		CadF
11	Khaled Diop	1765F		SenM
12	Louise Rousseau	2025F	MIF	VetF
13	Muriel Sauveterre	1199E		CadF
14	Nicolas Delcroix	1562F		VetM
15	Olivier Montel	1730N		SenM
16	Paulette Ravanel	1453F		CadF
17	Quentin Beaumont	1921F		CadM
18	Rosana Leroux	1878F	MFF	SenF
19	Syrine Martinez	1199E		SenF
20	Tristan Burgau	1780N		CadM

*L'organisateur vous prévient qu'il pourra y avoir des inscriptions sur place.*

# Épreuve informatisée UVT – Décembre 2025 - 2<sup>ème</sup> partie

**Durée : 3 heures**

**N° Anonymat candidat :**

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

L'UVT compte 25 questions au total et un fichier PAPI à rendre. Cette UV est constituée de :

- a) 15 Questions QCM notées sur 1 point chacune : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.
- b) 10 Questions ouvertes où vous devez écrire votre réponse en la justifiant (notées sur 1,5 point chacune).
- c) Votre fichier PAPI noté sur 5 points.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

Les questions ouvertes valent 1,5 point chacune (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ L'UV a donc un total de 35 points. 80 % des points sont nécessaires pour la valider donc 28 points sur 30.

## AVANT DE COMMENCER :

- a) En haut à droite de chaque la copie pdf, vous **devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres)**.
- b) Si votre fichier n'a pas été renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez **renommer le fichier de votre copie** avec votre numéro d'anonymat et l'UV **correspondant**.

Exemples :

- Le candidat **avec le numéro d'anonymat XX01** traitant l'UVR renommara son fichier **XX01-UVR.pdf**

- Le candidat **avec le numéro d'anonymat BA14** traitant l'UVT renommara son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître** sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier ou sur le fichier papi.

Au cours des questions, vous trouverez les résultats des échiquiers de chaque ronde comme lors du déroulé d'un tournoi réel.

## Avant le tournoi

### Question 1 :

Avant le commencement du tournoi, vous avez des obligations administratives. **Indiquer trois de ces obligations.**

### Question 2 :

Pour effectuer la demande d'homologation, **quelle est la procédure à suivre ?**

- a) Faire sa demande auprès de la commission technique de la fédération ;
- b) Faire la demande par courriel ou courrier écrit en passant par le président de la DNA ;
- c) Remplir le formulaire de demande d'homologation dans son compte FFE ;
- d) Envoyer un courriel au « rating officer » de la fédération, chargé de l'homologation auprès de la FIDE.

### Question 3 :

Le tournoi ayant lieu le 13 décembre, **quelle était la date limite pour faire la demande d'homologation ?**

- a) Le 05 décembre ;
- b) Le 30 novembre ;
- c) Le 13 novembre ;
- d) Le 12 décembre.

### Question 4 :

Afin de prévenir les problèmes éventuels de triche pouvant arriver dans le tournoi, il est nécessaire de prendre des mesures pratiques de fair-Play. **Indiquez trois mesures techniques concrètes correspondant à ce tournoi pouvant être utilisées localement par un arbitre.**

### Question 5 :

Avant le tournoi et au cours du pointage, un grand maître bulgare se présente à l'organisateur. Il souhaite participer. L'organisateur vous demande votre avis en tant qu'arbitre sur le montant réglementaire à régler pour son inscription.

**Quelle somme lui indiquez-vous ?**

- a) 40 € ;
- b) 20 € ;
- c) 35 € ;
- d) 0 €.

### Ronde 1

Avant de lancer la ronde 1, vous effectuez le tirage au sort de la couleur de l'échiquier n°1. Le tirage au sort indique que le joueur 1 a les blancs.

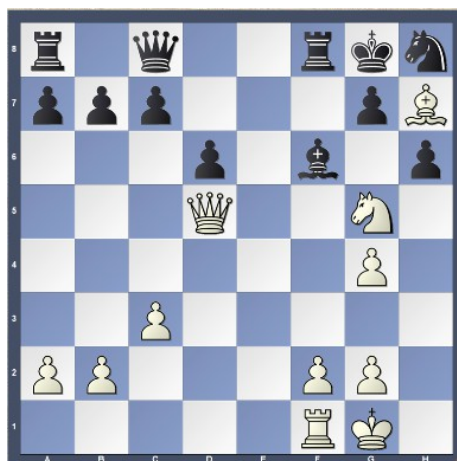
**Faites l'appariement de la ronde 1.**

**Entrez les résultats de la ronde 1 :**

R1	
Table	Score
1	1-0
2	0-1
3	1-0
4	0-1
5	1-0
6	0-1
7	1/2
8	0-1
9	1/2
10	0-1

### Question 6 :

Vous avez rentré les scores de toutes les parties jouées à cette ronde. Deux joueurs vous interpellent car ils ne sont pas d'accord sur un événement survenu au cours de leur partie, en particulier après que les blancs viennent d'achever le coup Fh7 selon la position ci-après. Ils vous demandent de prendre une décision sur la suite à donner.



**Quelle est votre décision ?**

- a) Vous leur faites tenter de reconstituer la partie ;
- b) Vous faites recommencer la partie ;
- c) Vous laissez les scores tels quels ;
- d) Vous déclarez la partie nulle.

Joëlle Morel est médecin. Elle vient vous voir et vous indique qu'elle abandonne le tournoi car elle doit partir à cause d'une urgence. L'organisateur vous prévient qu'une nouvelle joueuse va entrer dans le tournoi à la ronde 2, Juliette Jobard, CadF, 1747F.

