

Direction Nationale de l'Arbitrage



Livre de L'arbitre

Fédération Française des échecs

SOMMAIRE

Partie 1: LA D.N.A. et les arbitres	3
Chapitre 1.1 : La composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage	4
Chapitre 1.2 : Les missions de l'arbitre	7
Chapitre 1.3 : Le règlement intérieur de la D.N.A.....	12
Chapitre 1.4 : Code de l'Éthique (F.I.D.E A08)	27
Partie 2: Les règles du jeu	32
Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs	35
Chapitre 2.2 : Règles générales pour les compétitions FIDE.....	72
Chapitre 2.3 : Normalisation, matériel de jeu et conseils d'organisation	78
Chapitre 2.4 : Règles du jeu en ligne.....	85
Partie 3: Les systèmes d'appariements	101
Chapitre 3.1 : Les tournois toutes-ondes	102
Chapitre 3.2 : Les matchs au système Scheveningen	107
Chapitre 3.3 : Les tournois au système Molter.....	108
Chapitre 3.4 : Les tournois à élimination directe (Système coupe)	119
Chapitre 3.5 : Les règles du système suisse	121
Partie 4: Gestion d'un tournoi	144
Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie	145
Chapitre 4.2 : Les systèmes de départages.....	150
Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix.....	161
Chapitre 4.4 : Handicap.....	164
Chapitre 4.5 : Violences	167
Partie 5: Mission administrative et arbitrage	168
Chapitre 5.1 : Gestion d'un match	169
Chapitre 5.2 : Obligations administratives d'un tournoi.....	170
Chapitre 5.3 : Gestion du Tournoi.....	173
Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.....	176
Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres	182
Partie 6: La FIDE	185
Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE.....	186
Chapitre 6.2 : Le classement Rapide et Blitz de la FIDE	191
Chapitre 6.3 : Titres de la FIDE	196
Chapitre 6.4 : Titres d'Arbitres décernés par la FIDE	209
Chapitre 6.5 : Séminaire de formation d'arbitres FIDE et Internationaux.....	214
Chapitre 6.6 : Classification des arbitres de la FIDE.....	218
Chapitre 6.7 : Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE	223
Chapitre 6.8 : Enregistrement et octroi de licence FIDE.....	228

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

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

Chapitre 1.2 : Les missions de l'arbitre

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

Chapitre 1.4 : Code de l'Éthique (F.I.D.E A08)

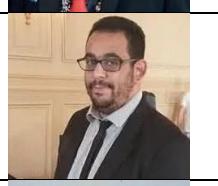
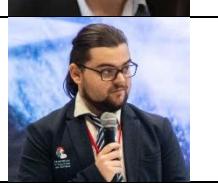
Chapitre 1.1 : La composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

COMPOSITION DE LA DNA AU 15 décembre 2024

Les cadres de l'arbitrage

Contacter la DNA

COMPOSITION DE LA DNA AU 15 décembre 2024

Directeur National de l'Arbitrage	GERANDI Guillaume	
Directrice Nationale de l'Arbitrage adjointe	ARGENTE Lucie	
Directeur de la Communication	AZZEGAG Jocelyn	
Direction de l'Éducation Chargé de l'organisation des examens	WLASSEWITCH Sylvain	
Direction de l'Éducation Chargé de l'organisation des stages	HAMDOUCHI Adina	
Direction de l'Éducation Chargé de la Formation	DIMITROV Christo	
Directeur des Titres	GOBERT Stéphane	
Directrice des Tournois Représentante des arbitres au comité directeur fédéral.	HENNEQUIN Chantal	
Directeur des Règlements	CLAREBOUT Julien	
Directeur du Numérique	PLAT Sammy	

Les cadres de l'arbitrage

Les Directions Régionales de l'Arbitrage

<http://echeecs.asso.fr>ListeDirections.aspx?Action=DRA>

Les formateurs et formatrices

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

Les superviseures et superviseuses

<http://www.echeecs.asso.fr>ListeDirections.aspx?Action=SRA>

Contacter la DNA

Le site internet de la Direction Nationale de l'Arbitrage

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

Formulaire de contact

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

Chapitre 1.2 : Les missions de l'arbitre

Charte de l'Arbitre

- A. Mission fédérale*
 - B. Mission administrative*
 - C. Mission sur les lieux d'un tournoi*
-

Charte de l'Arbitre

L'Arbitre s'engage à :

- ⌚ Connaître avec précision et faire appliquer les règles et règlements ;
- ⌚ Se tenir informé des évolutions règlementaires pour maintenir les niveaux de connaissances et de compétences associés à son niveau dans l'arbitrage ;
- ⌚ Être bien préparé pour chaque compétition :
 - Être ponctuel ;
 - Porter une tenue vestimentaire appropriée ;
 - Disposer des équipements nécessaires à sa fonction...
- ⌚ Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances :
 - Ne pas consommer d'alcool ou fumer en étant en fonction ;
 - Eviter une proximité inappropriée avec les joueurs et joueuses ;
 - Faire preuve de maîtrise de soi et de rigueur dans chacune de ses interventions.
 - Se conformer strictement aux lois en vigueur en France.
- ⌚ Communiquer avec l'ensemble des acteurs de la compétition :
 - En se montrant respectueux dans chacun des échanges ;
 - En expliquant clairement les décisions prises ;
 - En se montrant disponible pour répondre à tout questionnement des participants ;
 - En étant à l'écoute de tout signalement, toute accusation de fraude ou de violence ;
 - En fournissant les informations et éléments nécessaires aux instances qui en auraient l'utilité.
- ⌚ S'abstenir de toute critique publique ou commentaire préjudiciable dans le cadre de sa fonction :
 - A l'égard des autres arbitres ou de la Fédération Française d'Echecs ;
 - A l'encontre des organisateurs des tournois pour lesquels il officie ;
 - A l'encontre des joueurs, joueuses et de leurs soutiens.
- ⌚ S'interdire tout conflit d'intérêt :
 - Interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition ;
 - Refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée ;
 - Ne jamais exprimer de préférence en faveur d'un des adversaires.
- ⌚ Participer à l'instauration d'un climat de confiance et de sécurité au sein de la compétition ;
- ⌚ Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les valeurs du sport tel le respect, le fair-play et la responsabilité.

Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :

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

A. Mission fédérale

L'arbitre est le représentant des instances fédérales sur le lieu des manifestations échiquéennes.

Sa première mission est d'assurer le rôle de témoin officiel de la fédération sur les lieux d'un événement sportif.

L'arbitre est à l'écoute des autres licenciés et doit apporter, à leur demande, des informations et des précisions relatives à la FFE.

Dans le cadre de cette mission, l'arbitre est tenu à l'obligation de réserve et ne doit en aucun cas participer ou provoquer des discussions polémiques.

Dans le cas où il n'a pas la compétence pour répondre à une question, l'arbitre oriente vers les interlocuteurs appropriés et les instances fédérales compétentes.

L'arbitre est responsable vis-à-vis de la FFE et de la Direction Nationale des Arbitres et doit se tenir à leur disposition pour toute demande d'éléments dans le cadre de sa mission.

La mission fédérale de l'arbitre s'étend aux relations avec les organisateurs et les médias. Il doit fournir des informations claires, destinées à une bonne tenue des événements sportifs et une bonne communication sans altération ni déformation.

B. Mission administrative

Cette mission regroupe l'ensemble des relations

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

Article 1 Statut de l'arbitre

Pour officier sur événement homologué auprès de la FFE, l'arbitre doit être titulaire d'une licence A pour la saison en cours. Il doit être à jour de ses autres obligations administratives et obligations de formation.

Article 2 Relation avec l'organisateur

L'arbitre doit s'assurer que l'organisateur a connaissance de ses missions. Il l'informe de ses obligations auprès de la fédération dès leur premier contact. L'arbitre a un rôle de conseiller pour l'organisateur. En dehors des choix liés à l'organisation du tournoi, l'organisateur n'a pas d'autorité hiérarchique sur l'arbitre.

Article 3 Règlement intérieur du tournoi

L'arbitre et l'organisateur de la manifestation élaborent conjointement un règlement intérieur du tournoi. Ce texte définit de manière officielle les spécificités de la manifestation sportive que doivent s'engager à suivre toute personne qui participe à l'événement. L'ensemble des arbitres de la compétition doivent en avoir connaissance.

Ce document doit être mis à disposition des joueurs et joueuses avant le début de la compétition.

Article 4 Participation des joueurs et joueuses.

Un arbitre fédéral ne peut diriger que des compétitions n'accueillant que des licenciés à une fédération reconnue par la FIDE ou des joueurs/joueuses jouant sous le drapeau de la FIDE. L'arbitre doit vérifier la conformité de la licence de tous les participants. En absence de licence pour un joueur ou une joueuse, l'arbitre suivra les prescriptions conjointes de la FFE et de la DNA.

L'arbitre doit également s'assurer de l'utilisation du classement Elo le plus correct possible. Le classement FIDE est prioritaire sur toute forme de classement fédéral.

Pour les tournois en cadence rapide ou blitz homologués FIDE, si des joueurs joueuses ne possèdent pas de classement FIDE de la cadence correspondante alors la DNA demande aux arbitres de vérifier en priorité s'ils n'ont pas un classement FIDE standard avant d'utiliser le classement ELO fédéral.

Article 5 Défraiemment des arbitres

Dès sa nomination, l'arbitre et l'équipe d'organisation devront définir l'ensemble des frais liés à l'arbitrage. L'arbitre en chef a la mission de s'assurer que les frais liés aux arbitres adjoints aient été aussi pris en compte. Ces frais incluent :

- Indemnités des arbitres suivant les tarifs officiels du "barème d'indemnisation des arbitres" ;
- Frais de déplacements ;
- Hébergement et restauration ;

Les arbitres sont en droit de solliciter le paiement de leurs indemnités avant la dernière ronde du tournoi. En l'absence de paiement, les arbitres ne communiqueront pas les résultats aux autorités fédérales ou internationales.

Article 6 Relations avec les instances fédérales

À la fin de l'événement, l'Arbitre en chef doit transmettre le jour même les résultats sportifs et doit rédiger sous sept jours le rapport technique complet du tournoi.

C. Mission sur les lieux d'un tournoi

Article 7 Déroulement des parties.**7.1. Généralités :**

Pendant les séances de jeu, l'arbitre a pour principale mission l'application des Règles définies par la FIDE et la FFE. Pour cela, il doit pouvoir mettre à disposition la dernière édition des règlements aux joueurs et joueuses qui en ferait la demande.

Un arbitre doit toujours se trouver sur les lieux de la compétition.

Il assure la meilleure surveillance possible des parties et intervient en suivant les règles du jeu en vigueur.

7.2. Interruption des parties :

S'il l'estime nécessaire, l'arbitre peut interrompre les parties par exemple dans le cas d'un événement perturbant le jeu voire décider de l'ajournement de celles-ci. Il décide de l'heure de reprise et s'assure qu'elle est respectée.

7.3. Perturbation :

L'arbitre a le devoir d'exclure les perturbateurs et d'interdire l'usage de tout matériel inapproprié sur les lieux de l'événement.

7.4. Confort des joueurs

L'arbitre doit veiller au bon déroulement des parties. Il s'assure du confort minimum offert aux joueurs (chauffage, éclairage, absence de gêne sonore, accès aux sanitaires...). Il incite l'organisateur à réaliser le nécessaire pour maintenir des conditions de jeu acceptables et anticipe toute problématique avant le début des séances de jeu.

Article 8 Préparation des séances de jeu.**8.1. Matériel :**

L'arbitre rappelle à l'organisateur la nécessité de prévoir le matériel en quantité suffisante et de prévoir du matériel de remplacement (piles, pendules de secours, jeux complémentaires...).

La mise en place des jeux, pendules, cavaliers, numéros de tables et feuilles de parties, est faite par l'équipe d'organisation en suivant les consignes de l'arbitre.

L'arbitre a la mission de vérifier l'installation, le bon fonctionnement des pendules et de les régler sur la cadence nécessaire à la tenue de l'événement.

Pendant le tournoi, l'arbitre assure la récupération et l'archivage des feuilles de parties, il remet l'ensemble à l'organisateur dès la fin de sa mission.

8.2. Affichages et informations.

Le règlement intérieur du tournoi, la charte des joueurs et joueuses d'échecs et tout information organisationnelle doit être disponible au format papier dans la salle de jeu.

Le règlement intérieur doit également être rendu accessible via le site fédéral.

L'arbitre décide avec l'équipe d'organisation du format d'affichage : papier, écrans ou mise à disposition sur internet. L'information de l'emplacement d'affichage doit être la plus claire possible et tout participant ou participante doit pouvoir accéder sur demande à toutes les informations.

Avant le début de tournoi, l'arbitre doit mettre à disposition dès que possible la liste complète des joueurs et joueuses avec classement Elo utilisé pour le tournoi, nom, prénom et toute information utile selon les spécificités de l'événement.

Pendant le tournoi, l'arbitre doit rendre accessible les appariements et l'ensemble des résultats.

La liste des récompenses doit être officialisée et affichée avant que la moitié des rondes ne soient terminées.

8.3. Appariements et résultats :

L'arbitre en chef est l'unique responsable de la validation des résultats et des appariements, il a une obligation de contrôle s'il délègue ces missions à d'autres personnes ou à des moyens informatiques. Les joueurs et joueuses doivent avoir la possibilité de vérifier leurs résultats avant la publication des appariements suivants. En dehors d'incidents exceptionnels qu'il consignera dans son rapport technique, l'arbitre respectera les règles d'appariements officielles de la FIDE et refusera toute demande d'appariement dirigé.

8.4. Classement – Cérémonie de clôture

En fin de tournoi, l'arbitre doit fournir un classement complet des participants. Dans le cas de joueurs *ex-aequo*, *le système de départage utilisé doit avoir été annoncé* dans le règlement intérieur. L'arbitre est également responsable de l'annonce des personnes récompensées lors de la cérémonie de clôture, l'établissement de cette liste nécessite de prévoir un temps suffisant pour éviter tout risque d'erreur et d'anticiper l'organisation de la cérémonie de clôture avec l'équipe d'organisation.

Article 9 Le jury d'appel :

Le jury d'appel est indispensable pour les tournois de haut niveau. En l'absence de jury d'appel, toute décision reste contestable devant la commission des appels sportifs de la FFE ou de la ligue concernée.

Lorsqu'un jury d'appel spécifique est institué sur les lieux d'un tournoi, ses décisions sont immédiatement appliquées. La personne déboutée doit être informée de sa possibilité de recours auprès de la commission des appels sportifs de la FFE.

9.1. Composition.

Ce jury, prévu par le règlement intérieur, peut comprendre un ou plusieurs arbitres, un ou plusieurs représentants de l'équipe d'organisation, un ou plusieurs représentants des joueurs et joueuses et éventuellement une ou plusieurs notabilités du monde échiquier (membre du Comité FFE, joueur titré ...).

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

9.2. Rôle et pouvoir.

Face à une décision de l'arbitre au cours du jeu, toute personne ne peut qu'obtempérer. Elle doit, si elle le souhaite, faire appel oral dès l'incident et continuer la partie, puis à l'issue de cette partie, rédiger son rapport de plainte et l'adresser aussitôt au jury d'appel. L'arbitre réunit le jury d'appel, dans les plus brefs délais possibles. Le jury délibère en tenant compte de tous les éléments disponibles : témoignages, textes ..., puis prend une décision conforme ou différente de celle de l'arbitre.

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

Préambule

Titre I : Missions et objectifs

TITRE II : Organisation et administration

TITRE III : Cursus Fédéral des Arbitres

TITRE IV Éducation des arbitres

TITRE V : Classification des tournois ; obligation des clubs

TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives

Préambule

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

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

Titre I : Missions et objectifs

Article 1 Validation par le comité directeur de la FFE

Le présent texte, voté par le Comité Directeur de la F.F.E. le 15.06.2025 abroge et remplace le précédent Règlement Intérieur de la D.N.A. Mise en application le 1er septembre 2025.

Article 2 Mission

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

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

Cette mission se décline en 6 axes :

2.1. Management

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

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

2.2. Développement

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

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

2.3. Administration

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

2.4. Éducation

Former les arbitres fédéraux :

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

2.5. Technique

Fournir des ressources aux arbitres fédéraux :

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

2.6. Communication

Promouvoir le secteur de l'arbitrage

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

TITRE II : Organisation et administration

Article 3 Composition de la Direction Nationale de l'Arbitrage

3.1. Désignations

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

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

- Préside et organise les réunions de la Direction Nationale de l'Arbitrage.
- Organise le travail au sein de la D.N.A, veille au bon fonctionnement de chacun des secteurs et prend toute disposition utile pour remédier aux éventuels dysfonctionnements.
- Il s'assure que les missions des différents pôles et directions soient gérés par des membres de la D.N.A.
- En fonction des objectifs, il peut décider de créer de nouvelles directions ayant en charge des missions spécifiques.
- Est le garant du bon fonctionnement des structures de l'arbitrage, du respect de la Charte des Arbitres et des règlements fédéraux de la part du corps arbitral. Il en est responsable devant le Président et le Comité Directeur de la Fédération.
- Est le contact avec la Commission des Arbitres de la F.I.D.E. (Arbiters Committee) ainsi qu'avec la Commission des Règles de la FIDE (Rules Committee)
- Soumet au vote du Comité Directeur de la F.F.E les modifications de textes.
- Nomme les superviseurs et superviseuses, il effectue lui aussi des visites de supervision.
- Dilige les visites de supervision.
- Participe à la procédure de nomination des arbitres qui officient dans le cadre des grands événements fédéraux. (Voir Règlements Fédéraux en vigueur)
- Peut constituer des groupes de travail ad hoc ou nommer des chargés de mission pour aider la D.N.A. dans ses projets.
- Assure le suivi des mesures administratives de la D.N.A.

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

- Seconde le directeur ou la directrice de la D.N.A., à sa demande, dans toutes ses fonctions
- Assure le secrétariat général, tient à jour les archives de la D.N.A.
- Assure le dialogue avec la F.F.E. pour les demandes de financements des projets.
- Organise les réunions de travail mensuelles par internet.
- Organise les séminaires de formation d'arbitres F.I.D.E.

3.4. La Direction des Tournois

- Reçoit les rapports techniques des Tournois des arbitres principaux et des arbitres adjoints (stagiaires ou titrés sollicitant un titre de niveau supérieur), les vérifie, adresse éventuellement des remarques et les archive après avoir procédé à la mise à jour des dossiers des collègues concernés.

3.5. La Direction des Titres

- Tient à jour les attestations **de stage pratique** et les rapports **de supervision en lien avec la direction des tournois**.
- Gère le fichier national des arbitres, prévient les arbitres de leur nomination et fait délivrer par la F.F.E les licences d'arbitres.
- Gère les titres en relation avec la Direction de l'Éducation.

3.6. La Direction de l'Éducation

La Direction de l'Éducation est chargée du secteur éducatif. **Ses missions se décomposent en 3 pôles**.

3.6.1. Le pôle formation

- Assure l'accompagnement des arbitres formateurs et définit les objectifs principaux de la formation des arbitres.
- Est chargé de superviser l'évaluation des mémoires de formateurs, en collaboration avec la D.N.A., et d'octroyer l'habilitation à former des arbitres fédéraux.
- Organise les séminaires de formateurs.

3.6.2. Le pôle stage

- Accorde ou refuse l'homologation des stages de formations d'arbitres.
- Assure le suivi des stages, en lien avec les organisateurs, les formateurs et formatrices.
- Transmet au secrétariat fédéral et à la direction des titres les éléments financiers et administratifs nécessaires à leurs missions.

3.6.3. Le pôle examen

- Organise les sessions d'examen annuelles en assurant le niveau de confidentialité adéquat et le caractère anonyme des copies ainsi que la communication des résultats en lien avec les Directions Régionales d'Arbitrage.
- Est responsable de la rédaction des corrigés des sujets et de leur publication.
- Transmets les informations de réussite aux examens à la direction des titres.

3.7. La Direction des Règlements

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

3.8. La Direction du Numérique

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

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

3.9. La Direction de la Communication

- Assure la veille réglementaire en lien avec la direction des règlements – même en dehors du cadre sportif.
- Assure la diffusion des informations pertinentes aux arbitres.
- Collecte des informations utiles à la promotion de l'arbitrage auprès des membres de la D.N.A. et des arbitres et en assure la diffusion sur les divers supports de communication de la D.N.A.
- Publie les annales d'exams sur le site fédéral.
- Organise les réunions d'informations à destination des Directions Régionales de l'arbitrage.

3.10. Chargés de missions auprès de la D.N.A.

Les différents membres de la D.N.A. peuvent solliciter le conseil de personnes extérieures à la D.N.A. dans le cadre de leurs missions.

Celles-ci peuvent être chargées de missions ponctuelles et participer aux différentes concertations de la D.N.A. sous réserve d'accord du directeur ou de la directrice de la D.N.A. et qu'elles soient titulaires d'une licence fédérale.

Le directeur ou la directrice de la D.N.A. peut inviter ces personnes aux réunions officielles de la D.N.A. sans participation à la prise de décision.

Article 4 Les cadres de la D.N.A**4.1. Les superviseurs et superviseuses.****4.1.1. Rôle**

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

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

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

4.1.2. Visite et rapport de supervision

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

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

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

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

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

4.1.3. Rapport de supervision

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

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

4.2. Les formateurs et formatrices

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

→ Mémoire de formateur validé par la Direction de l'Éducation.

La Direction de l'Éducation choisit le sujet du stage en lien avec les autres membres de la D.N.A. et désigne un tuteur pour accompagner le candidat ou la candidate dans sa réalisation.

→ Soutenance de ce mémoire devant un jury composé par la Direction de l'Éducation, en accord avec la D.N.A.

→ [Une attestation de stage de formateur sur un stage SC et une attestation de stage de formateurs sur un stage SO délivrés par deux arbitres formateurs ou formatrices différents.](#)

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

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

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

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

Article 5 Les structures régionales et départementales

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

5.1. La Direction Régionale d'Arbitrage

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

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

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

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

5.1.2. Fonctionnement

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

5.1.3. La Direction Départementale d'Arbitrage

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

Article 6 Administration**6.1. Délivrance de la licence d'arbitre**

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

6.2. Arbitres inactifs

Au moins une fois toutes les quatre saisons sportives, chaque arbitre titré doit participer à un stage de formation continue (FC) qu'il est tenu de suivre entièrement. Faute d'avoir suivi un stage FC dans les temps requis, à l'issue de la saison sportive du terme des 4 ans, il devient un arbitre inactif n'ayant plus le droit d'exercer. Aussitôt ce stage effectué, l'arbitre inactif redevient actif.

Si durant une période de six ans à compter de son dernier stage, un arbitre n'effectue pas de formation continue, celui-ci sera dans l'obligation de suivre un stage SC. A l'issue de celui-ci, son titre d'arbitre est réactivé.

Un arbitre inactif n'ayant fait aucune formation durant une période de dix ans sera en plus dans l'obligation de valider à nouveau l'UVR.

Un arbitre peut devenir également inactif s'il ne se soumet pas aux critères administratifs (7.1.) du règlement intérieur de la D.N.A. L'arbitre redevient actif dès que les conditions manquantes seront réalisées.

6.3. Agrément F.I.D.E

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

TITRE III : Cursus Fédéral des Arbitres

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

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

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

- Niveau 1
- Niveau 2

Article 7 Délivrance des titres d'arbitres fédéraux

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

Note :

Les demandes de titre d'arbitre se font désormais en ligne : <https://dna.ffechecs.fr/demandes-de-titres-darbitre/>

7.1. Critères administratifs :

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

- Être titulaire d'une licence A valable pour la saison en cours
- Respecter les limites d'âge et les titres requis, tels qu'indiqués dans la description du titre visé
- 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.

7.2. Critères sportifs théoriques :

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

7.3. Critères sportifs pratiques :

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

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

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

Article 8 Etape préparatoire et titres d'arbitres

8.1. Cursus d'arbitrage

A partir du stage de formation théorique suivi (SJ, SC ou SO), les candidats disposent d'un délai de 24 mois calendaire pour valider toutes les conditions nécessaires à l'obtention du titre d'arbitre fédéral associé.

La prise en compte du respect de ce délai prend en compte la date officielle de passage des examens validés et la date de clôture des tournois où les attestations de stage pratiques ont été obtenues.

Passé ce délai, dans le cas où les candidats n'ont pas obtenu le titre, le bénéfice des éventuelles U.V. obtenus et stages pratiques effectués est perdu et ils doivent recommencer l'intégralité du cursus.

8.2. L'arbitre stagiaire

L'obtention de l'UVR autorise les candidats aux titres d'arbitre, sous condition qu'ils soient titulaires d'une licence A, à effectuer un stage pratique sur un tournoi homologué par la Fédération Française des Echecs.

Les candidats sont également autorisés à effectuer un stage pratique avant l'obtention de l'UVR cependant l'attestation de stage pratique associée sera considérée comme invalide en cas d'échec à la prochaine session d'UVR à laquelle les candidats se présenteront.

L'arbitre stagiaire doit toujours être sous la responsabilité d'un arbitre fédéral de niveau open 2 ou plus qui peut évaluer ses compétences par une Attestation de Stage Pratique suivant le modèle de document officiel mis à disposition par la D.N.A.

Une Attestation de Stage Pratique peut aussi être délivrée :

- A un arbitre fédéral jeune dans le cadre de la passerelle définie à l'article 8.4.1
- A un arbitre fédéral club en train d'effectuer le cursus pour devenir arbitre fédéral open défini à l'article 8.5

8.3. L'arbitre fédéral jeune (AFJ)

Un arbitre fédéral jeune est une personne :

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

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

8.3.1. Passerelle UNSS :

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

8.4. L'arbitre fédéral de club (AFC)

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

- Agée au minimum de 16 ans
- Ayant suivi un stage SC
- Titulaire des UVR et UVC
- Avoir validé un niveau de compétences suffisant auprès de la Direction des Titres après le passage d'au moins un stage pratique sur un tournoi individuel homologué, apparié au système suisse et évalué par une Attestation de Stage Pratique.

8.4.1. Passerelle AFJ

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

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

8.5. L'arbitre fédéral d'open (AFO)

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

- Agée au minimum de 18 ans
- Titulaire d'un titre d'AFC
- Ayant suivi un stage SO
- Titulaire des UVO et UVT
- Avoir validé un niveau de compétences suffisant auprès de la Direction des Titres après le passage d'au moins deux stages pratiques sur des tournois individuels homologués au système suisse et évalués par des Attestations de Stages Pratiques auprès de deux tuteurs ou tutrices distincts. Au moins l'une des attestations de stage devra être postérieure à la validation de l'UVT
- Ayant validé un rapport technique complet auprès de la Direction des Titres

8.5.1. Niveaux d'AFO

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

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

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

8.6. L'arbitre fédéral élite (AFE)

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

Un arbitre fédéral élite (AFE) est une personne :

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

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

8.6.1. Niveau d'AFE

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

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

8.7. Les titres internationaux

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

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

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

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

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

TITRE IV Éducation des arbitres

Article 9 Principes

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

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

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

Il existe deux formations complémentaires :

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

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

Article 10 Stages de formation

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

10.1. Le stage d'arbitre jeune (SJ)

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

Thèmes essentiels du stage SJ :

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

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

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

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

Thèmes essentiels du stage SC :

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

Le stage SC est ouvert à tout licencié A âgé d'au moins 11 ans.

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

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

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

Thèmes essentiels du stage SO :

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

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

10.4. Le stage de formation continue (FC)

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

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

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

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

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

Le stage de formation d'arbitre tuteur est une des conditions requises pour obtenir le titre d'arbitre open de niveau 2.

La durée de ce stage est de 3h30, il a pour objectif d'obtenir le certificat d'habilitation permettant de donner des ASP à un arbitre stagiaire au cours d'un tournoi homologué. Les participants ne pourront distribuer des attestations de stage pratiques que lorsqu'ils auront validé le titre d'AFO2.

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

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

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

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

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

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

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

10.8. Le séminaire de formation de formateurs (FF)

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

Article 11 Examens

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

Les dates des sessions d'exams sont arrêtées par le Comité Directeur de la F.F.E. Les exams sont organisés avec un sujet national dans différents centres régionaux placés sous la responsabilité des Directions Régionales d'Arbitrage. Il existe 4 UV dont l'utilité est décrite dans la section « cursus » du présent règlement.

11.1. UV Règles du jeu (UVR)

- Règles du jeu

Durée de l'épreuve : 2 heures

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

11.2. UV Compétitions fédérales (UVC)

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

Durée de l'épreuve : 2 heures

Peuvent s'inscrire à cette épreuve les personnes ayant suivi un stage d'arbitre clubs (SC) depuis moins de 2 ans ou les AFJ avec un titre en cours de validité.

11.3. UV Organisation (UVO)

- Compétences organisationnelles / règlements
- Compétences techniques

Durée de l'épreuve : 1 heure

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

11.4. UV Tournoi (UVT)

- Système suisse et logiciel d'appariement
- Compétences techniques

Durée de l'épreuve : 3 heures

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

TITRE V : Classification des tournois ; obligation des clubs

Article 12 Principes généraux

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

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

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

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

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

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

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

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

12.4. Arbitres Fédéraux de Club (AFC)

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

12.5. Arbitres Fédéraux Jeunes (AFJ)

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

Article 13 Dérogations

Un arbitre fédéral de club peut, à l'occasion de certains tournois locaux, comme par exemple le tournoi interne d'un club (uniquement avec des participants du même club), faire fonction d'AFO et utiliser le logiciel d'appariements au système suisse. Il ne peut le faire que sous la responsabilité du Directeur Régional ou de la Directrice Régionale de l'Arbitrage, qui est la seule personne habilitée à attribuer cette dérogation.

Article 14 Les obligations pour les clubs

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

Article 15 Arbitrage des matchs et des coupes fédérales

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

TITRE VI : Charte de l'arbitrage et mesures administratives

Article 16 La charte de l'Arbitrage

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

16.1. Les devoirs de l'arbitre

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

16.2. Les devoirs des équipes d'organisation

- Considérer l'arbitre comme le représentant de la F.F.E.
- Offrir aux joueurs et joueuses de bonnes conditions de jeu : matériel approprié, aire de jeu, salle d'analyse, chauffage, toilettes, etc...
- S'occuper de la mise en place du matériel, préparer la salle en tenant compte des conseils de l'arbitre

- Offrir de bonnes conditions de travail à l'équipe d'arbitrage : bureau indépendant, ou, à défaut, leur préparer une zone non accessible au public, aux joueurs et aux joueuses (sauf autorisation), qui doit être clairement identifiée
- Être présent (ou se faire représenter) sur les lieux du tournoi afin de régler sans tarder les éventuels problèmes matériels
- N'exercer aucune pression sur l'arbitre visant à diriger les appariements ou à transgresser le moindre règlement, ne pas intervenir dans les décisions relevant exclusivement de l'arbitrage
- Respecter le barème d'indemnisation de l'arbitrage et régler les notes de frais des arbitres avant le début de la dernière ronde, refuser de payer aux arbitres toute somme qui serait supérieure à celle obtenue grâce à la stricte application du barème fédéral, et signaler directement tout problème de ce type à la Direction Nationale de l'Arbitrage
- Respecter les quotas suivants : 1 arbitre titré par tranche de 100 joueurs et joueuses (exemples : tournoi dont le nombre de participants est inférieur ou égal à 100 joueurs et joueuses : 1 arbitre titré. Tournoi de 101 à 200 joueurs et joueuses : 1 arbitre principal + 1 adjoint, tournoi de 201 à 300 joueurs ou joueuse : 1 arbitre principal + 2 adjoints). **Les stagiaires n'ayant pas de titre d'arbitre ne sont pas comptabilisés dans ce quota.**
- Prendre en charge les licences sur place (état-navette et règlement à effectuer au plus tard le lendemain de la fin du tournoi au siège fédéral)
- Régler le montant des droits d'homologation soit par chèque à la F.F.E. soit par virement.

Article 17 Mesures administratives

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

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

17.2. Mesures administratives

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

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

17.2.1. Signalement et mise en archive

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

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

17.2.2. Demande de sanction disciplinaire.

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

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

17.3.1. Procédure.

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

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

Saisie d'une plainte ou d'un rapport défavorable, la D.N.A. peut décider de convoquer l'arbitre concerné pour l'entendre. Cette convocation précise les faits reprochés ; elle est faite par courrier électronique avec accusé de réception ou par courrier recommandé. Après avoir entendu les intéressés et/ou leurs éventuels représentants (examen des circonstances et arguments du plaignant et de l'arbitre dans le respect du contradictoire et des droits de la défense), la D.N.A. peut prononcer une mesure administrative à l'encontre de l'arbitre.

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

17.3.2. Les sanctions.

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

- [**Une obligation supplémentaire de formation.**](#)
- [**La suspension temporaire du titre d'arbitre.**](#)
- [**La rétrogradation du titre d'arbitre.**](#)
- [**La suppression du titre d'arbitre**](#)

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

Chapitre 1.4 : Code de l'Éthique (F.I.D.E A08)

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

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

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

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

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

Article 1 Objectifs de ce code

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

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

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

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

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

Article 6 Valeurs et principes éthiques

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

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

La dignité humaine

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

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

6.5. Le harcèlement désigne des actes systématiques, hostiles et répétés visant à isoler, à ostraciser ou à porter atteinte à la dignité d'une personne ou d'un groupe. En particulier, mais sans limitation, les membres de la Famille

FIDE ne doivent pas s'engager dans les formes suivantes de harcèlement : Moqueries répétées (incluant les moqueries via internet et la diffusion de rumeurs), homophobie, négligence de personne sous votre responsabilité, abus physique, psychologique ou sexuel, harcèlement sexuel.

Egalité

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

Sécurité

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

Intégrité

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

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

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

Bonne foi

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

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

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

Loyauté

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

Fair-play

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

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

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

Responsabilité

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

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

6.26. Responsabilité individuelle :

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

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

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

Communication et transparence

6.31. Les joueurs et officiels ont les devoirs suivants :

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

Article 9 Règles de Fair-Play

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

Article 11 Infractions disciplinaires

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

11.4. Infractions réglementaires :

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

11.5. Infractions administratives :

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

- L'organisation insatisfaisante d'une compétition ou l'organisation d'une compétition contraire aux règles de la FIDE.

11.6. Infractions portant atteinte à la réputation :

- Les participants ne doivent pas faire d'accusations injustifiées de quelque nature que ce soit à l'encontre d'autres joueurs, d'officiels, d'organisateurs ou de sponsors.
- Tout participant qui discrimine un pays, un groupe ou une personne en raison de sa religion, de sa politique, de son appartenance ethnique, de son orientation sexuelle ou de son sexe, ou tout individu qui affiche publiquement un comportement discriminatoire ou raciste.
- Toute personne qui fournit, offre, promet, accepte ou accorde, demande ou reçoit des cadeaux ou un avantage injustifié (au-delà des coutumes locales courantes) ou l'attente légitime d'un avantage, indépendamment de la nature de celui-ci. (ou l'attente légitime d'un avantage, indépendamment du fait que cet avantage soit effectivement donné ou reçu) dans des circonstances où la personne en question n'a pas été informée de la situation. ou reçu) dans des circonstances dont la personne pouvait raisonnablement penser qu'elles pourraient le discréditer, lui ou le sport des échecs, ou inciter, instruire, faciliter ou encourager une personne soumise à ce Code à commettre une telle violation.

11.7. Infractions impliquant la malhonnêteté :

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

11.8. Paris et manipulation des résultats.

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

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

11.9. Mauvaise conduite générale :

- Comportement socialement inacceptable : Une mauvaise conduite de nature personnelle qui est généralement inacceptable selon les normes sociales normales ou selon les normes acceptées de courtoisie et d'étiquette échiquénne ;
- Retrait des tournois : Les joueurs qui se retirent d'un tournoi sans raison valable ou sans en informer l'arbitre du tournoi ;
- Code vestimentaire : Dans tout tournoi de haut niveau, les joueurs, les délégations ou les équipes doivent se conformer à un code vestimentaire de haut niveau.
- Actes de mauvaise conduite : Par exemple les comportements abusifs, violents et inappropriés, les comportements dérangeants, laids ou provocateurs, les interférences injustifiées, y compris la désobéissance ou l'obstruction au bon déroulement de tout événement échiquén à l'intérieur ou à l'extérieur du lieu de

- compétition, la détérioration ou la destruction malveillante de la propriété ou les violences physiques ou psychologiques envers d'autres personnes ;
- Abus et obscénités : Les joueurs doivent s'abstenir de toute obscénité audible ou visible, de toute violence verbale, d'abus verbal, émotionnel ou physique envers tout autre joueur, officiel du tournoi ou spectateur
 - Mauvaise conduite envers un officiel de la compétition : Toute personne soumise à ce Code qui agit de manière inappropriée envers un arbitre ou un autre officiel de la compétition : comportement antisportif, agression physique, abus verbal ou comportement menaçant ;
 - Menaces et coercition : Toute personne qui intimide un Arbitre, un Officiel de la Compétition ou un Joueur avec des menaces sérieuses dans le but d'influencer leur prise de décision et/ou de les empêcher d'agir.
 - L'incitation à la haine et la violence.
 - La tentative d'atteinte à l'honneur.
 - La complicité d'infraction par le fait d'aider ou de couvrir les participants coupables d'infractions au code de l'éthique.

11.10. Autres infractions :

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

Partie 2: Les règles du jeu

CHARTE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ÉCHECS

CHARTE SIMPLIFIEE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ÉCHECS

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs

Chapitre 2.2 : Règles générales pour les compétitions FIDE

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

Chapitre 2.4 : Règles du jeu en ligne

CHARTE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ÉCHECS

RESPECTER LES REGLES

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

RESPECTER L'ADVERSAIRE

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

RESPECTER L'ARBITRE

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

RESPECTER L'ORGANISATEUR

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

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

CHARTE SIMPLIFIEE DES JOUEURS ET JOUEUSES D'ÉCHECS

JE RESPECTE LES RÈGLES

- Les règles doivent être appliquées de bonne foi.
- Le résultat de la partie doit être acquis loyalement.
- Une proposition de nullité ne doit intervenir qu'à l'occasion d'un réel affrontement sur l'échiquier.

JE RESPECTE L'ADVERSAIRE

- Respecter l'adversaire, c'est accepter de jouer contre lui sans préjugés.
- Respecter l'adversaire, c'est refuser de jouer en ayant recours à la tricherie.
- Respecter l'adversaire, c'est éviter de le déranger.
- Respecter l'adversaire, c'est être poli.

JE RESPECTE L'ARBITRE

- L'arbitre dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu.
- L'arbitre est le représentant officiel de la F.F.E sur les lieux du tournoi.
- Face à une décision de l'arbitre en cours de jeu, les joueurs et joueuses doivent obtempérer mais ils peuvent déposer un appel.