**Question 7 :**

**Quelle vont être pour la ronde 2 le groupe de point, le numéro d'appariement et la préférence couleur de Henri Belombre ?**

**Ronde 2**

**Faites l'appariement de la ronde 2.**

**Question 8 :**

**Quels joueurs et joueuses sont flotteurs descendants pour l'appariement de cette ronde 2 ?**

**Question 9 :**

Une fois l'appariement réalisé, Muriel Sauveterre vous indique qu'elle ne comprend pas pourquoi elle n'est pas appariée contre Khaled Diop comme elle s'y attendait.

**Que lui donnez-vous comme raison ?**

- a) A cause d'un « blocage » flotteur montant ;
- b) A cause d'un « blocage » flotteur descendant ;
- c) A cause d'un critère absolu ;
- d) A cause d'un « blocage » couleur.

**Question 10 :**

Alors que l'appariement de la ronde 2 a été publiée, Paulette Ravanel vous indique qu'elle ne souhaite pas jouer la ronde et donc être notée « forfait ». Un autre joueur entend sa demande et vous demande de refaire l'appariement.

**Que faites-vous ?**

- a) Je mets partie nulle car elle m'a prévenue avant le début de la ronde ;
- b) Je la mets exempté ;
- c) Je refais l'appariement pour tenir compte de ce forfait ;
- d) Je ne fais rien.

**Vous lancez la ronde 2**

**Entrez les résultats de la ronde 2 :**

R2	
Table	Score
1	1/2
2	1-0
3	0-1
4	1-0
5	0-1
6	1/2
7	1/2
8	0-1
9	1-0
10	0-1

Une fois la ronde terminée, Tristan Burgau vient vous voir et vous indique qu'il a bien gagné mais en jouant sa partie avec les noirs. **Faites la modification nécessaire dans PAPI.**

### Ronde 3

Faites l'appariement de la ronde 3.

#### Question 11 :

Au cours de l'appariement de la ronde 3, Indiquer l'article des critères d'appariement empêchant Juliette JOBARD et Syrine MARTINEZ de se rencontrer.

- a) C10 ;
- b) C1 ;
- c) C14 ;
- d) C5.

3.5 Règles du système suisse - 3.5 Règles du système suisse - Chapitre C.04.1 Règles de base des systèmes suisses A01 b) *Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois. et C.1 des critères d'appariements.*

#### Question 12 :

Lors de l'appariement de la ronde 3, Juliette Jobard et Henri Bellombre n'ont pu être appariés ensemble. Expliquer pourquoi.

**Vous lancez la ronde 3.**

**Entrez les résultats de la ronde 3 :**

R3	
Table	Score
1	0-1
2	1/2
3	1-0
4	0-1
5	1/2
6	0-1
7	0-1
8	1-0
9	1-0
10	1-F

#### Question 13 :

Henri Bellombre vient vous voir et souhaite savoir par curiosité ce qu'il se serait passé en partie lente s'il avait gagné, que le score publié était une défaite, et si les appariements n'avaient pas été affichés. **Que lui auriez-vous répondu ?**

- a) J'aurais modifié le score correspondant ;
- b) J'aurais laissé le score tel quel les feuilles de parties ayant été signées ;
- c) J'aurais modifié le score à la fin de la ronde suivante ;
- d) Je leur aurais mis partie nulle.

#### Question 14 :

Quelles sont les préférences couleurs avant l'appariement de la ronde 4 de Cécile Valombreuse et de Rosana Leroux ?

- a) B absolue et N Forte ;
- b) B faible et N forte ;
- c) B forte et N faible ;
- d) B forte et N forte.

## Ronde 4

**Faites l'appariement de la ronde 4 et lancez la.**

### Question 15 :

Frédéric Tanaka arrive à sa table avec 10 min de retard. Son adversaire, très fair-play, vous propose de remettre les pendules au commencement du temps de la ronde soit avec 15 min (+3s) chacun.

**Que décidez-vous ?**

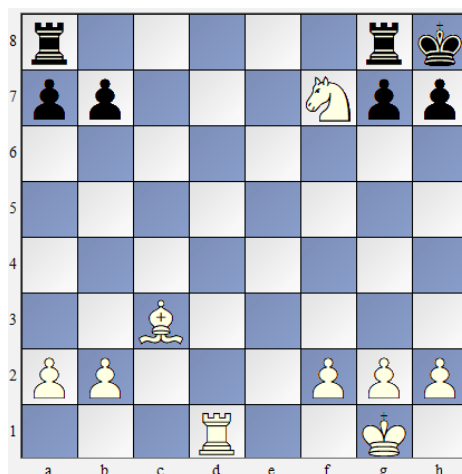
- a) Je refuse et laisse la ronde se poursuivre normalement ;
- b) Je déclare son adversaire vainqueur pour dépassement du délai de forfait ;
- c) Je le remercie pour son fair-play et remets les pendules au temps initial ;
- d) Je règle les pendules à 10 min (+3s) chacun pour respecter à la fois la compétition et l'esprit de fair-play.

**Entrez les résultats de la ronde 4 :**

R4	
Table	Score
1	1/2
2	1-0
3	0-1
4	1-0
5	1/2
6	1/2
7	1-0
8	0-1
9	1/2
10	0-1

### Question 16 :

Au cours de la ronde, vous voyez le joueur conduisant les blancs effectuer le coup Cd5-f7 et les noirs tomber au temps dans la fraction de seconde restante.



**Quelle est votre décision ? Rédigez votre raisonnement.**

### Question 17 :

En fin de ronde 4, il vous reste une seule table à gérer. Il s'agit d'une des tables retransmises. Après un nombre important de coups, le joueur conduisant les blancs arrête la pendule et vous demande d'appliquer la règle des 50 coups, en vertu de l'article 9.3.2. Vous demandez à l'opérateur qui vous indique que les 50 coups n'ont pas été atteints.