JE RESPECTE L'ORGANISATEUR

- Les joueurs et joueuses concourent à la bonne tenue de la compétition.
- Les joueurs et joueuses se conforment au Règlement Intérieur affiché dans l'aire de jeu.
- Les joueurs et joueuses d'échecs sont des sportifs !

NE PAS RESPECTER CETTE CHARTE, C'EST S'EXPOSER
À DES PÉNALITÉS SPORTIVES OU À DES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

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

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'échecs

INTRODUCTION

PRÉAMBULE

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

ANNEXES

Annexe A : Parties en cadence rapide

Annexe B : Parties en cadence Blitz

Annexe C : La notation algébrique

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

DIRECTIVES

Directives I : Parties ajournées

Directives II : Règles du Chess960

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

Glossaire

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

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

0.1 INTRODUCTION

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

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

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

0.2 PRÉAMBULE

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

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

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

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

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

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

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

Comme il est toujours nécessaire pour l'arbitre de prendre des décisions et de résoudre les problèmes pendant la partie, l'expérience est importante, mais le plus important est une excellente connaissance des Règles actuelles et une objectivité totale à tout moment.

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 Nature et but du jeu d'Échecs

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

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

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

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

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

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

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

Si aucun des deux adversaires ne peut gagner, la partie est automatiquement un match nul. L'arbitre doit donc intervenir pour le déclarer lorsque :

(a) aucun des deux adversaires n'a de matériel suffisant pour mater, ou

(b) la position est telle qu'aucun des adversaires ne peut faire échec et mat (appelée position morte).

L'exemple le plus simple de (a) est R v R.

Ce qui suit, où les blancs viennent de jouer h5, est un exemple de position morte :



Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Article 3 Le déplacement des pièces

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

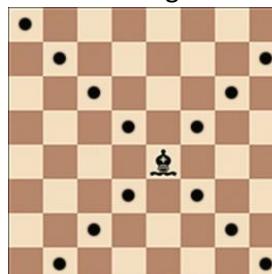
3.1.1. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, dans le cadre du même coup.

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

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

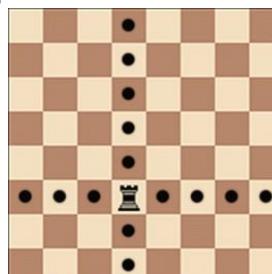
Le fait d'être clouée devant son propre roi n'empêche pas une pièce d'attaquer les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer. Même une pièce clouée peut "mettre en échec" le roi de l'adversaire.

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

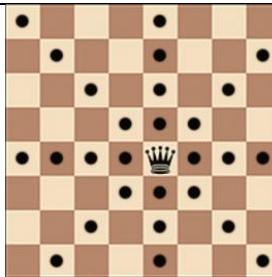


Au départ, chaque camp dispose de deux fous, l'un se déplace sur les cases blanches, l'autre sur les cases noires. Si un joueur ou une joueuse possède deux fous ou plus sur des cases de la même couleur, il est probable que le 2^{ème} fou soit le résultat d'une promotion (voir article 3.7.3.3), ou qu'un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

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



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



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

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



3.7. Le pion

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

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

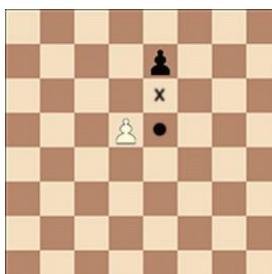
3.7.3. Un pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Ce pion prend alors la pièce en question.



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

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

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



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

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

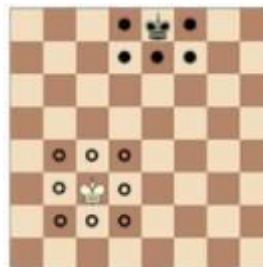
3.7.3.4. Le choix du joueur ou de la joueuse n'est pas restreint aux pièces capturées précédemment.

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

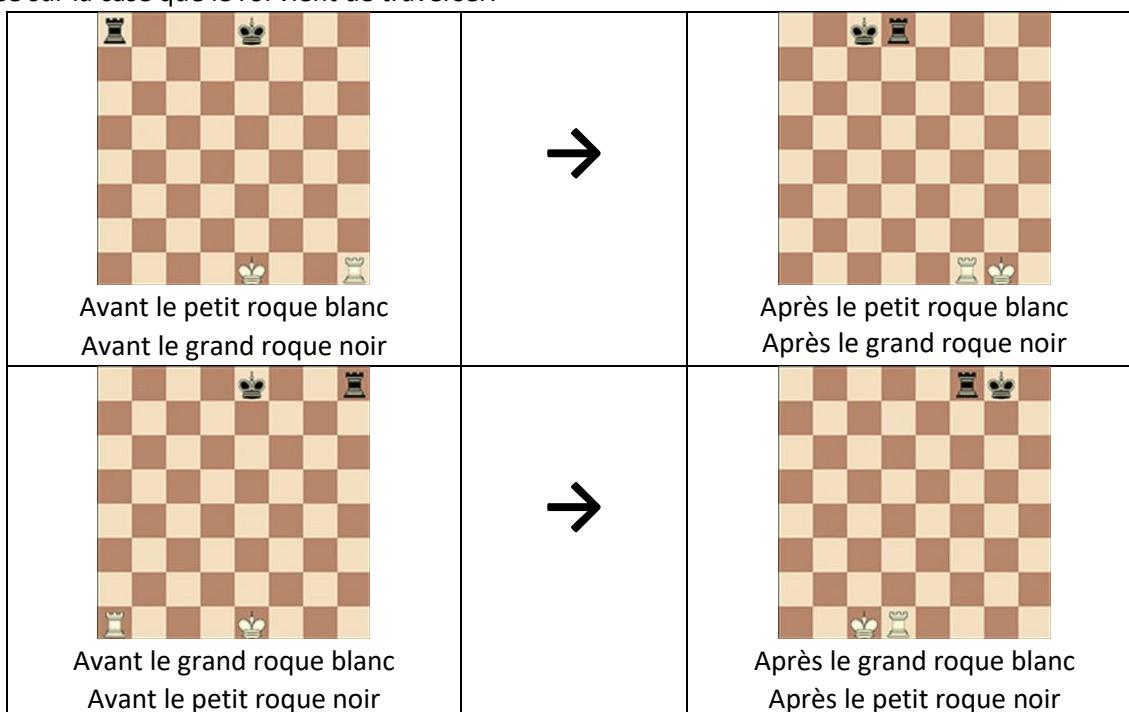
Dans le cas d'une promotion, si le joueur ou la joueuse ne trouve pas la pièce nécessaire, il/elle a le droit de mettre immédiatement la pendule en pause et d'appeler l'arbitre pour qu'on lui apporte la pièce qu'il/elle désire. L'arbitre doit fournir la pièce demandée et redémarrer la pendule. Le joueur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

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

3.8.1. En se déplaçant sur une case adjacente



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



3.8.2.1. Le droit de roquer est définitivement perdu :

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

3.8.2.2. Le roque est temporairement interdit :

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

3.9. Mise du roi en échec :

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

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

3.10. Coup légaux et illégaux, positions illégales :

3.10.1. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte toutes les exigences des articles 3.1 à 3.9.

3.10.2. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas l'une des exigences des articles 3.1 à 3.9.

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

Exemples de positions illégales :

a) *Les deux rois sont en échec*

b) *Un joueur ou une joueuse a deux fous sur des cases de même couleur de case, et ses 8 pions sont toujours sur l'échiquier.*

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

En Rapide et Blitz, l'arbitre n'intervient que si la position illégale est la conséquence directe d'un coup illégal que l'arbitre a vu se jouer.

Sinon, l'arbitre intervient conformément à l'article A.5.4 de l'annexe A, ou lorsqu'un des deux adversaires le réclame.

Article 4 L'exécution du déplacement des pièces

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

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

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

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

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

Selon cette règle, si un joueur ou une joueuse n'a pas dit « j'adoube » ou quelque chose de similaire avant de toucher une pièce et que le contact n'est pas accidentel alors la pièce touchée doit être déplacée.

Par exemple, si les Blancs ont joué 1. Fe2xg5 en soulevant le fou et en retirant le cavalier (ce coup n'est pas possible) alors le fou sur e2 doit être déplacé car il a été touché dans l'intention de le déplacer.



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

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

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

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

4.4. Si le joueur ou la joueuse au trait :

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

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

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

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

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

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

Lorsqu'un joueur ou une joueuse place une tour inversée sur la case de promotion et continue la partie, la pièce est considérée comme une tour, même s'il/elle l'appelle « Dame » ou toute autre pièce. S'il/elle déplace la tour inversée en diagonale, cela constitue un coup illégal.

Lorsqu'il/elle est au trait, l'adversaire peut retourner la tour dans le bon sens. Cependant, pour éviter tout conflit, il est conseillé de demander à un arbitre de le faire.

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

4.6. La promotion peut se faire de différentes manières :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 5 La fin de la partie

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

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

Un joueur ou une joueuse peut abandonner de plusieurs façons :

- en arrêtant la pendule,
- en annonçant son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc ...

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

Un joueur ou une joueuse qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre fait ainsi preuve de discourtoisie. L'Arbitre en chef peut lui infliger une sanction pour manque de sportivité.

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

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

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

Cette règle n'est applicable que si l'article 9.1.1 (ne pas accepter une partie nulle par accord mutuel avant un nombre déterminé de coups) n'est pas utilisé.

La meilleure façon de mettre fin à une partie et d'en confirmer le résultat est de l'écrire sur la feuille de partie (s'il y en a une - voir article 8) et que les deux adversaires la signent. Cela constitue alors un document officiel en cas de litige même si les joueuses et les joueurs peuvent encore faire des réclamations, des erreurs peuvent être commises et que le résultat n'est définitif que si l'arbitre le valide.

LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

Article 6 La pendule d'échecs

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

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

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

6.2. Manipulation de la pendule d'échecs:

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

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

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

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

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

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

La situation suivante peut se produire :

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

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

Parfois, ce qui suit se produit :

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

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

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

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

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

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

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

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

6.3. Temps alloué :

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

Tous ces éléments doivent être spécifiés à l'avance.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.7. Délai de forfait :

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

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

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

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

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

Si le délai de forfait n'est pas 0(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.

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

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

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

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

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

Le tableau suivant indique quelques situations avec les résultats correspondants :

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

6.10. Réglage de la pendule d'échecs :

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

Il est recommandé de vérifier les pendules pendant la ronde, par exemple toutes les 30 minutes et de noter les temps affichés et le nombre de coups effectués. C'est particulièrement utile en cas d'incrément.

Si une pendule doit être remplacée, cela doit être fait le plus rapidement possible et il est essentiel de la répertorier comme défectueuse et de la séparer des pendules qui fonctionnent correctement.

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

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

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

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

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

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

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

Les raisons valables pour mettre la pendule en pause incluent :

Une irrégularité, telle qu'une position ou un coup illégal ;

Une personne est dérangée par son adversaire et/ou par des spectateurs/spectatrices ; fait un malaise.

Une pause toilette n'est généralement pas une raison valable sauf dans le cas d'une personne handicapée ou malade.

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

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

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

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

Article 7 Irrégularités

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

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

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

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

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

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

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

7.4. Pièces mal placées ou renversées

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

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

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

Imaginons qu'une personne a le trait et que sa pendule tourne. Si son adversaire dérange une pièce par accident, il ne faut pas appuyer sur la pendule pour mettre en route le temps adverse mais la mettre en pause et appeler l'arbitre. L'arbitre peut alors soit ajouter du temps à la pendule de la personne dérangée, soit enlever du temps à son adversaire. Le fait d'appuyer sur la pendule crée plusieurs problèmes : des incrémentations ajoutées à tort, compteur de coup affecté,... La plupart des problèmes se produisent principalement en jeu rapide et en blitz. La sanction que l'arbitre doit appliquer devrait considérer toutes les possibilités de l'Article 12.9. Il n'est pas envisageable de déclarer une partie perdue pour le joueur ou la joueuse qui a renversé (par accident) une pièce, sauf s'il est évident qu'il/elle l'a fait sciemment (i.e. dans le but de gagner du temps) ou qu'il/elle l'a fait plus d'une fois.

7.5. Coups illégaux

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

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

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

Si l'arbitre observe un coup illégal achevé, il doit toujours intervenir immédiatement. Il ne doit pas attendre qu'une réclamation soit faite par l'adversaire.

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

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

Si un joueur ou une joueuse redémarre la pendule de l'adversaire au lieu de mettre la pendule en pause, l'arbitre peut considérer cela comme un accident et le sanctionner moins sévèrement.

Par exemple : Une personne effectue un coup illégal. Son adversaire réappuie sur la pendule au lieu de la mettre en pause. Est-ce une violation de l'article 7.5.3 ?

Dans ce cas, l'action de l'adversaire peut être considérée comme accidentelle. Quand une pendule est enclenchée par erreur, l'arbitre doit décider si cette action constitue un coup illégal ou une distraction.

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

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

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

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

La prise du roi est un coup illégal et doit être sanctionnée en tant que tel.

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

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

Article 8 L'enregistrement des coups

8.1. Comment les coups doivent être enregistrés :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.5. Feuilles de parties incomplètes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 9 La partie nulle

9.1. Propositions de nulles et règlement des compétitions :

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

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

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

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

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

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

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

La séquence de proposition de nulle est : 1. jouer un coup 2. proposer nulle 3. appuyer sur la pendule.

Si un joueur ou une joueuse dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il/elle peut recevoir une sanction selon l'article 12.9. Note de traduction : Car cela peut être considéré comme une gêne de l'adversaire

Aucune condition ne peut être liée à cette offre de match nul.

Par exemple : Demander à l'adversaire de répondre dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier).

Dans les matchs par équipe : si le match nul est proposé à la condition qu'une autre partie soit abandonnée ou également match nul.

Dans les deux cas la proposition de match nul est valable mais pas la condition jointe.

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

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

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

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

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

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

9.2.3.2. Un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé.

Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

Seule la personne au trait et dont la pendule fonctionne a l'autorisation de réclamer un match nul de cette manière. Si la procédure de réclamation de match nul est correcte mais que le joueur/la joueuse oublie ou ne sait pas qu'il/elle doit écrire le coup qu'il/elle a l'intention de jouer, il est conseillé qu'au lieu de rejeter la demande l'arbitre dise « Officialisez votre demande » si le joueur/la joueuse demande comment il/elle doit l'officialiser alors l'arbitre peut, dans le cadre de l'article 11.9, expliquer les conditions pour que la réclamation soit correcte.

La vérification d'une réclamation de nulle se fait en présence des deux adversaires. Il vaut mieux reconstituer toute la partie sans se fier uniquement aux feuilles de parties. On peut utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

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

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

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

Voir le commentaire de l'article 9.2

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

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

9.5. Réclamations de partie nulle.

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

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

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

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

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

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

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

En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas à être consécutives.

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

Si le match nul associé à l'un ou l'autre des articles ci-dessus n'est pas remarqué pendant la partie, un des deux adversaires peut faire appel du résultat en utilisant la procédure d'appel normale.

Article 10 Les points

10.1. A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur ou une joueuse qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur ou une joueuse qui fait match nul marque un demi-point ($\frac{1}{2}$).

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

Un autre est de 3 points pour la victoire, 2 pts pour la nulle, 1 pt pour la défaite et 0 pt pour le forfait.

Ceci décourage les abandons et peut encourager les enfants, en particulier lorsqu'ils gagnent un point malgré la défaite. Un autre encore est 2 pts pour la victoire, 1 pt pour la nulle, 0 pt pour la défaite. Cela évite les ½ sur la feuille de résultats

10.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés à un joueur ou une joueuse doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ n'est pas autorisé.

Article 11 La conduite des joueurs et joueuses

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

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

11.2. Lieu de la compétition et zone de jeu :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cet article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1 et 11.2.3.2. Dans le 11.2.3.1, il est interdit à tous les joueurs et joueuses de quitter le lieu de la compétition sans la permission de l'arbitre. En 11.2.3.2, il est interdit de quitter la zone de jeu pour ceux qui ont le trait.

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

11.3. Usage de notes et matériels électroniques :

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

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

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

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

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

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

Les règlements régissant les appareils électroniques sont à présent très stricts. Aucun téléphone mobile, montre connecté ou appareil du même type n'est autorisé dans la salle de tournoi et cela ne fait aucune différence qu'il soit

allumé ou non. Si un téléphone mobile (même éteint) est découvert sur un joueur, sa partie est immédiatement perdue et son adversaire gagne. Le résultat est 1-0 ou 0-1. Peu importe si, lorsque le téléphone mobile est découvert, l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur fautif par aucune suite de coups légaux : il gagne la partie. L'adversaire peut avoir triché plus tôt.

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

Cependant, il y a une possibilité ici pour l'arbitre en lien avec l'équipe organisatrice de définir à l'avance (dans le règlement de la manifestation) une sanction moins sévère pour la violation de cet article (par exemple : une amende). On peut également inclure dans le règlement de la manifestation la possibilité d'apporter un tel appareil au tournoi, pourvu que certaines conditions soient remplies : que l'appareil soit complètement éteint et rangé dans un sac à part, afin qu'il ne soit pas en contact avec le joueur/la joueuse et qu'il/elle n'ait pas accès à son sac pendant la partie, sans l'autorisation de l'arbitre (et qu'il/elle ne puisse prendre le sac pour aller aux toilettes etc).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.2. L'arbitre doit :

12.2.1. assurer le fair-play

12.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition

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

12.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés

12.2.5. superviser le déroulement de la compétition

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

12.2.7. suivre les règles et directives relatives au fair-play

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.9.1. l'avertissement,

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

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

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

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

- 12.9.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide aussi du score de l'adversaire)
- 12.9.7. une amende définie à l'avance,
- 12.9.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes,
- 12.9.9. l'exclusion de la compétition.

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

Annexe A : Parties en cadence rapide

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A.4.1. un ou une arbitre supervise au plus trois parties et

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

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

Si un joueur ou une joueuse demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Annexe B : Parties en cadence Blitz

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Annexe C : La notation algébrique

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

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

Description du Système Algébrique :

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

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

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

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

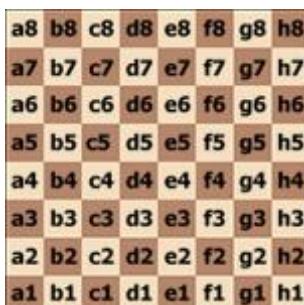
C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci.

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

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

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

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



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

Exemples : Fe5, Cf3, Td1.

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

Une forme plus longue de notation, contenant la case de départ, est acceptée.

Exemples : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

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

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

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

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

Exemples : dxе5, gxе3, axb5.

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

Exemple : exd6 e.p.

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

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

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

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

C.10.1.3. La case d'arrivée

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

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

C.10.2.2. La rangée de la case de départ

C.10.2.3. La case d'arrivée.

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

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

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

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

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

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

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

C.13 Principales abréviations :

C.13.1. 0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

C.13.2. 0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

C.13.3. x = prise

C.13.4. + = échec

C.13.5. ++ ou # = échec et mat

C.13.6. e.p. = prise "en passant"

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

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

1.e4 e5	2.Cf3 Cf6	3.d4 exd4	4.e5 Ce4	5.Dxd4 d5	6.exd6e.p. Cxd6	7.Fg5 Cc6
8.De3+ Fe7	9.Cbd2 0-0	10.0-0-0 Te8	11.Rb1 (=)			
1.e4 e5	2.Cf3 Cf6	3.d4 ed4	4.e5 Ce4	5.Dd4 d5	6.ed6 Cd6	7.Fg5 Cc6
8.De3 Fe7	9.Cbd2 0-0	10.0-0-0 Te8	11.Rb1 (=)			
1.e2e4 e7e5	2.Cg1f3 Cg8f6	3.d2d4 e5xd4	4.e4e5 Cf6e4	5.Dd1xd4 d7d5	6.e5xd6 e.p. Ce4xd6	
7.Fc1g5 Cb8c6	8.Dd4d3 Ff8e7	9.Cb1d2 0-0	10.0-0-0 Tf8e8	11.Rb1 (=)		

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

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

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

D.1.2. Les cases noires doivent être légèrement surélevées

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

D.1.4. Les critères pour les pièces sont :

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

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

D.2 Les règles suivantes régissent le jeu :

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

A – Anna B – Bella C – Cesar D – David

E – Eva F – Felix G – Gustav H – Hector

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

1 – eins 2 – zwei 3 – drei 4 – vier

5 – fünf 6 – sechs 7 – sieben 8 – acht

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

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

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

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

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

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

D.2.3.3. Le coup a été annoncé.

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

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

D.2.6. Pendules d'échecs pour les personnes handicapées visuelles :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Directives I : Parties ajournées

I.1 Procédure d'ajournement :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- I.8.1. Ambigu, ou
- I.8.2. Inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou
- I.8.3. Illégal.

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

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

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

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

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

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

I.12 Reprise d'une partie ajournée :

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

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

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

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

Directives II : Règles du Chess960

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

II.2 Contraintes concernant la position initiale

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

- II.2.1. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et
- II.2.2. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et
- II.2.3. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

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

II.3 Règles du roque au Chess960

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

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

- II.3.2.1. Roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou
- II.3.2.2. Roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou
- II.3.2.3. Roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou
- II.3.2.4. Roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

II.3.2.5. Recommandations

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

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

II.3.2.6. Clarification

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

II.3.2.7. Notes

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

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

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

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

Exemple 2 : Si selon le règlement du tournoi, la cadence est de 2 heures pour l'ensemble de la partie. Cela signifie que la partie entière est jouée selon les directives de fin de parties au KO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cela signifie que l'arbitre peut prendre la décision de déclarer que le résultat de la partie est un match nul, même après que la chute d'un drapeau se soit produite.

Cela nécessite l'usage de pendules électroniques. Une cadence avec incrément est une bien meilleure manière de conclure une partie.

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

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

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

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

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

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

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

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

Glossaire

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

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

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

Organisateur/Organisatrice	8.3	La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.
Pat	5.2.1	Lorsqu'un joueur ou une joueuse n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
Pendule	6.1	L'un des deux afficheurs de temps.
Pendule d'échecs	6.1	Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.
Perdre	4.8.1	Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.
Période	8.6	Une phase de la partie, où les joueurs et joueuses doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.
Pièce	2.1	L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier
Pièce mineure		Fou ou cavalier
Pièce touchée, pièce jouée	4.3	Si un joueur ou une joueuse touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.
Points	10	Normalement un joueur ou une joueuse marque 1 point pour une victoire, $\frac{1}{2}$ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.
Position morte	5.2.2	Lorsqu'aucun des deux adversaires ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.
Prise	3.1	Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4. En notation : x
Promotion	3.7.5	Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.
Rangée	2.4	Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.
Réclamation/demande	6.8	Le joueur ou la joueuse peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.
Règle des 50 coups	9.3	Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni prise.
Règle des 75 coups	9.6.2	La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni prise.
Règlement d'une compétition	6.7.1	Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.
Répétition	9.2.1.1	Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.
Résultat	8.7	Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux adversaires peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer $\frac{1}{2}$ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)

Roque	3.8.2	Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque
Salle de repos	11.2	Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.
Sanctions	12.3	L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.
Spectateurs/Spectatrices	11.4	Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs/joueuses, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs et joueuses après que leur partie soit finie.
Superviser	12.2.5	Inspecter ou contrôler.
Sur l'échiquier	Intro	Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.
Téléphone mobile & Appareils électroniques	11.3.2	<i>Cet appareil peut ne pas juste recevoir des messages vocaux et textuels, il peut aussi être équipé de moteur d'échecs permettant aux joueurs d'analyser les parties. D'autres appareils peuvent être utilisés pour tricher, par exemple les montres connectées, les appareils de surveillance de forme physique (Fitbit) et même certains stylos)</i>
Temps différé (Bronstein)	6.3.2	Dans le mode temps différé (delay) les deux adversaires reçoivent un « temps de réflexion de base ». Chaque joueur ou joueuse reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur ou la joueuse appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
Tolérance zéro	6.7.2	Lorsque les joueurs et joueuses doivent arriver à l'échiquier avant le début de la session.
Vertical	2.4	La 8 ^{ème} rangée est souvent considérée comme la zone la plus haute sur un échiquier. Ainsi chaque colonne est appelée « verticale ».
Zone contigüe	12.8	Une zone qui touche mais ne faisant pas partie du lieu de la compétition. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs et spectatrices
Zone de jeu	11.2	L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées

Chapitre 2.2 : Règles générales pour les compétitions FIDE

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

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

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

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

Préambule

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

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

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

1. Champ d'application

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

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

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

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

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

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

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

2.2. L'OC est en particulier responsable :

- (1) de la préparation du règlement de l'événement - voir « Guidelines for the Organisers » sur le site de la Commission des règles de la FIDE : rules.fide.com
- (2) du personnel et du matériel visant à lutter contre la triche – voir Règlement A.09 du FIDE Handbook « [Anti-cheating Guidelines](#) »

- (3) des règles concernant le code vestimentaire de l'événement – voir Règlement A.08 du FIDE Handbook « [Code of Ethics](#) »
- (4) de l'homologation appropriée du tournoi à l'avance – voir Règlement B.02 du FIDE Handbook « Rating Regulations »
- (5) des règles concernant les médias – voir Règlement C.09 du FIDE Handbook « [Media Regulations](#) »
- (6) de la supervision du travail de l'équipe technique de la compétition.

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

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

Durant le tournoi, il/elle doit :

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

3.2. Avant le début de la compétition :

- (1) il/elle peut rédiger des règles additionnelles en consultation avec l'OC;
- (2) il/elle doit vérifier toutes les conditions de jeu, incluant les lieux de la compétition, la zone de jeu, l'éclairage, le chauffage, la ventilation, le bruit, la sécurité etc... ;
- (3) il doit obtenir par l'OC la disponibilité de tous les équipements nécessaires et s'assurer qu'un nombre suffisant d'adjoints, d'adjointes, de personnel auxiliaire, d'assistants et assistantes sont engagés, s'assurer que les conditions pour les arbitres sont satisfaisantes. Il décide si toutes les conditions de jeu satisfont aux exigences des règlements de la FIDE.

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

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

4. Préparation de la salle de jeu et matériel échiquéen

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

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

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

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

4.4. Pour les événements FIDE de type L1 avec 30 joueurs ou plus, pour toute la compétition, un grand chronomètre numérique ou une horloge doit être installé dans l'aire de jeu. Pour les événements FIDE inférieurs à 30 joueurs, une annonce en bonne et due forme doit être faite 5 minutes avant le début des parties puis une autre 1 minute avant le début des parties.

5. Appariements

5.1. Les appariements d'un tournoi toutes rondes doivent être effectués en respectant [les tables de Berger \(FIDE Handbook C.05 annexe 1\)](#), ajustées si nécessaire dans le cas d'un tournoi double rondes.

5.2. Si les appariements sont dirigés d'une quelconque manière, par exemple, les joueurs et joueuses d'une même fédération ne se rencontrent pas, si possible, dans les dernières rondes, alors cela doit être communiqué aux joueurs le plus tôt possible, mais au plus tard avant le début de la première ronde.

5.3. Pour les tournois toutes rondes avec tirage au sort dirigé, utiliser [les tables de Varma](#), qui peuvent être utilisées pour les tournois de 9 à 24 joueurs.

5.4. Pour les tournois au système suisse, le système d'appariement annoncé préalablement doit être utilisé. (C.04).

6. Tirage au sort et abandons de tournoi

6.1. La responsabilité des appariements, y compris du tirage au sort, est du ressort de l'AP.

6.2. Le tirage au sort pour la première ronde d'un tournoi toutes rondes est organisé par l'OC de manière à ce que les joueurs et joueuses puissent y assister.

6.3. Pour les tournois L1 et L2 : pour les tournois toutes rondes et si possible ceux au système suisse, le tirage au sort a lieu au moins 12 heures avant le début de la première ronde. Pour les tournois L1, tous les participants et participantes doivent assister à la cérémonie de tirage au sort. Un joueur ou une joueuse qui n'est pas arrivé à l'heure pour le tirage au sort peut être inclus/incluse à la discrédition de l'AP. Les appariements de la première ronde doivent ensuite être annoncés dès que possible.

6.4. Si un joueur/une joueuse abandonne ou est exclu d'une compétition après le tirage au sort mais avant le début de la première ronde, ou qu'il y a des participants/participantes supplémentaires, les appariements annoncés resteront inchangés. Des appariements supplémentaires ou des changements peuvent être apportés à la discrédition de l'AP en consultation avec les joueurs/joueuses directement concernés, mais seulement si ces modifications changent un minimum d'appariements déjà annoncés.

6.5. L'absence d'un joueur/d'une joueuse sans avoir prévenu l'arbitre est considéré comme un abandon du tournoi à moins qu'il/elle ne justifie son absence par une raison valable, avant que l'appariement de la ronde suivante ne soit publié. Le règlement d'une compétition peut spécifier des modalités différentes.

6.6. Tournois toutes rondes :

(1) Chaque joueur ou joueuse s'engage par contrat à jouer pour toute la durée du tournoi.

(2) Lorsqu'un joueur ou une joueuse abandonne ou est exclu d'un tournoi toutes-rondes, les conséquences sont les suivantes :

- S'il/Si elle a terminé moins de 50% de ses parties et quitte le tournoi, son score reste dans la grille du tournoi (pour le classement et les archives), mais les points marqués par lui/elle ou contre lui/elle ne sont pas pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur/de la joueuse et de ses adversaires sont indiquées par un (-) dans la grille du tournoi et celles de ses adversaires par un (+). En l'absence des deux adversaires, c'est indiqué par deux (-).
- S'il/Si elle a terminé au moins 50% de ses parties, son score reste dans la grille du tournoi et il est pris en compte dans le classement final. Les parties non jouées du joueur/de la joueuse sont indiquées comme ci-dessus.

6.7. Tournois au système suisse :

(1) Si un joueur ou une joueuse abandonne un tournoi au système suisse, les points marqués par lui/elle et par ses adversaires restent dans la grille pour les besoins du classement. Seules les parties effectivement jouées sont comptabilisées pour le classement ELO.

(2) Si un joueur/une joueuse ne peut pas jouer une ronde précise, il/elle doit absolument en informer la personne chargée des appariements et l'AP avant que les appariements pour cette ronde ne soient publiés.

A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie des modalités différentes :

(3) Dans un tournoi L2 ou L3 : si, après qu'une ronde a commencé, deux joueurs/joueuses n'ont pas de partie alors ils peuvent être appariés l'un contre l'autre. Cela n'est autorisé que si l'arbitre et les deux joueurs/joueuses sont d'accord et qu'ils ne se sont pas déjà affrontés dans ce tournoi. L'arbitre ajustera le temps à la pendule de chaque joueur/joueuse de manière équitable.

(4) Dans un tournoi L2 ou L3, le règlement peut permettre à un joueur/une joueuse d'obtenir un demi-point « bye » (sans jouer) à une ronde donnée. Cela n'est permis qu'une seule fois durant le tournoi, si la demande a été formulée suffisamment en avance et qu'elle est acceptée par l'arbitre. Une telle permission ne devrait pas être octroyée à un joueur/une joueuse qui bénéficie de conditions ou qui bénéficie d'une inscription gratuite au tournoi.

7. Les compétitions par équipe et le rôle des Capitaines d'équipe

Une compétition par équipe est une compétition dans laquelle les résultats de chaque partie individuelle contribuent de manière égale au score final d'un groupe de joueurs et joueuses défini.

7.1. Selon le règlement de la compétition en question, le/la capitaine doit fournir, à une heure donnée, une liste écrite nominative des joueurs et joueuses de son équipe qui participent à chaque ronde. Si la liste n'est pas remise à l'heure prévue, la liste d'équipe pour cette ronde est composée des premiers joueurs et joueuses nommés dans la liste soumise dans les temps avant le début de l'événement. Le/La capitaine communique à ses joueurs leurs appariements.

7.2. Dans les tournois L1, au début d'une ronde, une équipe participante doit être présente avec plus de 50% de ses joueurs et joueuses. En l'absence 50% ou plus des joueurs et joueuses au début d'une ronde, les autres joueurs et joueuses n'ont pas l'autorisation de commencer leurs parties. Pour les autres niveaux de tournoi, ceci n'est pas obligatoire, mais recommandé.

7.3. Le/La capitaine signe le procès-verbal indiquant les résultats du match à la fin des parties.

7.4. Un/Une capitaine d'équipe n'a l'autorisation de quitter l'aire de jeu et d'y rentrer à nouveau qu'avec la permission de l'arbitre.

7.5. Le/La capitaine d'équipe, les joueurs et les joueuses, ne doivent pas rester debout derrière l'équipe adverse pendant le match.

7.6. Lorsque le/la capitaine de l'équipe veut parler à un de ses joueurs/une de ses joueuses, il/elle ne devrait le faire qu'en présence de l'arbitre, en utilisant une langue que l'arbitre peut comprendre. La même procédure est suivie si un joueur/une joueuse a besoin de parler à son/sa capitaine.

7.7. Un/Une capitaine a l'autorisation de conseiller les joueurs et joueuses de son équipe de faire ou d'accepter une proposition de nulle, sauf si le règlement de la manifestation le stipule autrement. Il/Elle n'intervient dans une partie d'aucune autre manière. Il/Elle ne doit pas discuter de la position ou de l'échiquier pendant la partie. Le joueur/La joueuse peut aussi demander à son/sa capitaine s'il/si elle peut proposer ou accepter la nulle.

7.8. Le/La capitaine d'équipe peut déléguer ses fonctions à une autre personne pourvu qu'il/elle en ait informé l'AP par écrit à l'avance.

8. Départage et parties non jouées

Note de traduction : L'article de la FIDE n'étant pas à jour, la direction des règlements conseille la lecture de l'article 14 du C.07 Tie-Break Régulations.

9. La conduite des joueurs

9.1. Dès qu'un joueur ou qu'une joueuse a formellement accepté une invitation, il/elle doit jouer sauf en cas de circonstances exceptionnelles (force majeure), tel que maladie ou incapacité. L'acceptation d'une autre invitation n'est pas une raison valable pour se retirer.

9.2. Tous les joueurs et joueuse doivent avoir une tenue vestimentaire appropriée. En cas de non-respect du code vestimentaire, ils/elle peuvent avoir une sanction – [voir l'article 13 du Règlement A.09 du FIDE Handbook « Ethics & Disciplinary ».](#)

9.3. Un joueur ou une joueuse qui ne veut pas continuer une partie mais s'en va sans abandonner ou en informer l'arbitre fait preuve de discourtoisie. Il/Elle peut avoir une sanction, à la discréction de l'Arbitre Principal (AP), pour manque de sportivité – voir l'article 12.9 des règles du jeu.

9.4. Quand il est clair que des résultats ont été arrangés – voir l'article 11.1 des règles du jeu - l'AP impose des sanctions adaptées – voir l'article 12.9 des règles du jeu.

Note de traduction : Cet article invite clairement à considérer que les joueurs et joueuses se permettant des nulles rapides jettent le discrédit sur le jeu d'échecs.

9.5. Les joueurs et joueuses ne devraient pas manger devant l'échiquier durant la partie.

10. Procédures d'appel

10.1. Quand il y a un litige, l'AP ou l'OC, selon le cas, doit mettre tout en œuvre pour résoudre le problème par la conciliation. Il est possible que la conciliation échoue et que le litige soit tel que des sanctions soient envisageables mais non spécifiquement définies par les Règles du jeu d'échecs ou les Règles Générales pour les Compétitions FIDE. Dans ce cas, l'AP (en consultation avec l'OC) a pouvoir discrétionnaire pour imposer des sanctions. Il doit chercher à maintenir la discipline et proposer des solutions alternatives qui peuvent apaiser les parties offensées.

10.2. Dans tout tournoi, il devrait y avoir un Jury d'Appel (JA). L'OC doit s'assurer que le Jury d'Appel soit nommé ou choisi avant le début de la première ronde, généralement lors du tirage au sort ou de la réunion technique avec les joueurs et joueuses. Le Jury d'Appel (JA) est constitué d'un Président/d'une Présidente, deux membres et, quand c'est nécessaire, deux membres de réserve. Si possible, le Président/la Présidente, les membres et les membres de réserve doivent appartenir à des fédérations différentes s'il s'agit d'une compétition internationale. Si le Président/la Présidente ou l'un/l'une des membres du Jury d'Appel peut avoir un intérêt personnel dans la plainte, on procède à un remplacement par l'un/l'une des membres de réserve. Le JA doit avoir un nombre impair de membres pouvant voter. Les membres du Jury d'Appel doivent avoir au moins 21 ans.

10.3. Un joueur/Une joueuse (ou une personne représentant officiellement un joueur, une joueuse ou une équipe) peut faire appel de toute décision prise par l'AP, l'OC ou l'un/l'une de leurs assistants/assistantes. Cela inclut les capitaines d'équipe, les chefs/cheffes de délégation ou toute personne définie dans le Règlement de l'événement.

10.4. Un appel doit être accompagné d'une caution et soumis par écrit avant la fin du délai imparti. Les frais et le délai sont fixés à l'avance. Les décisions du JA sont définitives. La caution est remboursable si l'appel aboutit. La caution (ou une partie de celle-ci) peut également être remboursée si l'appel a échoué mais est considéré comme raisonnable par le JA.

11. Média

11.1. Les caméras de télévision silencieuses et discrètes sont admises dans la zone de jeu et les zones adjacentes uniquement avec l'accord de l'OC et de l'A. L'AP s'assure que les joueurs et joueuse ne subissent pas de dérangement ou de distraction d'aucune manière par la présence de la télévision, de caméras ou d'autres équipements.

11.2. Les photographies dans la zone de jeu ne doivent être prises que par des photographes ayant eu l'autorisation. L'usage du flash est limité aux dix premières minutes de la première ronde et aux cinq premières minutes de chacune des rondes suivantes, sauf si l'AP en décide autrement.

Le Règlement d'une compétition peut inclure d'autres règles selon les particularités de l'événement. Les photographes ayant l'autorisation peuvent prendre des photos sans flash pendant le reste de la ronde dans l'aire de jeu, seulement avec la permission de l'AP.

12. Invitation, inscription et cérémonies d'un tournoi L1

12.1. Les invitations à une compétition officielle de la FIDE sont publiées dès que possible.

12.2. L'OC doit adresser, par l'intermédiaire des fédérations nationales respectives, des invitations à tous les participants et participantes qualifiés pour la compétition. La lettre d'invitation doit d'abord être approuvée par le Président/la Présidente de la FIDE pour les compétitions du championnat du monde, et par le Président/la Présidente Continental pour les compétitions du championnat continental.