**Décrivez la suite de vos actions.**

Béatrice Chantemerle vient vous voir et vous prévient qu'elle ne fera pas la ronde 5 car elle est malade. **Faites les modifications nécessaires dans PAPI.**

### Ronde 5

**Appariez la ronde 5**

**Entrez les résultats de la ronde 5 :**

R5	
Table	Score
1	1-0
2	1-0
3	1-0
4	1/2
5	1/2
6	0-1
7	0-1
8	1-0
9	0-1
10	1-F

#### Question 18 :

**Quelle suite aurait dû être donnée au forfait de Béatrice Chantemerle à cette dernière ronde si elle avait quitté le tournoi sans prévenir ?**

- a) Ce forfait ayant eu lieu à la dernière ronde, aucune suite n'est à donner ;
- b) Ce forfait doit faire l'objet d'une enquête plus approfondie de la part de l'arbitre. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre, ce dernier le signale à la DNA ;
- c) Ce forfait doit faire l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre, ce dernier le signale à la commission de discipline fédérale ;
- d) Ce forfait doit faire l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre, ce dernier le signale au bureau fédéral de la FFE.

#### Question 19 :

**Quel est le Buchholz de Juliette Jobard en fin de tournoi ? Détaillez vos calculs.**

#### Question 20 :

**Quelle est la valeur du prix remporté par Isabelle Nocturel ? Rédigez vos calculs.**

#### Question 21 :

**Calculer la variation du ELO de Quentin Beaumont pour  $K = 20$  en ne tenant compte que des adversaires classés FIDE. Détaillez vos calculs.**

#### Question 22 :

**Quels sont les droits d'homologation correspondant à ce tournoi ?**

- a) 38 € ;
- b) 43 € ;
- c) 36 € ;
- d) 48 €.

**Question 23 :**

**Calculez les indemnités d'arbitrage pour l'arbitre principal de ce tournoi.**

- a) 88,80 € ;
- b) 98,80 € ;
- c) 108,80 € ;
- d) 118,80 €.

**Après le tournoi**

**Question 24 :**

**A quelle instance faut-il transmettre le rapport de tournoi en fin de tournoi ?**

- a) A la direction des tournois de la DNA ;
- b) Au directeur national de l'arbitrage ;
- c) A la direction de la formation de la DNA ;
- d) Au secrétariat fédéral.

**Question 25 :**

**Quel est le délai maximal de mise en ligne du fichier PAPI à la fin de tournoi ?**

- a) Sous une semaine ;
- b) Sous 24 h ;
- c) Sous 48 h ;
- d) Le jour même.

**N'oubliez pas de rendre 2 fichiers : ce questionnaire et la boule PAPI.**

**Votre boule PAPI doit être renommée avec votre numéro d'anonymat (Exemple : XB02.papi).**

**Fin du sujet de l'UVT**

**Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage**  
**UVT session de décembre 2025 – Grille des réponses**

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*
1		<b>LA 5.2 Préparation d'un tournoi : Rédiger un règlement intérieur. S'assurer que le tournoi est homologué. S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE.</b>	<b>1.45 (97%)</b>
2	<b>C</b>	<b>Compte FFE personnel depuis le site FFE : accéder au formulaire de demande d'homologation... LA 5.2 Préparation d'un tournoi : voir paragraphe « procédure »</b>	<b>98%</b>
3	<b>B</b>	LA 5.2 Préparation d'un tournoi – Homologation des Tournois et R03 Compétition homologuées - Demande d'homologation d'un tournoi de type A ou B - Article 2.6 : les demandes d'homologation doivent se faire dans les délais selon la nature du tournoi. Tournoi FIDE : 15 jours avant le tournoi.	<b>90%</b>
4		<b>LA Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie</b> : 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. Adopter au moins un des équipements antitriche recommandés dans la partie correspondante. L'équipe d'organisation est fortement encouragée à mettre en place une zone de stockage pour les appareils électroniques. S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE.	<b>1.29 (86%)</b>
5	<b>A</b>	<b>R03 2.3. Droits d'inscriptions</b> : Dans les tournois A, l'inscription est gratuite pour les GMI, MI, GMF, MIF, les membres de l'Équipe de France « Élite » Jeunes, les champions et championnes de France jeunes en titre et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve de confirmer leur inscription à l'organisation au moins 48 heures avant le début du tournoi. Le rapide est un tournoi B, le tarif est le tarif normal.	<b>87%</b>
6	<b>C</b>	<b>LA 2.1 : Les règles du jeu d'échecs 7.5.1.</b> : 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. L'irrégularité doit avoir été constatée au cours de la partie. En complément, en utilisant l'annexe du rapide, 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.	<b>90%</b>
7		<b>LA C.04.2.B Ordre initial et C.04.3 Articles A</b> : 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). → Son numéro d'appariement est donc le 18. → PAPI indique un numéro d'ordre d'appariement de 10 (ou 11 si on n'a pas encore compté le forfait de MOREL) dans le groupe à 0,5 point. → Ces 3 réponses (10, 11 ou 18) ont été comptées comme correctes pour cet examen. Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs). Il a joué avec les noirs lors de la première ronde, il aura donc une préférence B forte pour la ronde 2.	<b>0,92 (61%)</b>
8		<b>LA C.04.3 Le système néerlandais A.4 Flotteurs a.</b> : 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). Ici, sont flotteurs descendants Tristan Burgau et Muriel Sauveterre.	<b>1.32 (88%)</b>
9	<b>D</b>	<b>LA 3.5 Règles du système suisse – Chapitre 5 : Règles d'attribution des couleurs</b> : E.1 Accorder aux deux joueurs leurs préférences de couleur.	<b>78%</b>
10	<b>D</b>	<b>LA 3.5 Règles du système suisse – Chapitre C.04.2 D. Règles d'appariements, de couleurs et de publication.</b> 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). :	<b>88%</b>
11	<b>B</b>	<b>3.5 Règles du système suisse - 3.5 Règles du système suisse - Chapitre C.04.1 Règles de base des systèmes suisses A01 b)</b> Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois. et C.1 des critères d'appariements.	<b>82%</b>
12		<b>3.5 Règles du système suisse - E. Règles d'attribution des couleurs - Juliette Jobard et Henri Bellombre ont la même préférence couleur.</b>	<b>1.08 (72%)</b>
13	<b>A</b>	<b>LA - Règles de compétition – Article 8.7.</b> : 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. Dans ce cas l'évidence prime et ni les résultats, ni les appariements n'ont été publiés.	<b>75%</b>