12.3. L'invitation doit être aussi complète que possible, énonçant clairement les conditions prévues et donnant tous les détails qui peuvent être utiles pour les joueurs et joueuses. Les éléments suivants doivent être inclus dans la lettre d'invitation et/ou une brochure qui doit également être publiée sur le site internet de la FIDE :

- 12.3.1. Les dates et lieu du tournoi
- 12.3.2. Une référence aux Règlements de la FIDE.
- 12.3.3. L'hôtel où les joueurs et joueuses séjournent avec les détails de contact
- 12.3.4. Le programme du tournoi : dates, horaires et lieux : d'arrivée, de la cérémonie d'ouverture, du tirage au sort, de la réunion technique, des rondes, de la cérémonie de clôture, de départ.
- 12.3.5. La cadence de jeu et le type de pendules utilisés dans le tournoi.
- 12.3.6. Le système d'appariement du tournoi et le système de départage utilisé.
- 12.3.7. Le délai de forfait
- 12.3.8. Les règles spécifiques d'encadrement des nulles par accord mutuel s'il y a des restrictions.
- 12.3.9. Pour les compétitions en Rapide et en Blitz, si c'est l'article A4 ou A5 (respectivement B2 ou B3) qui s'applique.
- 12.3.10. Les frais de déplacement ; l'hébergement, la durée pendant laquelle la pension complète est offerte, ou le coût d'un tel hébergement, incluant le coût pour les personnes accompagnant le joueur/la joueuse ; les arrangements pour les repas.

- 12.3.11. Le droit d'entrée, tous les détails sur les prix, incluant les prix spéciaux, l'argent de poche, les prix en fonction du score, la devise dans laquelle les prix sont distribués, les méthodes et conditions de paiement ; les obligations fiscales.
- 12.3.12. Les informations sur les visas et la manière de les obtenir.
- 12.3.13. Comment se rendre sur les lieux de la compétition et les modalités de transport.
- 12.3.14. Le nombre probable de participants et participantes, les noms des joueurs et joueuses ayant reçu une invitation et le nom de l'AP.
- 12.3.15. Le site internet de l'événement, les coordonnées des organisateurs et organisatrices, y compris le nom de l'OC.
- 12.3.16. Les obligations des joueurs et joueuses envers les médias, le grand public, des sponsors, des représentants et représentantes gouvernementaux et d'autres considérations similaires.
- 12.3.17. Le code vestimentaire s'il y en a un.
- 12.3.18. S'il y a des restrictions concernant les fumeurs et fumeuses, elles doivent être mentionnées sur l'invitation.
- 12.3.19. Les dispositions en matière de sécurité.
- 12.3.20. Des considérations médicales spéciales telles que les vaccinations recommandées ou obligatoires à l'avance.
- 12.3.21. Les dispositions pour : le tourisme, les événements spéciaux, l'accès internet, etc...
- 12.3.22. La date avant laquelle un joueur ou une joueuse doit donner sa réponse définitive à l'invitation et où il/elle donne son heure d'arrivée.
- 12.3.23. Dans sa réponse, le joueur/la joueuse peut, s'il/si elle le désire, mentionner les conditions médicales préexistantes et les exigences diététiques et/ou religieuses spécifiques.
- 12.3.24. Si l'équipe organisatrice doit prendre des mesures spéciales en raison d'un handicap, le joueur/la joueuse le notifiera aux organisateurs dans sa réponse.

12.4. Une fois qu'une invitation a été envoyée à un joueur/une joueuse, elle ne peut pas être retirée, à condition qu'il/elle accepte l'invitation avant la date limite de réponse. Si une compétition est annulée ou reportée, l'équipe d'organisation doit fournir une compensation.

12.5. L'OC garantit une couverture médicale pour tous les participants et participantes, leurs représentants/représentantes, arbitres et officiels/officielles et les assure contre les accidents et la nécessité de services médicaux, y compris les médicaments, les opérations chirurgicales, etc., mais pas dans le cas de maladie chronique. L'équipe médicale officielle est nommée pour la durée de la compétition.

12.6. La même procédure que dans les articles 12.3), 12.4) et 12.5) sera suivie pour les tournois de type L2 et L3, en les adaptant si c'est nécessaire.

13. Nomination de l'AP pour les Tournois L1

13.1. L'AP d'une compétition mondiale officielle est nommé par le Président/la Présidente de la FIDE, et d'une compétition continentale par le Président/la Présidente Continental, dans les deux cas en consultation avec l'OC. Il/Elle détient le titre d'Arbitre International de catégorie « A » ou « B » ([voir Règlement B.06.3 du FIDE Handbook](#) [« Regulations for the Classification of the Chess Arbiters »](#)) et a l'expérience adéquate des compétitions de la FIDE, des langues officielles de la FIDE et des règlements relatifs de la FIDE.

13.2. La FIDE et/ou le Comité d'Organisation nomme, en consultation avec l'AP, les autres arbitres et les autres membres de l'équipe.

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

Réalisé à partir d'extraits du Handbook [C.02 - Normes concernant le matériel de jeu pour les compétitions de la FIDE \(2022\)](#) et du texte de la commission technique de la FIDE [Recommandations pour l'organisation de tournois \(2022\)](#)

Ces règlements s'appliquent au matériel utilisé dans les compétitions de la FIDE. Les fabricants de matériel et les équipes d'organisation sont tout à fait libres de faire ou utiliser du matériel différent pour toutes les autres compétitions en tentant de respecter un minimum ces recommandations.

1. **Equipement échiquéen**

1.1. Un équipement respectant les directives de la FIDE doit être utilisé dans toutes les compétitions organisées sous l'égide de la Commission des événements (EVE) et de la Commission de stratégie globale (GSC)

1.2. Il est fortement recommandé que l'équipement échiquéen utilisé dans une compétition soit le même pour tous les joueurs/joueuses et toutes les parties.

2. **Pièces de jeu d'échecs**

2.1. Les pièces d'échecs doivent être dans le style Staunton ; et faites de bois, de plastique, ou d'une imitation de ces matériaux.

2.2. La taille des pièces doit être proportionnelle à leur hauteur et à leur forme ; d'autres éléments tels que la stabilité et les considérations esthétiques peuvent également être pris en compte. Le poids des pièces doit être adapté à leur confort de déplacement et à leur stabilité.

2.3. La hauteur des pièces, par ordre décroissant, est la suivante : Roi - 9,5 cm, Dame - 8,5 cm, Fou - 7 cm, Cavalier - 6 cm, Tour - 5,5 cm et Pion - 5 cm. Ces dimensions peuvent varier jusqu'à 10%, mais les pièces doivent rester dans l'ordre décroissant de hauteur.

2.4. Le diamètre de la base d'une pièce doit représenter 40 à 50 % de sa hauteur.

2.5. Les pièces doivent être conçues de manière à pouvoir être clairement distinguées les unes des autres. En particulier, le sommet du Roi doit permettre de le distinguer de celui de la Dame. Le sommet du Fou peut porter une encoche ou être d'une couleur spéciale qui le distingue clairement d'un Pion.

2.6. Les pièces « blanches » peuvent être blanches ou crème, ou d'autres nuances claires de ces couleurs. Les pièces « noires » doivent être brunes ou noires, ou d'autres nuances foncées de ces couleurs. La couleur naturelle du bois (noyer, érable, etc.) peut également être utilisée. Les pièces ne doivent pas être brillantes et doivent être agréables à l'œil. Exemple de pièces d'échecs :



3. Échiquier.

3.1. Pour les compétitions organisées sous l'égide de la GSC, des échiquiers en bois doivent être utilisés. Dans tous les cas, les échiquiers doivent être rigides. Des bois naturels présentant un contraste suffisant, tels que le bouleau, l'érable ou le frêne européen contre le noyer, le teck, le hêtre, peuvent également être utilisés pour les échiquiers. Les échiquiers ne doivent pas être brillants, et avoir une finition terne ou neutre. Une combinaison de couleurs, telles que le marron, ou le feu très clair et le blanc, le crème, le blanc cassé, l'ivoire ou le chamois, peut être utilisée pour les cases d'échecs en plus des couleurs naturelles.

3.2. Pour les compétitions sous l'égide de l'EVE et de la GSC, si des échiquiers électroniques sont utilisés, ils doivent être des échiquiers électroniques approuvés par la FIDE.

3.3. Le côté de chaque case carrée doit mesurer 5-6 cm. Quatre pions doivent pouvoir tenir sur une case.

4. Tables et chaises

4.1. Pour toutes les compétitions organisées sous l'égide de l'EVE et de la GSC :

4.1.1. La longueur de la table est de 110 cm (plus ou moins 15 %)

4.1.2. La largeur de la table est de 85 cm (plus ou moins 15 %)

4.1.3. La hauteur de la table est de 74 cm.

4.2. Pour toutes les compétitions Junior, Jeunes, Cadets et Écoles organisées sous l'égide de l'EVE, la longueur, la largeur et la hauteur des tables peuvent être modifiées en fonction de l'âge des participants en accord avec l'EVE.

4.3. Les chaises doivent être confortables pour les joueurs. Tout bruit lors du déplacement des chaises doit être minimisé.

5. Pendules

5.1. Pour les compétitions sous l'égide de l'EVE et de la GSC, des pendules d'échecs électroniques approuvées par la FIDE doivent être utilisées.

5.2. Pour les tournois homologués par la FIDE, des pendules d'échecs électroniques ou mécaniques peuvent être utilisées. Les pendules mécaniques doivent être équipées d'un dispositif (un « drapeau ») signalant précisément le moment où l'aiguille des heures indique les heures pleines. Le drapeau doit être disposé de manière à ce que sa chute soit clairement visible, aidant ainsi les arbitres et les joueurs à vérifier le temps restant. La pendule ne doit pas être réfléchissante, car cela pourrait la rendre difficile à lire. Elle doit fonctionner aussi silencieusement que possible afin de ne pas déranger les joueurs pendant les parties.

5.3. Le même type de pendules d'échecs devrait être utilisé pendant tout le tournoi, sauf :

5.3.1. Pour les joueurs malvoyants qui utilisent des horloges d'échecs spécialement conçues pour eux.

5.3.2. Lorsque des échiquiers électroniques sont utilisés et nécessitent un type de pendules différent des échiquiers standards.

5.4. Exigences relatives aux pendules d'échecs électroniques

5.4.1. Lorsqu'une pendule d'échecs atteint zéro dans une cadence avec incrément, le temps de la pendule adverse arrête de s'écouler et maintient son dernier affichage (Mode *Freeze*). Pour les tournois en cadence rapide et blitz, la pendule peut être paramétrée pour autoriser le temps adverse à continuer à couler.

5.4.2. Lorsque les deux drapeaux sont tombés, la pendule doit permettre de savoir lequel est tombé en premier.

5.4.3. Les pendules doivent fonctionner en conformité avec les règles du jeu des échecs.

5.4.3.1. L'affichage doit indiquer à tout moment le temps restant pour un joueur/une joueuse (Il est préférable que les secondes soient affichées dès le départ)

5.4.3.2. Les affichages doivent être lisibles à une distance d'au moins 3 mètres.

5.4.3.3. A une distance d'au moins 10 mètres, on doit pouvoir distinguer lequel des deux adversaires a sa pendule en route.

5.4.3.4. Dans le cas d'une cadence utilisant plusieurs périodes, l'écran doit afficher clairement lequel des deux adversaires a passé le contrôle de temps en premier.

5.4.3.5. Si les batteries de la pendule sont faibles, la pendule doit l'indiquer.

5.4.3.6. Au moment de l'apparition de l'indicateur de batteries faibles, la pendule doit avoir encore une autonomie irréprochable pendant au moins 10 heures.

5.4.3.7. Une attention particulière doit être accordée à l'annonce correcte au moment des contrôles de changement de périodes.

5.4.3.8. En cas de sanction liées à la pendule, il doit être possible pour un unique arbitre d'effectuer les corrections du temps et du compteur de coups dans un délai de 60 secondes.

5.4.3.9. Il doit être impossible d'effacer ou modifier les données affichées par la pendule avec une manipulation trop simple.

5.4.3.10. Les pendules doivent disposer d'un bref manuel d'utilisation.

5.4.3.11. Toute cadence officielle doit être mentionnée dans les procédures de test des pendules.

5.4.3.12. Les pendules d'échecs électroniques utilisées pour les événements de la FIDE doivent être approuvées par la commission technique de la FIDE.

5.5. Les pendules électroniques approuvées par la FIDE sont les suivantes :

5.5.1. DGT XL (année 2007)

5.5.2. DGT 2010 (année 2010)

5.5.3. Silver Timer (année 2007)

5.5.4. Sistemco (année 2009)

5.5.5. DGT 3000 (année 2014)

5.5.6. CE classic clock (2017) et CE premium clock (2017)

5.5.7. LEAP clock KK 9908 (2017) et la Leap Clock model KK 9909 (2024)

Note : Il est rappelé que pour les autres compétitions, si un modèle de pendules n'est pas approuvé par la FIDE, il appartient à l'arbitre d'indiquer s'il accepte ce modèle ou non.

6. Feuilles de Notation

6.1. Pour les compétitions sous l'égide de l'EVE et de la GSC, des feuilles de score papier ou des feuilles de score électroniques conformes à la FIDE peuvent être utilisées.

6.2. Les feuilles de score papier doivent permettre de noter :

6.2.1. Le nom de la compétition.

6.2.2. Le numéro de la ronde.

6.2.3. Le numéro de l'échiquier.

6.2.4. La date de la ronde.

6.2.5. Le nom du joueur ayant les blancs.

6.2.6. Le nom du joueur ayant les noirs.

6.2.7. Le résultat de la partie.

6.2.8. Les signatures des deux joueurs et de l'arbitre.

6.2.9. Zone permettant d'enregistrer les coups des blancs et des noirs et indiquant le nombre de coups effectués.

6.3. Les feuilles de parties électroniques

Une feuille de parties électronique remplace les versions papier actuellement utilisées dans les tournois et les matchs. Elle permet de faciliter la reconstitution des parties pour la publication dans des situations où aucun autre moyen d'enregistrement des coups n'est utilisé.

Une feuille de partie électronique est un dispositif qui utilise un logiciel permettant au joueur/à la joueuse de noter ses coups et ceux de son adversaire au cours d'une partie avec un enregistrement électronique de la partie jouée.

6.3.1. Règles de base pour cette feuille de partie électronique (appareil utilisé)

- L'appareil est dédié à la notation des parties d'échecs
- L'appareil est entièrement conforme aux règles de la FIDE et aux règles du jeu

- La notation des parties est conforme aux règles du jeu de la FIDE (L'utilisation d'images pour les noms des pièces est autorisée)
- L'appareil peut disposer d'une identification unique permettant d'identifier que le propriétaire est l'organisateur/l'organisatrice de l'événement.
- L'appareil enregistre les actions en mode « Partie » afin d'empêcher ou de détecter un jeu déloyal.
- Il est prévu que seule l'équipe d'organisation du tournoi fournit et soit responsable des feuilles de parties électroniques.
- L'appareil doit avoir un format approximatif d'une feuille A5.
- L'appareil doit être revu et passer le processus de certification sauf décision contraire de la commission technique de la FIDE.

6.3.2. Mode « Partie »

Il s'agit du mode où le joueur/la joueuse note sa partie. Ce mode peut être activé par le joueur/la joueuse, par l'équipe d'organisation du tournoi ou l'arbitre. Les règles suivantes s'appliquent pour le mode « Partie »

- Pendant la partie, il n'est pas possible de changer de mode.
- La notation de la partie est clairement visible par l'arbitre
- Un minimum de 7 coups doit être visible dans une liste de coups.
- Le fait que l'appareil est en mode « Partie » doit être visible.
- Un indicateur doit être visible si la batterie est faible ; lorsque cet indicateur apparaît, la batterie doit avoir encore au moins 8 heures d'autonomie afin de permettre de noter une partie complète.
- L'entrée graphique par un échiquier avec des figurines est autorisée.
- Le défilement des coups est autorisé, de même que la correction des coups saisies de manière incorrecte.
- La partie s'achève quand un résultat est noté et que les deux joueurs ont signé le score. La confirmation du résultat et du déroulement de la partie peut se faire en imprimant la partie ou selon un protocole indiqué par l'arbitre.
- Sur la saisie des coups :
 - Il est permis de noter un coup illégal ;
 - Il est permis de noter les temps des pendules, les propositions de nulle et les autres abréviations permises par les règles du jeu d'échecs. L'entrée des temps des pendules peut se faire avec une notation sous forme d'image ;
 - L'appareil ne doit pas corriger ou signaler de lui-même les coups illégaux ;
 - Si un pat ou un mat n'est pas remarqué, si un coup illégal est achevé, l'appareil doit permettre de noter les coups suivants ;
 - Un compteur de coups automatique doit être disponible.
- L'appareil doit pouvoir redémarrer la notation après une mise en pause.

6.3.3. Mode « Arbitre »

6.3.3.1. Le mode « Arbitre » est un mode optionnel de l'appareil, ce mode est prévu pour donner à l'arbitre des fonctions supplémentaires et l'aider dans son travail.

6.3.3.2. Si un mode « Arbitre » est disponible, les règles suivantes s'appliquent :

- Seul l'arbitre (ou quelqu'un représentant l'organisation du tournoi) est autorisé à accéder à ce mode pendant une partie.
- Dans ce mode, des vérifications peuvent être effectuées sur les coups joués pendant la partie : coups illégaux, répétition de position, règles des 50/75 coups, détection d'un pat ou d'un mat.
- L'arbitre peut retirer des coups en cas de détection d'un coup illégal.

6.3.4. Mode « Propriétaire »

Le mode « Propriétaire » est un mode optionnel de l'appareil. Il s'agit d'un mode dans lequel le concepteur/la conceptrice peut ajouter certaines fonctions échiquéennes pour en faire un produit plus attractif pour ses clients/ clientes.

Si le mode « Propriétaire » est disponible, les règles suivantes s'appliquent :

- L'identification du propriétaire doit être possible dans ce mode.
- Ce mode n'est pas autorisé en cours de partie.
- Aucune utilisation autre que celles liées aux échecs n'est autorisée.
- Pour quiconque, il doit être facile de voir que l'appareil est en mode « Propriétaire »

7. Échiquiers électroniques

7.1. Remarques générales et informations

7.1.1. L'échiquier électronique remplace l'échiquier en bois. La taille de l'échiquier, la taille des cases, le matériau, la couleur doivent être similaires.

7.1.2. Les pièces utilisées doivent être en bois, plastique ou une imitation de ces matériaux, avec une hauteur, un poids, des proportions et une stabilité similaire aux pièces décrites au point 2.2.

7.1.3. Il faut savoir si l'échiquier doit être alimenté par câble ou par batterie (nombre et type pour les piles).

7.1.4. Il faut savoir le type de câble de connexion utilisé et le nombre maximum d'échiquiers pouvant être connectés à une « ligne » de câble.

7.1.5. Il faut savoir le type de connexion sans fil utilisé.

7.1.6. Il faut savoir si l'échiquier électronique est compatible avec les pendules d'échecs choisies.

7.1.7. Il faut connaître les dispositifs prévus pour la transmission et la diffusion des parties.

7.2. Paramètre de fonctionnement

La qualité d'un échiquier électronique s'évalue par le temps en microseconde pour transmettre et afficher les coups sur un dispositif de contrôle, le temps en microseconde pour la création d'un fichier PGN résumant les informations de la partie et le nombre d'échiquiers électroniques pouvant être connecté à un unique ordinateur.

Pendant un tournoi, la priorité reste le confort de jeu des joueurs et joueuses, réparer le dysfonctionnement d'un dispositif électronique de retransmission ne doit pas se faire au détriment de ce confort.

L'arbitre et l'équipe d'organisation doivent se concerter sur un éventuel décalage entre le moment du jeu et la retransmission. La retransmission d'une partie ne doit pas commencer en l'absence d'un des deux adversaires.

8. Lieux de compétitions

8.1. Inspection et préparation du lieu de compétition

8.1.1. Toutes les zones auxquelles les joueurs et joueuses ont accès pendant leurs parties doivent être inspectées soigneusement et à plusieurs reprises par l'équipe d'organisation et les arbitres.

8.1.2. Un espace pour les spectateurs/spectatrices doit être préparé. Les spectateurs/spectatrices ne doivent pas se tenir à moins d'un mètre d'un échiquier.

8.1.3. Un éclairage d'environ 800 lux doit être utilisé. L'éclairage ne doit pas gêner par la perception des pièces en projetant leurs ombres. Il faut se méfier de la lumière du soleil, surtout si l'orientation de celle-ci varie au cours de la partie. L'organisateur doit pouvoir faire varier la qualité de l'éclairage de la salle.

8.1.4. Il est fortement recommandé que la salle soit recouverte de moquette. Le bruit provenant des déplacements des chaises doit être évité.

8.1.5. Le niveau des bruits extérieurs à proximité du lieu de la compétition doit pouvoir être contrôlé.

8.1.6. Il est recommandé un espace d'au minimum 4 mètres carrés pour chaque joueur dans les matchs par équipes ou les tournois toutes rondes.

8.1.7. Des tables spéciales avec une connexion internet et électrique doivent être aménagées pour les arbitres.

8.1.8. Les échiquiers ne doivent pas être placés trop près des portes.

8.1.9. Les conditions de jeu doivent, dans la mesure du possible, être les mêmes pour tous les joueurs et joueuses de la compétition, en particulier entre deux adversaires.

9. Recommandations pour les tournois de débutants (tournois Jeunes/Scolaires)

9.1. Remarques générales.

9.1.1. Ces directives doivent être appliquées pour tous les tournois scolaires sous la responsabilité de la FIDE et sont fortement conseillées dans le cadre de tout tournoi scolaire homologué ou non.

9.1.2. Chaque joueur/joueuse enfant doit être accompagné d'une personne adulte référente (parent ou autre).

9.1.3. Les accompagnateurs/accompagnatrices peuvent aider les enfants à trouver leurs tables.

9.1.4. Pendant une ronde/un match, tous les accompagnateurs/ accompagnatrices/ parents/ entraîneurs /entraîneures sont traités comme des spectateurs/spectatrices. Ils/Elles doivent rester en place dans la zone désignée et ne doivent pas interférer avec une partie en cours. En cas de situation douteuse, ils/elles peuvent uniquement contacter l'arbitre ou l'équipe d'organisation.

9.1.5. Les accompagnateurs/accompagnatrices ne doivent pas utiliser d'appareil électronique dans la salle de jeu.

9.1.6. L'utilisation de caméras avec flash est limitée aux 5 premières minutes de la ronde et uniquement avec la permission de l'arbitre.

Une vigilance accrue est indispensable lorsque des prises de photos sont autorisées, les enfants ne doivent être pris en photo que par des personnes qu'ils/elles connaissent et avec leur consentement ou par l'équipe d'organisation pour la communication médiatique liée à l'événement. Il est nécessaire pour l'équipe d'organisation de s'assurer le respect du droit à l'image. Cela est valable pour toutes les compétitions.

9.2. Arbitrage et conditions du tournoi

9.2.1. Avant la 1^{re} ronde, l'arbitre ou l'équipe d'organisation rappellera aux joueurs/joueuses et leurs accompagnateurs/accompagnatrices les règles de base :

- Comment trouver son appariement (échiquier et couleur)
- Rappeler que les joueurs/joueuses qui perdent continuent pendant tout le tournoi, il n'y a pas d'élimination (sauf si le règlement du tournoi spécifie le contraire)
- Règle du pièce touchée-pièce à jouer
- Jouer avec une seule main
- Utilisation de la pendule
- Coups illégaux et leurs conséquences, manière d'appeler l'arbitre (arrêter la pendule, rester à sa place, lever la main et attendre patiemment l'arbitre)
- L'utilisation d'appareils électroniques et ses conséquences
- La manière d'annoncer un résultat (rester à sa place et attendre l'arbitre – *conseillé pour les plus jeunes* – ou aller à une table spécifique pour dire les résultats)

Note 1 : Il arrive fréquemment que des enfants aillent vers leurs parents à la fin de la partie et oublient d'aller annoncer leurs résultats.

Note 2 : Il arrive que les enfants se trompent de couleurs voire de table, il est important de vérifier leurs noms quand on récupère leurs résultats. Si c'est possible, il est conseillé de vérifier que chaque enfant est bien placé avant le début des premières rondes.

Note 3 : Le temps d'attention des enfants est très court, les annonces faites au micro doivent être les plus courtes possibles et ne contenir que les informations essentielles.

9.2.2. Si possible, toutes les parties doivent se jouer dans une seule salle de jeu.

9.2.3. Dans le cas contraire, chaque salle doit disposer d'au moins un/une arbitre.

9.2.4. Les tables et chaises doivent être adaptées à la taille des enfants. (Conseiller aux parents d'amener un réhausseur pour les plus petits est une pratique courante)

9.2.5. Chaque échiquier, même les échiquiers électroniques retransmis, doit avoir des coordonnées.

9.2.6. Si les joueurs/joueuses sont séparés en plusieurs catégories d'âge, il est recommandé de prévoir de grands affichages pour distinguer chaque catégorie en utilisant des couleurs différentes afin que les enfants puissent facilement se repérer.

9.2.7. L'espace pour les spectateurs/spectatrices doit être préparé et clairement indiqué, il peut se situer à un endroit séparé de la salle de jeu.

9.2.8. Pour ce type de tournoi, il est vivement recommandé d'interdire aux parents d'approcher des échiquiers, de marcher dans les rangées, de rester à côté d'un joueur/d'une joueuse en soutien. Une barrière de sécurité est conseillée.

9.2.9. Dans le cas où des responsables de joueurs/joueuses ont l'autorisation d'être dans la zone de jeu (par exemple pour les matchs par équipes), ils devront rester derrière les joueurs qu'ils/elles soutiennent.

9.2.10. Les affichages doivent être soigneusement préparés.

9.2.11. La nourriture et les boissons devraient être interdites dans la zone de jeu.

Cette interdiction doit être respectée dans les tournois en cadence rapide, pour des parties longues l'arbitre peut préciser si une tolérance s'applique et rappeler que des sanctions peuvent être prises si l'enfant dérange son adversaire en faisant trop de bruit ou si la propreté de sa table se dégrade.

9.3. Rythme de jeu : Dans ce type de tournois, il ne doit pas avoir plus de 6 heures pour toutes les rondes sur une journée.

10. Interruptions du tournoi et conséquence.

10.1. Cas de force majeure

Recommandations pour les arbitres et l'équipe d'organisation d'événements échiquéens : ils doivent indiquer aux joueurs/joueuses s'il est nécessaire d'interrompre la ronde ou le tournoi en cas de force majeure. (Alerte incendie, incident grave pendant le tournoi,...)

10.1.1. Les parties peuvent être interrompues avec la possibilité de mettre un coup sous enveloppe (ajournement), il est toutefois préférable de reprendre les parties, si possible, même après une longue pause où le risque est présent que des joueurs/joueuses puissent avoir eu accès à une aide extérieure.

Dans la mesure du possible, arbitre et organisateur mettront tout en place pour éviter les risques d'accès à une aide extérieure pendant la pause.

10.1.2. Si nécessaire, l'arbitre est autorisé à modifier la cadence de jeu (c'est-à-dire réduire le temps restant pour terminer les parties)

10.1.3. Si nécessaire, il est permis de dépasser les 12 heures de jeu dans la journée pour terminer les parties interrompues et atteindre le nombre prévu de rondes.

10.1.4. L'arbitre en chef et l'équipe d'organisation peuvent organiser, si nécessaire, une ronde avec une cadence de jeu différente pour terminer la journée/le tournoi avec le nombre de rondes requis.

10.2. Autres cas (panne de courant, température basse, bruit, conditions de jeu difficiles, absence d'arbitre, ...)

10.2.1. L'arbitre demande aux joueurs d'arrêter leurs pendules, de noter leurs positions (ou ordonner que des photos des positions soient prises), d'écrire leurs coups sous enveloppe et ordonne le déplacement dans un autre lieu.

10.2.2. La procédure pour mettre un coup sous enveloppe peut être adaptée selon l'urgence de la situation et être effectuée ailleurs.

10.2.3. Si la procédure pour mettre un coup sous enveloppe n'est pas possible, la position en cours reste valable et la partie reprendra à partir de celle-ci.

Chapitre 2.4 : Règles du jeu en ligne

Introduction

Partie I : Règles du Jeu fondamentales

Partie II : Règles du Jeu en ligne

Partie III : Règles pour les compétitions en ligne

Partie III a) : Règles pour les compétitions en ligne avec supervision

Partie III b) : Règlements pour des Compétitions d'échecs Hybrides

ANNEXE I. Règles de fair-play de la FIDE pour les tournois en ligne avec supervision

ANNEXE II. Règles applicables aux personnes aveugles, handicapées visuelles ou à mobilité réduite pour les compétitions en ligne avec supervision

ANNEXE III. Règles pour les personnes aveugles, handicapées visuelles pour les Compétitions Hybrides

Glossaire des Termes dans les Règles du Jeu d'Échecs en ligne

Règles du jeu en ligne approuvées par la FIDEIntroduction

Les Règles du jeu d'Échecs en ligne de la FIDE sont destinées à couvrir toutes les compétitions jouées sur un échiquier virtuel et dont les coups sont transmis par Internet.

Dans la mesure du possible, ces règles sont conçues pour être identiques aux Règles du jeu d'Échecs de la FIDE et aux règles des compétitions homologuées de la FIDE. Elles sont destinées à être utilisées par les joueurs, joueuses et les arbitres dans les compétitions en ligne officielles de la FIDE, et comme spécification technique pour les plateformes de jeu d'échecs en ligne hébergeant ces compétitions.

Ces Règles ne peuvent couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une compétition, mais il doit être possible pour les arbitres ayant les compétences, la faculté de discernement et l'objectivité nécessaires d'arriver à une décision correcte en se fondant sur leur compréhension de ces Règles.

Partie I : Règles du Jeu fondamentales**Article 1 Application des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE**

1.1. Les articles 1 à 3 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE sont appliqués en intégralité, exception faite de l'article 2.1.

1.2. L'article 2.1 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE est remplacé par l'article 3.1 de ce règlement.

1.3. Les articles 4 et 5 des règles fondamentales du jeu d'échecs de la FIDE sont remplacés respectivement par les articles 3 et 5 de ce règlement.

Partie II : Règles du Jeu en ligne**Article 2 La plateforme de jeu**

2.1. Les parties d'échecs en ligne sont jouées sur un échiquier virtuel.

2.2. L'échiquier virtuel est hébergé par une plateforme de jeu en ligne, souvent une application ou un site Web.

2.3. La liste des coups doit être visible à l'écran par l'arbitre et les deux adversaires tout au long de la partie.

2.4. Chacun des deux adversaires a la responsabilité de se familiariser avec les caractéristiques et les fonctionnalités de la plateforme de jeu.

Article 3 Déplacement des pièces sur l'échiquier virtuel

3.1. L'échiquier virtuel est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires"). La case d'angle inférieur droit de l'échiquier est blanche.

3.2. Les coups sont effectués sur l'échiquier virtuel en utilisant un dispositif de jeu, par exemple un ordinateur avec une souris ou une tablette.

3.3. La plateforme de jeu ne doit accepter que les coups légaux.

3.4. La personne ayant le trait est autorisée à utiliser tous les moyens techniques disponibles sur la plateforme de jeu pour effectuer ses coups.

3.5. A minima, la plateforme de jeu doit offrir au joueur ou à la joueuse la possibilité de sélectionner la case d'origine et la case d'arrivée pour effectuer son coup.

3.6. Les options supplémentaires suivantes peuvent être activées et utilisées par les joueurs et joueuses :

a. smart move : le joueur ou la joueuse peut effectuer son coup en sélectionnant uniquement la case d'arrivée lorsqu'un seul coup peut être effectué sur cette case.

b. pre-move : le joueur ou la joueuse peut préparer son coup avant que son adversaire n'ait joué le sien. Le coup est automatiquement exécuté sur l'échiquier en réponse immédiate au coup adverse.

c. Promotion en dame automatique : le joueur ou la joueuse peut configurer la plateforme de jeu pour forcer la promotion en dame sans qu'il ne lui soit proposé de choisir la pièce promue.

3.7. Tous les coups et les temps de la pendule après chaque coup sont automatiquement enregistrés par la plateforme de jeu et visibles des deux adversaires.

3.8. Si un joueur ou une joueuse n'est pas en capacité d'effectuer ses coups, un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, peut être fourni par le joueur pour réaliser cette opération.

Article 4 Pendule virtuelle

4.1. La « pendule virtuelle » désigne l'affichage des temps individuels des deux adversaires par la plateforme de jeu.

4.2. Lorsqu'un joueur ou une joueuse a effectué son coup sur l'échiquier, sa pendule s'arrête automatiquement et celle de l'adversaire démarre.

4.3. Si un joueur ou une joueuse se déconnecte de la plateforme de jeu pendant la partie, sa pendule continue de tourner.

4.4. Chaque joueur et chaque joueuse doit effectuer un nombre minimum de coups ou tous les coups dans une période de temps imparti incluant les incrémentations de temps ajoutées à chaque coup. Le règlement de la compétition doit préciser ces informations à l'avance.

4.5. Si un joueur ou une joueuse ne termine pas le nombre prescrit de coups dans le temps imparti, il/elle perd la partie. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que son adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.

Article 5 Fin de la partie

5.1. La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse qui a maté le roi de son adversaire.

5.2. La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse dont l'adversaire déclare qu'il/elle abandonne en appuyant sur le bouton « Abandon » ou par une autre méthode équivalente disponible sur la plateforme de jeu.

5.3. Un joueur ou une joueuse peut proposer nulle au moyen d'une méthode proposée par la plateforme de jeu. La proposition de nulle ne peut pas être retirée et reste valide jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette en jouant un coup ou que la partie soit conclue d'une autre manière.

5.4. La partie est automatiquement nulle lorsque :

5.4.1. la même position est apparue pour la troisième fois (tel que décrit à l'article 9.2.2 des règles du jeu d'échecs de la FIDE);

5.4.2. le joueur ou la joueuse au trait n'a pas de coup légal et son roi n'est pas en échec. On dit que la partie se termine par un "pat";

5.4.3. une position est survenue dans laquelle aucun des deux adversaires ne peut mettre échec et mat le roi de l'adversaire par une suite de coups légaux ;

5.4.4. les 50 derniers coups de chacun des deux adversaires ont été effectués sans prise, ni déplacement de pion.

Partie III : Règles pour les compétitions en ligne

Article 6 Types de compétitions

6.1. Les compétitions en ligne peuvent être jouées sous les formats suivants :

6.1.1. Une « compétition d'échecs en ligne » sans supervision spécifique des joueurs et joueuses, éventuellement automatisée par une plateforme de jeu sans la supervision d'un arbitre. « Échecs en ligne » est le terme le plus générique pour les parties d'échecs sur Internet. Les règlements de ce type d'événements sont spécifiés par les plateformes de jeu.

6.1.2. Une « compétition d'échecs en ligne avec supervision » est une compétition dans laquelle les joueurs et joueuses sont supervisés à distance par un arbitre. (voir partie III a).

6.1.3. Une « compétition d'échecs hybride » est une compétition dans laquelle tous les joueurs et joueuses sont physiquement supervisés par des arbitres, alors qu'ils jouent en ligne (voir la partie III b).

6.2. Le règlement de la compétition doit préciser de quel type de compétition il s'agit parmi ceux de l'article 6.1.

Article 7 Scores

7.1. À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur ou une joueuse qui perd sa partie ou fait forfait ne marque aucun point (0), et un joueur ou une joueuse qui fait nulle marque un demi-point ($\frac{1}{2}$).

7.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs et joueuses doivent correspondre aux scores normalement associés aux parties ; par exemple, le score $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ n'est pas autorisé

Partie III a) : Règles pour les compétitions en ligne avec supervision**Article 8 Dispositions générales**

8.1. « Le lieu de la compétition » est défini comme étant la « zone de jeu », les toilettes et les salles de repos. La zone de jeu est définie comme la pièce où le joueur ou la joueuse effectue ses coups. Le règlement d'une compétition peut exiger que la zone de jeu soit surveillée par des caméras.

8.2. Personne d'autre que les joueurs et joueuses ne sont autorisés dans la zone de jeu sans la permission des arbitres.

8.3. La cadence de jeu et la méthode de mise en œuvre doivent être précisées dans le règlement de la compétition.

8.4. Si la plateforme de jeu permet aux joueurs et joueuses de déplacer des pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), le règlement de la compétition doit préciser comment gérer de telles irrégularités.

8.5. Le règlement de la compétition doit préciser à l'avance le délai de forfait. S'il n'est pas spécifié, le délai de forfait par défaut est de zéro. Si le règlement de la compétition précise que le délai de forfait par défaut est différent de zéro et si aucun des deux adversaires n'est présent initialement, la personne ayant les blancs perd tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ne le précise autrement ou que l'arbitre n'en décide autrement.

8.6. La plateforme de jeu doit enregistrer l'offre de nulle à côté de la notation du coup jouée lorsque la nulle est proposée.

Article 9 Conduite des joueurs et des joueuses

9.1. Les joueurs et joueuses ne doivent rien faire qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs, y compris la manière dont ils/elles se comportent devant les caméras.

9.2. Chaque joueur et chaque joueuse doit se connecter à la plateforme de jeu avec un équipement autorisé pour accéder à leurs parties.

9.3. Chaque joueur et chaque joueuse doit utiliser son compte personnel lorsqu'il participe à une compétition sur la plateforme de jeu.

9.4. Les joueurs et joueuses doivent porter une tenue correcte lorsqu'ils sont visibles à la caméra et suivre le code vestimentaire de la compétition, s'il y en a un.

9.5. Pendant une partie, un joueur ou une joueuse peut quitter le lieu de la compétition ou la zone de jeu uniquement si l'arbitre l'y autorise.

9.6. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'utiliser tout appareil électronique, notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser n'importe quelle partie sur un autre échiquier.

9.7. Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à avoir des écouteurs dans ou sur leurs oreilles pendant la partie.

9.8.1. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur les lieux de la compétition. Toutefois, le règlement d'une compétition peut permettre de garder de tels appareils à proximité de la zone de jeu, uniquement dans le but de fournir un accès de secours à internet.

9.8.2. S'il apparaît évident qu'un joueur ou une joueuse dispose d'un équipement interdit dans la zone de jeu, il/elle perd la partie. L'adversaire gagne alors la partie. Le règlement de la compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre en chef peut également décider de l'exclure de la compétition.

9.8.3. L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses de lui montrer leurs vêtements, leurs sacs, le contenu stocké dans tout espace de rangement, ou tout autre élément. Le corps d'un joueur ou d'une joueuse, y compris les oreilles, peut également être inspecté. Ces inspections se font sous caméra. La fouille corporelle d'un joueur ou d'une joueuse, à l'exception de l'inspection des oreilles doit être opérée en privé par une personne du même sexe. Cette fouille ne doit pas être enregistrée.