14	A	3.5 Règles du système suisse C.04.3 Le système néerlandais A.6 Différences de couleurs et préférences de couleur. 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.	66%
15	A	LA 2.1 Les règles du jeu 6. La pendule 6.6 « À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule des blancs est mise en marche »	90%
16		LA Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs – Annexe A. Articles A.5.2 et 7.5.5 : En suivant l'ordre chronologique, les blancs font un coup illégal en premier donc il faut rajouter 1 min au joueur conduisant les noirs et enlever 3 s au joueur conduisant les blancs. Les blancs doivent jouer leur cavalier.	0.65 (43%)
17		LA Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs – Annexe A. Articles A.3 et 9.5.3 : Il faut demander à l'adversaire s'il est d'accord pour faire nulle, puis indiquer au demandeur que la règle des 50 coups est refusée. Il faut enfin rajouter 1 min à son adversaire et relancer la pendule.	0,80 (53%)
18	B	LA TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives – 17 : 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.	87%
19		LA 4.2 : Les systèmes de départages : Pour des parties jouées, le Buchholz est la somme des scores ajustés de chacun de ses adversaires. → Cette question a été corrigée en fonction de la grille obtenue par chaque candidat. (Voir dans le corrigé détaillé ci-dessous un exemple de calcul). Les candidats ayant obtenu une autre grille peuvent avoir eu les points de la question si leur réponse est cohérente avec leur grille.	0.69 (46%)
20		→ Cette question a été corrigée en fonction de la grille obtenue par chaque candidat. (Voir dans le corrigé détaillé ci-dessous un exemple de réponse possible) Les candidats ayant obtenu une autre grille peuvent avoir eu les points de la question si leur réponse est cohérente avec leur grille.	0.98 (65%)
21		A Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE 8.3. Détermination du changement de classement pour les joueurs et joueuses classés : En utilisant les formules données et le tableau 8.1.1.. → Cette question a été corrigée en fonction de la grille obtenue par chaque candidat. (Voir dans le corrigé détaillé ci-dessous un exemple de calcul). Les candidats ayant obtenu une autre grille peuvent avoir eu les points de la question si leur réponse est cohérente avec leur grille.	0.93 (62%)
22	B	LA - Homologation des Tournois - Droits d'Homologation : Part fixe : 15 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE sans normes possibles. 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). Dans ce tournoi, après avoir enlevé les M et GM, il reste 8 jeunes et 8 adultes. Calcul correspondant : Droits = 15 + 0,07 × (8×35 + 8×15) = 43 €.	52%
23	C	LA 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres : Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse : 60 € (arbitrage) + (45×0,32×2) (dépla.) + 20 € (informatique) = 108,80 €	75%
24	A	LA : TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES ET BLITZ - CHECK-LIST - 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 tournois de la DNA.	85%
25	D	LA : Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.	87%
PAPI		Boule PAPI notée sur 5 points	2 sur 5 (40%)
* Taux réussite : Pour les questions QCM : pourcentage de réussite. Pour les questions ouvertes : moyenne des points (sur 1,5).			

## Épreuve informatisée UVT – Décembre 2025 - 2<sup>ème</sup> partie

**Durée : 3 heures**

**N° Anonymat candidat :**

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

L'UVT compte 25 questions au total et un fichier PAPI à rendre. Cette UV est constituée de :

- a) 15 Questions QCM notées sur 1 point chacune : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.
- b) 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant (notées sur 1,5 point chacune).
- c) Votre fichier PAPI noté sur 5 points.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

Les questions ouvertes valent 1,5 point chacune (avec possibilité de 0,5 ou 1 selon la qualité de la justification).

→ L'UV a donc un total de 35 points. 80 % des points sont nécessaires pour la valider donc 28 points sur 30.

### AVANT DE COMMENCER :

- a) En haut à droite de chaque la copie pdf, vous **devez inscrire votre numéro d'anonymat (2 lettres et 2 chiffres)**.
- b) Si votre fichier n'a pas été renommé par le surveillant de votre centre d'examen, vous devez **renommer le fichier de votre copie avec votre numéro d'anonymat et l'UV correspondant**.

Exemples :

- Le candidat avec le numéro d'anonymat **XX01** traitant l'UVR renommara son fichier **XX01-UVR.pdf**
- Le candidat avec le numéro d'anonymat **BA14** traitant l'UVT renommara son fichier **BA14-UVT.pdf**

→ **8 caractères** : n° anonymat (4 caractères), un tiret (1 caractère) et l'UV présentée (3 caractères). **Rien d'autre !**

**Votre nom ne doit jamais apparaître** sur votre copie ou sur le renommage de votre fichier ou sur le fichier papi.

Au cours des questions, vous trouverez les résultats des échiquiers de chaque ronde comme lors du déroulé d'un tournoi réel.