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

9.9. Fumer, y compris vapoter, est interdit devant la caméra.

9.10. Il est interdit de distraire ou d'importuner l'adversaire de quelque manière que ce soit. Cela comprend les réclamations non justifiées, les propositions de nulle déraisonnables, l'envoi de messages incorrects ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

9.11. L'infraction à une quelconque partie des articles 9.1 à 9.10 donne lieu à des sanctions définies par l'article 10.9.

9.12. Les joueurs et joueuses qui ont terminé leurs parties doivent être considérés comme des spectateurs et spectatrices. Ils/Elles doivent se conformer aux instructions de l'arbitre et aux règlements de la compétition. Par exemple : couper leurs microphones, éteindre leur caméra et/ou arrêter le partage d'écran.

9.13. Les joueurs et joueuses ont le droit de demander à l'arbitre une explication de points particuliers des Règles du jeu d'Échecs en ligne de la FIDE.

9.14. À moins que le règlement de la compétition ne précise le contraire, un joueur ou une joueuse peut faire appel de la décision de l'arbitre. Cela inclut les appels contre le résultat d'une partie, même si le résultat a été enregistré par la plateforme de jeu et validé par l'arbitre.

9.15. Les joueurs et joueuses peuvent observer d'autres parties de leur compétition en cours, à condition qu'ils respectent les instructions sur le comportement autorisé pendant une partie et n'affichent que la position actuelle, le temps et/ou le résultat. Il est interdit aux joueurs et joueuses d'accéder à tout type d'analyse pendant la partie.

Article 10 Le rôle de l'arbitre

10.1. L'arbitre s'assure que les règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE sont appliquées.

10.2. L'arbitre doit :

10.2.1. assurer le fair-play ;

10.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition ;

10.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu ;

10.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés ;

10.2.5. superviser le déroulement de la compétition ;

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

10.2.7. suivre les règles et directives contre la tricherie spécifique aux compétitions en ligne de la FIDE.

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

10.3.1. L'arbitre peut désigner des assistants et assistantes pour surveiller les parties.

10.4. L'arbitre doit inspecter la zone de jeu de manière appropriée avant le début d'une partie.

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

10.6. L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les règles du jeu d'échecs en ligne de la FIDE.

10.7. Les joueurs et joueuses des autres parties ne doivent pas parler ou intervenir dans une partie. Les spectateurs et spectatrices ne sont pas autorisés à intervenir dans une partie. L'arbitre peut exclure les contrevenants du lieu de la compétition.

10.8. A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

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

- 10.9.1. l'avertissement ;
- 10.9.2. l'augmentation du temps restant à l'adversaire ;
- 10.9.3. la diminution du temps restant à la personne fautive ;
- 10.9.4. l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie ;
- 10.9.5. la diminution des points marqués dans la partie par la personne fautive;
- 10.9.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide aussi du score de l'adversaire) ;
- 10.9.7. une amende définie à l'avance ;
- 10.9.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes ;
- 10.9.9. l'exclusion de la compétition.

Article 11 Déconnexions

11.1. Il est de la responsabilité de chaque joueur et de chaque joueuse d'être connecté à la plateforme de jeu. Ceci inclut l'accès à une connexion internet stable et à un appareil de jeu en état de marche.

11.1.1. Les joueurs et joueuses peuvent disposer d'une connexion par l'intermédiaire d'un appareil mobile, mais seulement avec la permission explicite de l'arbitre.

11.2. Les joueurs et joueuses doivent suivre les instructions données par l'arbitre concernant leur présence sur la plateforme de jeu.

11.3. Le règlement de la compétition doit faire état des conséquences et des éventuelles sanctions en cas de déconnexion de la plateforme de jeu au cours d'une session de jeu.

11.4. Pendant une partie, si un joueur ou une joueuse se trouve déconnecté de la plateforme de jeu, sa pendule continue de tourner.

11.4.1. S'il/Si elle peut se reconnecter à la partie avant que son temps de réflexion ne soit épuisé, il/elle devra continuer à jouer avec le temps de réflexion restant à sa pendule. L'arbitre décide éventuellement de sanctions plus importantes si cela est approprié à la situation.

11.4.2. S'il/Si elle ne peut pas se reconnecter à la partie avant que son temps de réflexion ne soit épuisé, il/elle perd la partie, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose (incluant le délai sous lequel les joueur et joueuses déconnectés doivent se reconnecter). Toutefois, la partie est nulle si la situation est celle décrite à l'article 4.5.

11.5. Pendant une déconnexion aucun des deux adversaires ne doit quitter sa place sans l'autorisation de l'arbitre.

Article 12 Conditions de jeu

12.1. Pendant une partie les joueurs et joueuses ne doivent jouer qu'avec un seul écran et le partager avec l'Arbitre, sauf s'il est précisé autre chose dans le règlement de la compétition.

12.2. Pendant une session de jeu, l'arbitre doit avoir accès sur requête aux applications ouvertes sur l'appareil des joueurs et joueuses.

12.3. Aucune application autre que celle utilisée pour jouer ainsi qu'un système de vidéoconférence ne doit être ouverte sur l'appareil des joueurs et joueuses pendant la session, sans autorisation de l'arbitre.

Article 13 Système de vidéoconférence

13.1. Quand une compétition est supervisée en vidéo, l'organisation de la compétition doit mettre à disposition un système de vidéoconférence (SVC) à l'usage des joueurs, joueuses et des arbitres. Le système doit disposer des fonctions suivantes :

- 13.1.1. Une vue complète du joueur/de la joueuse avec au minimum son visage, et sur demande, une vue de sa zone de jeu ;
- 13.1.2. Le son du joueur/de la joueuse et de son environnement (via un microphone) ;

13.1.3. Un service de partage de l'écran du joueur/de la joueuse (sous contrôle du joueur/de la joueuse et de l'arbitre).

13.2. Tous les joueurs et joueuses doivent se connecter au SVC à une heure spécifiée par l'arbitre et rester connectés pendant l'intégralité de la session.

13.3. Si une personne se déconnecte du SVC, mais est encore connectée à la plateforme de jeu, il est alors interdit à cette personne de bouger une quelconque pièce de l'échiquier jusqu'à ce qu'elle se reconnecte au SVC.

13.4. Le règlement de la compétition peut spécifier qu'un système de cartons jaunes (avertissement) et rouges (perte) est mis en place afin de signifier toute sanction due aux déconnexions du SVC.

Article 14 Caméras et microphones

14.1. Dans le cas d'une supervision vidéo, le joueur/la joueuse doit utiliser une webcam montrant l'intégralité de son visage durant toute la partie. L'image diffusée ne doit pas cacher l'environnement du joueur/ de la joueuse, aucun fond virtuel n'est autorisé.

14.2. L'éclairage de la pièce doit être suffisant pour permettre au mouvement des yeux du joueur/de la joueuse d'être contrôlé par l'arbitre et diffusé.

14.3. Un microphone doit toujours transmettre à l'arbitre chaque son audible émis près du joueur/de la joueuse.

14.4. Le règlement de la compétition peut spécifier la nécessité de dispositifs de surveillance supplémentaires (ex : caméras)

Article 15 Irrégularités

15.1. Chaque joueur et chaque joueuse peut demander l'assistance d'un arbitre. Si un joueur ou une joueuse appelle l'arbitre pour demander son assistance, l'arbitre détermine si cette personne avait une raison valable de le faire. Si elle n'a pas de raison valable, elle peut être pénalisée en accord avec l'Article 10.9.

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

15.3. Si une partie n'est pas déclarée automatiquement nulle alors qu'une des situations décrites dans l'article 5.4 (situations de nulles automatiques) est survenue, l'arbitre doit déclarer la partie nulle.

15.4. Si une plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en contradiction avec l'article 4.5 (existence de possibilités de mat), l'arbitre a autorité pour modifier le résultat automatique.

15.5. Si pendant une partie, il est constaté que le réglage d'une ou des deux pendules est incorrect, l'arbitre doit ajuster immédiatement les pendules. L'arbitre doit réaliser le réglage correct et ajuster les temps, si nécessaire. L'arbitre doit faire preuve du plus grand discernement pour déterminer le réglage des pendules.

15.6. S'il est nécessaire d'interrompre la partie pour une quelconque raison, l'arbitre met la pendule en pause si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre peut ajouter du temps supplémentaire à un ou aux deux adversaires.

Partie III b) : Règlements pour des Compétitions d'échecs Hybrides

Article 16 Dispositions générales

16.1. L'organisateur ou organisatrice en chef désigne les salles de jeu pour la compétition. Chaque salle de jeu est sous le contrôle d'un organisateur local.

16.2. Il est demandé à chaque équipe organisatrice locale de fournir une salle de jeu adéquate pouvant accueillir une compétition d'échecs hybride

« Le lieu de la compétition » est défini comme étant la zone de jeu, les salles de repos, les toilettes, la zone de rafraîchissement, la zone fumeur ainsi que tout autre endroit désigné par l'arbitre. La « zone de jeu » est définie comme l'endroit où se tiennent les parties d'une compétition. Seuls les joueurs, joueuses et l'arbitre sont autorisés à accéder à la zone de jeu.

16.3. Chaque lieu de compétition doit être placé sous surveillance vidéo.

16.4. Dans chaque lieu de compétition, les mesures de fair-play doivent être appliquées en accord avec les règles et les mesures de protection contre la tricherie de la FIDE. Sans y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou un quelconque dispositif de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

16.5. Chaque équipe d'organisation locale est tenue de fournir une connexion internet sur le lieu de la compétition. Les joueurs et les joueuses ne sont pas responsables de leur connexion à la plateforme d'hébergement internet (PHI) et au système de communication (si requis par les règles de la compétition), à moins que les règles de la compétition spécifient autre chose.

16.6. Dans chaque lieu de compétition, les appareils électroniques de jeu utilisés pour la conduite de parties en ligne (appareils de jeu) doivent être fournis par l'équipe organisatrice locale, à moins que les règles de la compétition spécifient autre chose.

16.7. Pendant la partie, chaque joueur et chaque joueuse doit avoir accès sur son appareil de jeu à un échiquier virtuel et à tout logiciel requis pour ce propos. Par ailleurs, aucun autre site web, application ou logiciel ne doit être ouvert sur l'appareil de jeu. La seule exception consiste en un système de communication (vidéo), si cela est requis par les règles de la compétition.

16.8. Au minimum deux arbitres sont nommés dans chaque lieu de compétition : l'Arbitre en Chef Local (ACL) et l'Arbitre Technique Local (ATL).

16.9. Le nombre total d'arbitres nécessaires pour chaque lieu de compétition varie en fonction du type de compétition, du système de jeu, des nombres de joueurs et joueuses ainsi que de l'importance de la compétition.

16.10. Si la plateforme de jeu autorise les joueurs et joueuses à déplacer les pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), le règlement de la compétition doit spécifier comment traiter de telles irrégularités.

16.11. Le règlement de la compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est de zéro. Si le règlement de la compétition spécifie que le délai de forfait n'est pas zéro et si aucun des deux adversaires n'est présent initialement, la personne conduisant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'elle arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient autre chose ou que l'arbitre ne décide autrement.

16.12. La plateforme de jeu doit enregistrer une offre de nulle à côté du coup associé à cette proposition.

Article 17 Conduite des joueurs et des joueuses

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

17.2. Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à utiliser leur propre appareil de jeu sur le lieu de compétition, à moins que le règlement de la compétition ne spécifie autre chose.

17.3. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur le lieu de la compétition. L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses le droit d'inspecter en privé leurs vêtements, sacs, autres objets ou corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par l'arbitre, inspecte le joueur ou la joueuse et doit être du même genre que le joueur ou la joueuse. S'il est évident qu'un joueur ou une joueuse a un tel appareil sur sa personne dans le lieu de la compétition, il/elle perd la partie. La victoire est attribuée à l'adversaire. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre en chef peut aussi décider d'exclure le joueur de la compétition.

17.4. Le règlement de la compétition peut autoriser le stockage d'un appareil électronique dans les sacs des joueurs et joueuses, à condition que l'appareil soit complètement éteint. Ce sac doit être placé dans un lieu agréé par l'ACL.

17.5. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses de faire usage de notes, sources d'information ou de recevoir des conseils.

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

17.7. Pendant une partie, les joueurs et les joueuses peuvent quitter la zone de jeu ou les lieux de la compétition seulement avec l'autorisation de l'arbitre.

17.8. Les joueurs et les joueuses doivent respecter le code vestimentaire de la compétition, s'il y en a un.

17.9. Toute infraction aux articles 17.1 à 17.8 conduit à des sanctions en accord avec l'article 18.4.

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

17.11. À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse peut faire appel de toute décision de l'arbitre. Ceci inclut l'appel contre le résultat d'une partie, même si le résultat a été affiché par la plateforme de jeu et approuvé par l'arbitre.

Article 18 Le Rôle de l'Arbitre

18.1. Les arbitres s'assurent que ces règles sont appliquées.

18.2. L'arbitre doit :

18.2.1. assurer le fair-play,

18.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition,

18.2.3. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu,

18.2.4. s'assurer que les joueurs et joueuses ne soient pas dérangés,

18.2.5. superviser le déroulement de la compétition,

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

18.2.7. suivre les directives et les mesures de protection contre la triche de la FIDE (voir Article 16.4).

18.3. Les arbitres surveillent les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, font appliquer les décisions qu'ils ont prononcées, et infligent des sanctions aux joueurs si nécessaire.

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

18.4.1. l'avertissement,

18.4.2. l'augmentation du temps de jeu restant à l'adversaire,

18.4.3. la diminution du temps de jeu restant de la personne fautive,

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

18.4.5. la diminution des points marqués dans la partie pour la personne fautive,

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

18.4.7. une amende définie à l'avance,

18.4.8. l'exclusion pour une ou plusieurs rondes,

18.4.9. l'exclusion de la compétition.

18.5. Avant le début de chaque partie, chaque ACL est responsable de la vérification de la conformité aux spécifications de l'Article 16.7 de tous les appareils de jeu.

18.6. Avant le début de chaque partie, chaque ACL est responsable de vérifier le fair-play de chaque joueur et chaque joueuse.

18.7. Chaque ACL est responsable de la gestion des enregistrements des caméras du lieu de la compétition.

18.8. Chaque ATL est responsable de la vérification de la connexion des joueurs et des joueuses à la PHI et à un réseau de communication (si requis par le règlement de la compétition) avant et durant chaque partie.

18.9. Chaque ATL doit immédiatement rapporter à l'Arbitre Principal tout cas de déconnexion. Une fois la connexion rétablie, l'Arbitre Principal prend une décision, basée sur les circonstances, parmi (liste non exhaustive) :

a) la reprise de la partie depuis la position ajournée,

b) la réduction du temps de jeu restant pour la personne déconnectée,

c) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec le même temps,

d) le redémarrage de la partie depuis la position initiale avec une période de temps plus courte.

Article 19 Irrégularités

19.1. Chaque joueur et chaque joueuse peut demander l'assistance d'un arbitre. Si un joueur ou une joueuse appelle l'arbitre pour demander son assistance, l'arbitre détermine si cette personne avait une raison valable de le faire. Si elle n'a pas de raison valable, elle peut être pénalisée en accord avec l'Article 18.4.

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

19.3. Si une partie n'est pas déclarée automatiquement nulle alors qu'une des situations décrites dans l'Article 5.4 (situations de nulles automatiques) est survenue, l'arbitre déclare la partie nulle.

19.4. Si une plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en contradiction avec l'Article 4.5 (existence de possibilités de mat), l'arbitre a autorité pour modifier le résultat automatique.

19.5. Si durant une partie, on constate que le réglage de l'un ou des deux afficheurs est incorrect, l'arbitre doit ajuster les pendules immédiatement. L'arbitre doit réaliser le réglage correct et ajuster les temps, si nécessaire. Il/Elle fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les réglages des pendules.

19.6. S'il est nécessaire d'interrompre la partie pour une raison quelconque, l'arbitre met la pendule en pause si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre pourra ajouter du temps supplémentaire à l'un ou aux deux afficheurs.

Article 20 Utilisation d'un Jeu d'Échecs Traditionnel pour les Compétitions Hybrides

Si la cadence de jeu utilisée pour la compétition inclut un incrément d'au moins 30 secondes par coup à partir du 1er coup, alors les règles de la compétition peuvent spécifier que les joueurs et joueuses sont autorisés à utiliser un jeu d'échecs traditionnel (échiquier et pièces) à leur convenance durant les parties. Dans ce cas, les conditions suivantes s'appliquent :

20.1. L'échiquier virtuel et la pendule virtuelle demeurent l'enregistrement définitif de la partie.

20.2. Les règles spécifiques de la compétition doivent préciser le nombre nécessaire d'arbitres.

20.3. Les coups joués sur l'échiquier virtuel peuvent être accompagnés d'un signal sonore clairement audible (clic) de sorte que chaque joueur et joueuse puisse être informé, sans aucun retard, du dernier coup joué par leur adversaire. Ceci doit être mis en œuvre de façon à ne pas perturber les autres parties.

20.4. Les joueurs et joueuses sont responsables du déplacement des pièces sur leur échiquier traditionnel. La seule action autorisée sur l'échiquier traditionnel est la reproduction des coups joués sur l'échiquier virtuel de chaque côté.

20.5. Personne n'est autorisé à jouer son coup sur l'échiquier virtuel (sauf pour le 1er coup des Blancs) avant d'avoir reproduit son propre coup précédent sur l'échiquier traditionnel. La position sur l'échiquier traditionnel doit toujours rester la même que celle de l'échiquier virtuel ; la seule différence permise est le délai pour le dernier coup.

20.6. En cas de violation des Articles 20.4 et 20.5, l'arbitre a le droit d'intervenir et les pénalités décrites à l'Article 18.4 s'appliquent.

20.7. Les règles spécifiques de la compétition peuvent imposer l'usage obligatoire de feuilles de partie par les joueurs et joueuses.

ANNEXE I. Règles de fair-play de la FIDE pour les tournois en ligne avec supervision

Les règles suivantes concernent les échecs en ligne. Elles s'appliquent à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Pour les compétitions nationales et les tournois privés, il est fortement recommandé d'adopter ces règles, adaptées le cas échéant.

A. Dispositions générales

A.1 Toutes les parties de la compétition doivent être surveillées par un logiciel de surveillance (logiciel de Fair-Play) pendant et/ou après les parties.

A.2 Le seul logiciel de Fair-Play autorisé par la FIDE est le « FIDE Game Screening Tool ». Les autres logiciels doivent être explicitement approuvés par la Commission du Fair-Play de la FIDE (FPL).

A.3 La plupart des plateformes de jeu analysent automatiquement les parties d'une compétition par leurs propres procédures anti-triche Ces procédures ne sont pas officielles dans les compétitions de la FIDE. Elles donnent seulement une indication qui nécessite ensuite une enquête plus approfondie.

A.4 Les joueurs et joueuses doivent jouer sous leur vrai nom.

A.5 Il peut être demandé aux joueurs et joueuses d'être visibles par caméra en utilisant un SVC (entre les parties, les joueurs et joueuses peuvent être autorisés à éteindre la caméra). Les images de la plate-forme de vidéoconférence peuvent être enregistrées par l'organisateur. Seuls l'arbitre en chef, le groupe d'expertise (le cas échéant), les membres de la CED (Commission d'Ethique et de Discipline) et de la FPL peuvent y accéder si nécessaire. Les enregistrements sont effacés un an après l'annonce officielle des résultats, sauf si des procédures à l'encontre de participants et participantes au tournoi en question ont été ouvertes auparavant par la FPL ou la CED.