### Avant le tournoi

#### Question 1 :

Avant le commencement du tournoi, vous avez des obligations administratives. **Indiquer trois de ces obligations.**

*Éléments de réponse : Rédiger un règlement intérieur. S'assurer que le tournoi est homologué. S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE.*

**LA 5.2 Préparation d'un tournoi :** 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.

#### Question 2 :

Pour effectuer la demande d'homologation, **quelle est la procédure à suivre ?**

- a) Faire sa demande auprès de la commission technique de la fédération ;
- b) Faire la demande par courriel ou courrier écrit en passant par le président de la DNA ;
- c) Remplir le formulaire de demande d'homologation dans son compte FFE ;**
- d) Envoyer un courriel au « rating officer » de la fédération, chargé de l'homologation auprès de la FIDE.

**Compte FFE personnel depuis le site FFE :** accéder au formulaire de demande d'homologation...

**LA 5.2 Préparation d'un tournoi :** voir paragraphe « procédure »

### Question 3 :

Le tournoi ayant lieu le 13 décembre, **quelle était la date limite pour faire la demande d'homologation ?**

- a) Le 05 décembre ;
- b) Le 30 novembre ;**
- c) Le 13 novembre ;
- d) Le 12 décembre.

**LA 5.2 Préparation d'un tournoi – Homologation des Tournois et R03 Compétition homologuées - Demande d'homologation d'un tournoi de type A ou B - Article 2.6 :** *les demandes d'homologation doivent se faire dans les délais selon la nature du tournoi. Tournoi FIDE : 15 jours avant le tournoi.*

### Question 4 :

Afin de prévenir les problèmes éventuels de triche pouvant arriver dans le tournoi, il est nécessaire de prendre des mesures pratiques de fair-Play. **Indiquez trois mesures techniques concrètes correspondant à ce tournoi pouvant être utilisées localement par un arbitre.**

*Éléments de réponse : 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. Adopter au moins un des équipements antitriche recommandés dans la partie correspondante. L'équipe d'organisation est fortement encouragée à mettre en place une zone de stockage pour les appareils électroniques. S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE.*

**LA Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie**

### Question 5 :

Avant le tournoi et au cours du pointage, un grand maître bulgare se présente à l'organisateur. Il souhaite participer. L'organisateur vous demande votre avis en tant qu'arbitre sur le montant réglementaire à régler pour son inscription.

**Quelle somme lui indiquez-vous ?**

- a) 40 € ;**
- b) 20 € ;
- c) 35 € ;
- d) 0 €.

**R03 2.3. Droits d'inscriptions :** *Dans les tournois A, l'inscription est gratuite pour les GMI, MI, GMF, MIF, les membres de l'Équipe de France « Élite » Jeunes, les champions et championnes de France jeunes en titre et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve de confirmer leur inscription à l'organisation au moins 48 heures avant le début du tournoi. Le rapide est un tournoi B, le tarif est le tarif normal.*

## Ronde 1

Avant de lancer la ronde 1, vous effectuez le tirage au sort de la couleur de l'échiquier n°1. Le tirage au sort indique que le joueur 1 a les blancs.

**Faites l'appariement de la ronde 1.**

**Entrez les résultats de la ronde 1 :**

R1	
Table	Score
1	1-0
2	0-1
3	1-0
4	0-1

5	1-0
6	0-1
7	1/2
8	0-1
9	1/2
10	0-1

### Question 6 :

Vous avez rentré les scores de toutes les parties jouées à cette ronde. Deux joueurs vous interpellent car ils ne sont pas d'accord sur un événement survenu au cours de leur partie, en particulier après que les blancs viennent d'achever le coup Fh7 selon la position ci-après. Ils vous demandent de prendre une décision sur la suite à donner.



**Quelle est votre décision ?**

- a) Vous leur faites tenter de reconstituer la partie ;
- b) Vous faites recommencer la partie ;
- c) Vous laissez les scores tels quels ;**
- d) Vous déclarez la partie nulle.

**LA 2.1 : Les règles du jeu d'échecs 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. L'irrégularité doit avoir été constatée au cours de la partie. En complément, en utilisant l'annexe du rapide, 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.*

Joëlle Morel est médecin. Elle vient vous voir et vous indique qu'elle abandonne le tournoi car elle doit partir à cause d'une urgence. L'organisateur vous prévient qu'une nouvelle joueuse va entrer dans le tournoi à la ronde 2, Juliette Jobard, CadF, 1747F.

### Question 7 :

**Quelle vont être pour la ronde 2 le groupe de point, le numéro d'appariement et la préférence couleur de Henri Belombre ?**

**LA C.04.2.B Ordre initial et C.04.3 Articles A :** *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). → Son numéro d'appariement est donc le 18 (MOREL est toujours comptée dans les numéros d'appariements et JOBARD qui arrive se voit attribuer un numéro d'appariement inférieur à celui de BELOMBRE). → BELOMBRE est dans le groupe à 0,5 point. PAPI indique un numéro d'ordre d'appariement de 10 (ou 11 si on n'a pas encore compté le forfait de MOREL)

→ Ces 3 réponses (10, 11 ou 18) ont été comptées comme correctes pour cet examen.

Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est +1 (préférence noire) ou -1 (préférence blancs).

Il a joué avec les noirs lors de la première ronde, il aura donc une préférence B forte pour la ronde 2.

## Ronde 2

Faites l'appariement de la ronde 2.

### Question 8 :

Quels joueurs et joueuses sont flotteurs descendants pour l'appariement de cette ronde 2 ?

LA C.04.3 Le système néerlandais 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). Ici, sont flotteurs descendants Tristan Burgau et Muriel Sauveterre.*

### Question 9 :

Une fois l'appariement réalisé, Muriel Sauveterre vous indique qu'elle ne comprend pas pourquoi elle n'est pas appariée contre Khaled Diop comme elle s'y attendait.

Que lui donnez-vous comme raison ?

- a) A cause d'un « blocage » flotteur montant ;
- b) A cause d'un « blocage » flotteur descendant ;
- c) A cause d'un critère absolu ;
- d) A cause d'un « blocage » couleur.

LA 3.5 Règles du système suisse – Chapitre 5 : Règles d'attribution des couleurs : E.1 Accorder aux deux joueurs leurs préférences de couleur.

C.04.3, critères C.10 et C.11 qui sont importants dans ce cas : minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence de couleur (resp. forte, C.11).

### Question 10 :

Alors que l'appariement de la ronde 2 a été publiée, Paulette Ravanel vous indique qu'elle ne souhaite pas jouer la ronde et donc être notée « forfait ». Un autre joueur entend sa demande et vous demande de refaire l'appariement.

Que faites-vous ?

- a) Je mets partie nulle car elle m'a prévenue avant le début de la ronde ;
- b) Je la mets exempte ;
- c) Je refais l'appariement pour tenir compte de ce forfait ;
- d) Je ne fais rien.

LA 3.5 Règles du système suisse – Chapitre C.04.2 D. Règles d'appariements, de couleurs et de publication. 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)

**Vous lancez la ronde 2**

**Entrez les résultats de la ronde 2 :**

R2

Table	Score
1	1/2
2	1-0
3	0-1
4	1-0
5	0-1
6	1/2
7	1/2
8	0-1
9	1-0
10	0-1

Une fois la ronde terminée, Tristan Burgau vient vous voir et vous indique qu'il a bien gagné mais en jouant sa partie avec les noirs. **Faites la modification nécessaire dans PAPI.**

**ATTENTION : Beaucoup de candidats n'ont pas fait cette permutation est signalée dans leur fichier PAPI.**

### Ronde 3

**Faites l'appariement de la ronde 3.**

#### Question 11 :

**Au cours de l'appariement de la ronde 3, Indiquer l'article des critères d'appariement empêchant Juliette JOBARD et Syrine MARTINEZ de se rencontrer.**

- a) C10 ;
- b) C1 ;**
- c) C14 ;
- d) C5.

**3.5 Règles du système suisse - 3.5 Règles du système suisse - Chapitre C.04.1 Règles de base des systèmes suisses A01 b) Deux joueurs ne peuvent se rencontrer plus d'une fois. et C.1 des critères d'appariements.**

#### Question 12 :

**Lors de l'appariement de la ronde 3, Juliette Jobard et Henri Bellombre n'ont pu être appariés ensemble. Expliquer pourquoi.**

**3.5 Règles du système suisse - E. Règles d'attribution des couleurs**

*Juliette Jobard et Henri Bellombre ont la même préférence couleur.*

**Vous lancez la ronde 3.**

**Entrez les résultats de la ronde 3 :**

R3	
Table	Score
1	0-1
2	1/2
3	1-0
4	0-1
5	1/2
6	0-1
7	0-1
8	1-0
9	1-0
10	1-F

**Note :** RAVANEL fait un 2ème forfait, elle devrait donc être exclue du tournoi (en supposant qu'elle avait une bonne excuse pour ne pas être exclue dès le premier forfait). Peu de candidats ont fait cette exclusion donc la grille présentée

à la fin de cette correction ne l'exclue pas.

Les candidats ayant exclu cette joueuse (après son premier ou son deuxième forfait) ont été évalués en cohérence avec leur grille, aucune de ces grilles possibles n'a été privilégiée.

### Question 13 :

Henri Bellombre vient vous voir et souhaite savoir par curiosité ce qu'il se serait passé en partie lente s'il avait gagné, que le score publié était une défaite, et si les appariements n'avaient pas été affichés. **Que lui auriez-vous répondu ?**

**a) J'aurais modifié le score correspondant ;**

b) J'aurais laissé le score tel quel les feuilles de parties ayant été signées ;

c) J'aurais modifié le score à la fin de la ronde suivante ;

d) Je leur aurais mis partie nulle.

**LA - Règles de compétition – Article 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. Dans ce cas l'évidence prime et ni les résultats, ni les appariements n'ont été publiés.*

### Question 14 :

**Quelles sont les préférences couleurs avant l'appariement de la ronde 4 de Cécile Valombreuse et de Rosana Leroux ?**

**a) B absolue et N Forte ;**

b) B faible et N forte ;

c) B forte et N faible ;

d) B forte et N forte.

**3.5 Règles du système suisse C.04.3 Le système néerlandais A.6 Différences de couleurs et préférences de couleur.** *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.*

## Ronde 4

**Faites l'appariement de la ronde 4 et lancez la.**

### Question 15 :

Frédéric Tanaka arrive à sa table avec 10 min de retard. Son adversaire, très fair-play, vous propose de remettre les pendules au commencement du temps de la ronde soit avec 15 min (+3s) chacun.

**Que décidez-vous ?**

**a) Je refuse et laisse la ronde se poursuivre normalement ;**

b) Je déclare son adversaire vainqueur pour dépassement du délai de forfait ;

c) Je le remercie pour son fair-play et remets les pendules au temps initial ;

d) Je règle les pendules à 10 min (+3s) chacun pour respecter à la fois la compétition et l'esprit de fair-play.

## LA 2.1 Les règles du jeu 6. La pendule 6.6

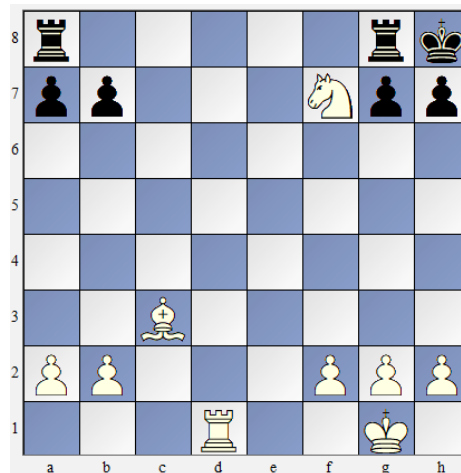
« À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule des blancs est mise en marche »

Entrez les résultats de la ronde 4 :

R4	
Table	Score
1	1/2
2	1-0
3	0-1
4	1-0
5	1/2
6	1/2
7	1-0
8	0-1
9	1/2
10	0-1

### Question 16 :

Au cours de la ronde, vous voyez le joueur conduisant les blancs effectuer le coup Cd5-f7 et les noirs tomber au temps dans la fraction de seconde restante.



Quelle est votre décision ? Rédigez votre raisonnement.

**LA Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs – Annexe A. Articles A.5.2 et 7.5.5 :** *En suivant l'ordre chronologique, les blancs font un coup illégal en premier donc il faut rajouter 1 min au joueur conduisant les noirs et enlever 3 s au joueur conduisant les blancs. Les blancs doivent jouer leur cavalier.*

Un nombre important de candidats n'a pas vu le coup illégal ici.

### Question 17 :

En fin de ronde 4, il vous reste une seule table à gérer. Il s'agit d'une des tables retransmises. Après un nombre important de coups, le joueur conduisant les blancs arrête la pendule et vous demande d'appliquer la règle des 50 coups, en vertu de l'article 9.3.2. Vous demandez à l'opérateur qui vous indique que les 50 coups n'ont pas été atteints.

Décrivez la suite de vos actions.

**LA Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs – Annexe A. Articles A.3 et 9.5.3 :** *Il faut demander à l'adversaire s'il est d'accord pour faire nulle, puis indiquer au demandeur que la règle des 50 coups est refusée. Il faut enfin rajouter 1 min à son adversaire et relancer la pendule.*

Béatrice Chantemerle vient vous voir et vous prévient qu'elle ne fera pas la ronde 5 car elle est malade. **Faites les modifications nécessaires dans PAPI.**

## Ronde 5

### Appariez la ronde 5

Entrez les résultats de la ronde 5 :

R5	
Table	Score
1	1-0
2	1-0
3	1-0
4	1/2
5	1/2
6	0-1
7	0-1
8	1-0
9	0-1
10	1-F

### Question 18 :

Quelle suite aurait dû être donnée au forfait de Béatrice Chantemerle à cette dernière ronde si elle avait quitté le tournoi sans prévenir ?

a) Ce forfait ayant eu lieu à la dernière ronde, aucune suite n'est à donner ;

**b) Ce forfait doit faire l'objet d'une enquête plus approfondie de la part de l'arbitre. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre, ce dernier le signale à la DNA ;**

c) Ce forfait doit faire l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre, ce dernier le signale à la commission de discipline fédérale ;

d) Ce forfait doit faire l'objet d'une enquête de la part de l'arbitre. Si le joueur ou la joueuse ne répond pas de façon satisfaisante à la demande d'explications envoyée par l'arbitre, ce dernier le signale au bureau fédéral de la FFE.

**LA TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives – 17 :** *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.*

### Question 19 :

Quel est le Buchholz de Juliette Jobard en fin de tournoi ? Détaillez vos calculs.

**LA 4.2 : Les systèmes de départages :** *Pour des parties jouées, le Buchholz est la somme des scores ajustés de chacun de ses adversaires.*

→ Cette question a été corrigée en fonction de la grille obtenue par chaque candidat.

*Les candidats ayant obtenu une autre grille peuvent avoir eu les points de la question si leur réponse est cohérente avec leur grille. Avec la grille présentée à la fin de cette UV, on peut faire le calcul suivant :*

*Dans le cas de Juliette Jobard :  $Bu = \underline{3} + 2,5 + 1,5 + \underline{2} + \underline{0} = 9$ .*

*En souligné dans le calcul, les scores qui ont été ajustés.*

**Formule pour les parties non jouées :**

**Score joueur avant la ronde + (1 – Score joueur à cette ronde) + 0,5 x Nombre de rondes restantes.**

**Pour le score ajusté de RAVANEL : 1 point sur les 3 parties jouées + 2 x 0,5 point pour les 2 parties non jouées, donc 2.**

### Question 20 :

Quelle est la valeur du prix remporté par Isabelle Nocturel ? Rédigez vos calculs.

→ Cette question a été corrigée en fonction de la grille obtenue par chaque candidat.

Les candidats ayant obtenu une autre grille peuvent avoir eu les points de la question si leur réponse est cohérente avec leur grille.  
Avec la grille présentée à la fin de cette UV, Isabelle Nocturel a le prix vétéraneur donc 90 €.

### Question 21 :

Calculer la variation du ELO de Quentin Beaumont pour  $K = 20$  en ne tenant compte que des adversaires classés FIDE. Détaillez vos calculs.

**LA Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE 8.3. Détermination du changement de classement pour les joueurs et joueuses classés :** *En utilisant les formules données et le tableau 8.1.1.*

→ Cette question a été corrigée en fonction de la grille obtenue par chaque candidat.

Les candidats ayant obtenu une autre grille peuvent avoir eu les points de la question si leur réponse est cohérente avec leur grille.  
(Avec la grille présentée à la fin de cette UV, on peut remplir la table suivante )

Quentin Beaumont	Adversaires	D	PD	Scores	DR
1921	1453	-468	0,92	1	0,08
	2325	404	0,08	0	-0,08
	1562	-359	0,10	0,5	-0,4
	Non FIDE				
	Non Classé				
				<b>Somme</b>	-0,4
				<b>Variation</b>	-8

La variation est donc de -8.

### Question 22 :

Quels sont les droits d'homologation correspondant à ce tournoi ?

- a) 38 € ;
- b) 43 € ;**
- c) 36 € ;
- d) 48 €.

**LA - Homologation des Tournois - Droits d'Homologation :** *Part fixe : 15 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE sans normes possibles. 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). Dans ce tournoi, après avoir enlevé les M et GM, il reste 8 jeunes et 8 adultes.*

*Calcul correspondant : Droits =  $15 + 0,07 \times (8 \times 35 + 8 \times 15) = 43$  €.*

### Question 23 :

Calculez les indemnités d'arbitrage pour l'arbitre principal de ce tournoi.

- a) 88,80 € ;
- b) 98,80 € ;
- c) 108,80 € ;**
- d) 118,80 €.

**LA 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres :** *Tournois de parties blitz ou rapides au système suisse : 60 € (arbitrage) +  $(45 \times 0,32 \times 2)$  (déplacement) + 20 € (informatique) = 108,80 €*

**Question 24 :**

**A quelle instance faut-il transmettre le rapport de tournoi en fin de tournoi ?**

- a) **A la direction des tournois de la DNA ;**
- b) Au directeur national de l'arbitrage ;
- c) A la direction de la formation de la DNA ;
- d) Au secrétariat fédéral.

**LA : TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES ET BLITZ - CHECK-LIST - 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 tournois de la DNA.**

**Question 25 :**

**Quel est le délai maximal de mise en ligne du fichier PAPI à la fin de tournoi ?**

- a) Sous une semaine ;
- b) Sous 24 h ;
- c) Sous 48 h ;
- d) **Le jour même.**

**LA : Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.**

**N'oubliez pas de rendre 2 fichiers : ce questionnaire et la boule PAPI.**

**Votre boule PAPI doit être renommée avec votre numéro d'anonymat (Exemple : XB02.papi).**

De nombreuses erreurs de saisie des résultats ont été constaté dans les fichiers PAPI.

Peu de candidats ont suivi les consignes de l'examen :

La plupart des candidats ont mis leur nom dans le fichier PAPI ...

**Grille finale du tournoi. Grille utilisée pour répondre aux questions 19, 20 et 21.**

**Les candidats ayant obtenus une autre grille peuvent avoir eu les points à ces questions si leurs réponses sont cohérentes avec leur grille.**

**Grille américaine après la ronde 5**

PI	Nom	Rapide	Cat.	Fede	Ligue	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Pts	Bu.	NV	Perf
1	SAUVETERRE Muriel	1199 E	CadF	FRA		= 3N	= 10B	+ 8N	+ 9N	+ 4B	4	14½	3	2358
2	g DURAND Didier	2325 F	VetM	FRA		+ 6B	+ 11N	= 9B	= 4N	+ 5B	4	14½	3	2358
3	LEMOINE Alain	1822 F	SenM	FRA		= 1B	+ 7N	+ 12B	- 5N	+ 6B	3½	15½	3	2070
4	m SCHNEIDER Gauthier	2398 F	SenM	GER		+ 10N	+ 18B	+ 5N	= 2B	- 1N	3½	14½	3	2283
5	BURGAU Tristan	1780 N	CadM	FRA		+ 16N	+ 14N	- 4B	+ 3B	- 2N	3	14½	3	2016
6	GARNIER Elise	1660 N	CadF	FRA		- 2N	+ 16B	+ 18N	+ 12B	- 3N	3	12½	3	1997
7	BELLOMBRE Henri	1199 E	SenM	FRA		= 14N	- 3B	+ 13N	= 15B	+ 16N	3	11½	2	1872
8	DIOP Khaled	1765 F	SenM	FRA		- 9N	> 19B	- 1B	+ 18B	+ 15N	3	11	3	1979
9	gf VALLOMBREUSE Cecile	2415 F	SenF	FRA		+ 8B	= 12N	= 2N	- 1B	= 10N	2½	15½	1	2187
10	MONTEL Olivier	1730 N	SenM	FRA		- 4B	= 1N	+ 14B	= 11N	= 9B	2½	14½	1	2038
11	BEAUMONT Quentin	1921 F	CadM	FRA		+ 19N	- 2B	= 15N	= 10B	= 13N	2½	13	1	1843
12	mf NOCTUREL Isabelle	2256 F	VetF	FRA		+ 15N	= 9B	- 3N	- 6N	+ 18B	2½	12	2	2002
13	MARTINEZ Syrine	1199 E	SenF	FRA		- 17B	+ 20N	- 7B	+ 21N	= 11B	2½	10½	2	1778
14	ff LEROUX Rosana	1878 F	SenF	FRA		= 7B	- 5B	- 10N	= 16B	+ 19N	2	12	1	1601
15	DELCROIX Nicolas	1562 F	VetM	FRA		- 12B	+ 21N	= 11B	= 7N	- 8B	2	11½	1	1708
16	TANAKA Frederic	1199 E	VetM	FRA		- 5B	- 6N	+ 20B	= 14N	- 7B	1½	12	1	1608
17	MOREL Joelle	1823 F	CadF	FRA		+ 13N					1	13½	1	2757
18	mf ROUSSEAU Louise	2025 F	VetF	FRA		+ 21B	- 4N	- 6B	- 8N	- 12N	1	12½	1	1701
19	RAVANEL Paulette	1453 F	CadF	FRA		- 11B	< 8N	< 21N	+ 20N	- 14B	1	10	1	1698
20	JOBARD Juliette	1747 F	CadF	FRA			- 13B	- 16N	- 19B	EXE	1	9	1	1053
21	CHANTEMERLE Beatrice	1531 F	CadF	FRA		- 18N	- 15B	> 19B	- 13B		1	8½	1	1131

**Fin du corrigé de l'UVT**