A.6 Il peut être demandé aux joueurs et joueuses de montrer leur environnement ainsi que le gestionnaire des tâches de leur ordinateur. Cette demande peut être faite à tout moment. Les joueurs et joueuses peuvent être invités par l'arbitre à partager leur écran et à désactiver la fonction de chat pendant le jeu. Avant d'imposer ces obligations dans le règlement de la compétition, l'équipe d'organisation doit s'assurer d'avoir reçu les conseils juridiques appropriés concernant la protection de l'enfance et de la vie privée.

A.7 Les autres compétitions doivent être menées conformément aux principes ci-dessus et/ou aux politiques de Fair-Play en ligne des fédérations nationales. Lorsque, dans ce cas, une compétition est organisée sur une plateforme de jeu qui applique ses propres politiques de Fair-Play, les joueurs et joueuses doivent être informés que les arbitres ne peuvent pas intervenir dans les décisions prises par la plateforme de jeu.

A.8 Les arbitres doivent être familiarisés avec les procédures de la plateforme de jeu :

- i) Pour traiter les allégations de tricherie,
- ii) Pour le signalement ou la clôture des comptes,
- iii) Pour le traitement des recours.

A.9 Dans les cas où les résultats officiels sont déterminés par l'arbitre en chef plutôt que par la plateforme de jeu, le règlement de la compétition doit préciser si les points gagnés par des joueurs et joueuses qui se retrouvent ensuite exclus ou disqualifiés sont attribués ou non à leurs adversaires.

A.10 Les prix ne devraient pas être attribués aux joueurs et joueuses tant que les contrôles du Fair-Play effectués par la plateforme de jeu et avec le « FIDE Game Screening Tool » n'ont pas été achevés.

A.11 Dans certaines compétitions, en particulier les compétitions officielles de la FIDE, le règlement de la compétition peut préciser que des disqualifications et autres sanctions peuvent être imposées sans qu'il soit établi qu'une tricherie a eu lieu. Dans ce cas, les sanctions ne sont pas étendues au jeu physique sur l'échiquier en l'absence de preuves supplémentaires.

A.12 Le règlement de la compétition peut prévoir que la décision de l'arbitre en chef ou d'un groupe d'expertise, désigné à cet effet, sur la perte d'une partie ou sur l'exclusion de la compétition en cas de suspicion de tricherie est définitive. Toutefois, cela ne porte pas préjudice au droit de la personne concernée de faire appel si des sanctions plus importantes lui sont infligées.

A.13 La FPL peut créer une sous-commission ou un groupe de travail dédié uniquement aux échecs en ligne.

A.14 Le règlement de la compétition ne peut pas prévoir que toutes les questions de Fair-Play pour la compétition relèvent de la seule responsabilité de la plateforme de jeu.

B. Infractions de tricherie en ligne

B.1 Conceptuellement, la tricherie aux échecs en ligne est définie comme tout comportement qu'un joueur ou une joueuse adopte afin d'obtenir un avantage sur son adversaire ou d'atteindre un objectif dans une partie en ligne si, selon les règles du jeu, cet avantage ou cet objectif n'est pas censé avoir été atteint.

B.2 Plus précisément, on entend par "tricherie" :

- i) l'utilisation délibérée de dispositifs électroniques ou d'autres sources d'information ou de conseil au cours d'une partie, ou bien ;
- ii) la manipulation des compétitions d'échecs, c'est-à-dire un arrangement, un acte ou une omission intentionnelle visant à altérer de manière inappropriée le résultat ou le déroulement d'une compétition d'échecs afin de supprimer tout ou partie du caractère imprévisible de ladite compétition d'échecs en vue d'obtenir un avantage indu pour soi-même ou pour autrui.

La manipulation des compétitions d'échecs comprend, sans s'y limiter, la manipulation des résultats, la tromperie (baisse artificielle du classement par la perte délibérée de parties), le trucage de parties, la fraude au classement et la participation délibérée à des compétitions ou à des parties fictives.

B.3 Les infractions liées à la tricherie spécifiques aux échecs en ligne sont le piratage et l'usurpation d'identité, c'est-à-dire lorsque quelqu'un d'autre joue à la place du joueur ou de la joueuse. Les modalités de traitement de ce type d'infractions sont analogues à celles des infractions de tricherie, y compris l'application des mesures disciplinaires internes de la FIDE.

B.4 Des données statistiques peuvent conduire à l'hypothèse qu'une infraction de tricherie a été commise, à moins que le joueur ou la joueuse puisse prouver, selon la prépondérance des probabilités, qu'il jouait honnêtement.

C. Charge et preuves

C.1 Il incombe à la FPL de prouver qu'une infraction de tricherie en ligne a été commise. Pour que la faute de cette personne soit retenue et établie, la FPL devra apporter et soumettre la preuve qu'une infraction de tricherie en ligne a été commise à l'appréciation de l'instance d'audition, en prenant en compte la gravité de l'allégation qui est faite. Cette manière de prouver la faute aura plus de valeur qu'une simple mise en balance des probabilités, mais reste moindre que l'absence de tout doute raisonnable. L'article B.4 reste inchangé.

C.2 Lorsque les présentes règles de fair-play imposent à un joueur, une joueuse ou à toute autre personne présumée avoir commis une infraction de tricherie en ligne, la charge de renverser la présomption ou d'établir des faits ou circonstances faits spécifiques, le degré de preuve est établi par la prépondérance des probabilités.

D. Fausse accusation

D.1 Une fausse accusation est un abus de la liberté d'expression. Une fausse accusation aux échecs comme dans tout autre domaine peut porter atteinte à une réputation. Le droit à la protection de la réputation est protégé dans le cadre du droit au respect de la vie privée. Pour décider si une accusation est manifestement infondée et peut donc être considérée comme un abus de la liberté d'expression, les critères suivants sont pris en compte : a) le caractère suffisant de la base factuelle de l'accusation ; b) le niveau de la compétition ; c) le titre et le classement de la personne qui est accusée de tricherie en ligne ; d) le résultat final de la personne accusée dans la compétition en question ; e) le moyen et l'ampleur de la diffusion de l'accusation (médias sociaux, interview publique, blog, etc.) Cette liste des critères n'est pas exhaustive.

D.2 Une fausse accusation aux échecs en ligne est traitée mutatis mutandis comme pour le jeu physique sur l'échiquier.

E. Sanctions

E.1 Les sanctions imposées pour une infraction de tricherie en ligne peuvent être étendues aux échecs physiques sur l'échiquier. Une sanction prévue dans le Code d'Ethique de la FIDE comme une interdiction d'un an peut être réduite à 6 mois pour les échecs physiques sur l'échiquier.

E.2 D'autres aspects de sanctions sont appliqués mutatis mutandis aux échecs en ligne, tels qu'ils sont appliqués aux échecs physiques sur l'échiquier : l'âge des joueurs et joueuses, la fréquence et la nature de l'infraction, la nature de la compétition et d'autres circonstances sont pris en compte de manière exhaustive.

F. Juridiction

La Commission du Fair-Play de la Fide (FPL) est compétente pour toutes les questions liées à la tricherie, y compris les fausses accusations dans tous les événements officiels de la FIDE. Les personnes soumises à la juridiction de la FPL sont les joueurs et joueuses, les parties prenantes et les capitaines d'équipe. Les parties prenantes comprennent, sans s'y limiter, les responsables de délégation, les personnes qui seconcent ou entraînent, les entraîneurs, les managers, les psychologues, les membres de l'organisation, le public, les parents, les journalistes, les officiels du jeu d'échecs, les arbitres, lorsqu'ils sont impliqués dans des incidents de tricherie.

G. Plaintes et enquêtes

G.1 DÉCLENCHEMENT D'UNE ENQUÊTE

G.1.1. Les enquêtes peuvent être ouvertes sur la base d'une plainte déposée après la compétition.

G.1.2. Les enquêtes peuvent également être déclenchées par :

- i) un rapport de l'arbitre en chef d'une compétition ;
- ii) une initiative de la FPL ;

iii) une demande de la Commission d'Ethique et de Discipline (CED) ou de tout autre organe de la FIDE autorisé par les statuts.

G.2 PLAINTES

G.2.1. Seuls les participants à la compétition concernée possédant un identifiant FIDE ont qualité pour porter plainte (c'est-à-dire les joueurs et joueuses, les capitaines et les officiels). Le délai de réclamation est de 24 heures après la fin de la dernière ronde.

G.2.2. Toute plainte doit être soumise par écrit et adressée à la FPL par l'intermédiaire du Bureau de la FIDE. La personne plaignante doit fournir toutes les informations requises dans le formulaire de plainte et doit détailler les raisons pour lesquelles la plainte est déposée, en énumérant tous les éléments connus au moment du dépôt.

G.2.3. Les plaintes orales ou informelles ne sont pas acceptées.

G.2.4. Toutes les plaintes doivent énumérer tous les éléments disponibles au moment de leur dépôt.

G.2.5. Toutes les plaintes fondées uniquement sur l'hypothèse qu'une personne joue à un niveau plus élevé que celui attendu par son classement ne sont pas prises en considération.

G.2.6. La FPL peut ouvrir une enquête sur la base de toute information dont elle a connaissance concernant un éventuel incident de tricherie, y compris une fausse accusation.

G.2.7. Toutes les informations relatives aux plaintes et aux enquêtes restent confidentielles jusqu'à ce que la FPL ait terminé son enquête. En cas de violation des exigences de confidentialité par les personnes ayant porté plainte, l'arbitre en chef ou toute autre personne ayant connaissance de la plainte ou de l'enquête, avant la fin de l'enquête, la FPL peut renvoyer tous les contrevenants devant la CED.

H. Procédure d'enquête

H.1 La FPL a le droit de procéder à des enquêtes préliminaires sur un cas présumé ou possible de triche en ligne.

H.2 Si une plainte est irrecevable ou manifestement infondée, la FPL peut la rejeter par un vote à la majorité.

H.3 Un membre de la FPL (la Personne Enquêtatrice – PE), nommé par la présidence de la FPL, sur la base d'un système d'alternance, est désigné pour enquêter sur la plainte. La Personne Enquêtatrice est un organe indépendant et n'est soumise à aucune consigne de la part d'une autre partie.

H.4 La PE examine les preuves statistiques présentées. Elle prend également en considération les éléments physiques et les observations faites dans le cadre de l'enquête, le cas échéant. Elle peut également recueillir des preuves supplémentaires au cours de son enquête.

H.5 Les joueurs et joueuses, les membres de l'organisation, les arbitres, les fédérations nationales, l'hôte de la plateforme de jeu en ligne en question ainsi que les autres parties prenantes sont tous tenus de coopérer avec la PE. Tout manquement à cette obligation peut entraîner la saisine de la CED.

H.6 La PE instruit chaque cas dans un délai raisonnable, généralement en moins de deux semaines.

H.7 À la fin de l'enquête, la PE rédige un rapport à l'intention de la FPL pour examen, indiquant : l'action qui a déclenché l'enquête, les circonstances factuelles de l'incident, les conclusions de l'enquête et une proposition de sanction. Le rapport peut s'étendre à toute autre violation des règlements de la FIDE constatée par la PE durant son enquête. La FPL peut demander à la PE d'examiner des faits supplémentaires et/ou de mener des investigations plus approfondies.

H.8 Une fois que la PE a remis son rapport définitif, la FPL décide à la majorité si l'affaire doit être transmise à la CED pour être jugée. Si l'affaire n'est pas transmise à la CED, elle est considérée comme rejetée. La FPL transmet ses conclusions à la personne ayant porté plainte et à la personne accusée. Si la fédération nationale de la personne accusée est impliquée, elle en est également informée.

I. Procédure

I.1 Le délai de prescription est d'un an à compter de la dernière ronde de la compétition en ligne en question.

I.2 La langue officielle de travail de la PE est l'anglais. La PE peut, à la demande d'une des parties, autoriser l'emploi d'une langue autre que l'anglais par les parties concernées. Dans ce cas, la PE peut ordonner à l'un ou l'autre ou à tous les requérants de prendre en charge tout ou partie des frais de traduction et d'interprétation. La PE peut ordonner que tous les documents soumis dans des langues autres que l'anglais soient déposés avec une traduction certifiée dans la langue de la procédure.

I.3 Lorsque la PE ne rejette pas une affaire, la personne accusée doit être informée par écrit (par lettre, par courrier électronique ou tout autre moyen) de l'affaire en cours et de son droit de présenter à la PE toute déclaration et tout document en appui de sa défense.

I.4 La partie plaignante et la personne accusée ont le droit d'être représentées ou assistées par des personnes de leur choix.

I.5 Les documents relatifs à la procédure doivent être présentés par écrit, de préférence par courrier électronique.

I.6 Chaque partie impliquée dans une enquête est responsable de ses propres frais, directement ou indirectement liés à l'affaire.

I.7 Lorsqu'une personne soumise à la juridiction disciplinaire d'une autre commission de la FIDE est partie prenante à une enquête, la FPL peut fournir toute information appropriée à cette commission de la FIDE.

J. Condition de participation à une manifestation sportive en ligne

En s'inscrivant à une compétition, chaque joueur et chaque joueuse accepte les mesures susmentionnées comme condition de participation et accepte que sa participation soit soumise à ces mesures. Plus précisément, les joueurs et joueuses acceptent d'être contrôlés par un outil d'évaluation en ligne et acceptent de pouvoir faire l'objet de sanctions disciplinaires.

ANNEXE II. Règles applicables aux personnes aveugles, handicapées visuelles ou à mobilité réduite pour les compétitions en ligne avec supervision

1. Toutes les plateformes de jeu en ligne organisant des compétitions d'échecs doivent être entièrement accessibles aux personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite. Si cela n'est pas possible, les équipes d'organisation doivent fournir une assistance en ligne, une personne par joueur ou joueuse, formée et approuvée par la Commission Handicap de la FIDE.
2. Au moins cinq (5) jours avant le début de la compétition, les personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite doivent envoyer leurs certificats médicaux aux équipes d'organisation pour approbation et doivent être inscrit sur la liste des joueurs et joueuses d'échecs handicapés de la FIDE : <https://dis.fide.com/wr0> au démarrage de la compétition.

Selon les documents fournis, les équipes d'organisation décident si les joueurs et joueuses appartiennent à la catégorie "personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite " et s'ils ont besoin d'une assistance.

3. Les personnes chargées de l'assistance en ligne doivent se connecter au SVC et y inviter les joueur et joueuses qu'ils assistent au moins 15 minutes avant le début de la partie.
4. Les joueurs et joueuses ayant recours à une assistance doivent avoir leur propre échiquier entièrement visible de la personne les assistant.
5. Au début de la partie et pendant toute la durée du jeu, seul l'assistance est responsable de se connecter à la plateforme de jeu, de jouer les coups annoncés et d'annoncer les coups de l'adversaire à son joueur/sa joueuse.
6. Les joueurs et joueuses doivent s'assurer qu'ils peuvent entendre la personne les assistant de manière audible et distinctement. L'annonce des coups doit être entièrement épelée (par exemple : pion de e2 à e4) et en anglais, ou dans toute autre langue convenue entre eux.
7. La personne les assistant peut utiliser soit :
 - Un nouveau compte sur la plateforme de jeu, spécifiquement pour ce tournoi
 - Le compte existant des joueurs ou des joueuses qu'elle assiste, avec l'autorisation de ceux-ci
8. À tout moment durant la partie, les joueurs et joueuses ont le droit de demander le nombre de coups joués, le temps restant à sa pendule et le temps de leur adversaire.
9. Les joueurs et joueuses, par l'intermédiaire des personnes les assistant, ont le droit de demander la nulle ou d'accepter une proposition de nulle de la part de leur adversaire, à tout moment. Aucune autre communication n'est autorisée entre eux. En cas de situation imprévue, les assistants et assistantes reçoivent les instructions de l'arbitre en chef.
10. Pendant une partie, les joueurs et joueuses ne peuvent quitter la zone de jeu ou le lieu de la compétition qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

11. Tous les articles des règlements de la FIDE sur les échecs en ligne sont applicables aux personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite en prolongeant le champ d'application de ces règles aux actions des personnes qui assistent les joueurs et joueuses.

Ajouts aux règlements sur les échecs en ligne :

Article 5.1. Les personnes aveugles/handicapées visuelles ou à mobilité réduite peuvent utiliser leur propre échiquier en plus de l'échiquier virtuel utilisé par l'assistance en ligne.

Article 17.1.1 La personne assistante en ligne désignée doit avoir une vue complète de leur joueur/joueuse.

Article 18.1 La personne assistante en ligne désignée doit avoir une vue complète du visage de leur joueur/joueuse.

ANNEXE III. Règles pour les personnes aveugles, handicapées visuelles pour les Compétitions Hybrides

1. Il est recommandé à l'équipe d'organisation locale de fournir une assistance aux personnes aveugles/handicapées visuelles. Les missions de l'assistance sont :
 - 1.1. Jouer en ligne les coups annoncés par son joueur/sa joueuse.
 - 1.2. Annoncer les coups de l'adversaire.
 - 1.3. Informer les personnes aveugles/handicapées visuelles seulement à leur demande du temps restant sur les pendules.
 - 1.4. Informer les joueurs et joueuses des propositions de nulle de leurs adversaires, et faire les propositions de nulle qui lui ont été communiquées par son joueur ou sa joueuse.
 - 1.5. Aucune autre communication entre l'assistance et les joueurs/joueuses n'est permise.
 - 1.6. Les assistants et les assistantes sont supervisés par l'Arbitre en Chef, l'Arbitre en Chef Local et les autres arbitres.
2. Toutes les autres règles s'appliquent en prolongeant le champ d'application de ces règles aux actions des personnes qui assistent les joueurs et joueuses.

Glossaire des Termes dans les Règles du Jeu d'Échecs en ligne

Ce glossaire fournit des définitions seulement pour les termes propres au jeu d'échecs en ligne. Le numéro d'Article après chaque terme fait référence à la première occurrence de ce terme dans le document.

ACL : Article 16.8. Arbitre en Chef Local.

Appareil de Jeu : Article 3.2. Fait référence à l'ordinateur, l'ordinateur portable ou de bureau, ou un autre équipement autorisé, que le joueur ou la joueuse utilise pour jouer ses coups sur la Plateforme de Jeu.

ATL : Article 16.8. Arbitre Technique Local.

Compétition d'échecs en Ligne : Article 6.1.1. une compétition sans supervision spécifique des joueurs et joueuses, possiblement automatisée par une Plateforme de Jeu sans la supervision d'arbitres.

Compétition Supervisée : Article 6.1.2. une compétition dans laquelle les joueurs et joueuses sont supervisés à distance par un ou plusieurs arbitres.

Déconnexion : Article 11 . Survient quand la connexion Internet ou le signal électronique entre l'appareil de jeu autorisé d'un joueur ou d'une joueuse et la Plateforme de Jeu est perdue pour une raison quelconque.

Échecs Hybrides : Article 6.1.3 . Une compétition d'Échecs Hybrides est un événement dans lequel tous les joueurs et joueuses sont physiquement supervisés par des arbitres pendant qu'ils jouent en ligne.

Échiquier Virtuel : Article 2. Fait référence à la représentation générée par la Plateforme de Jeu, de l'échiquier et des pièces sur l'écran des joueurs et joueuses telle qu'ils l'ont personnalisé à l'aide de la Plateforme de Jeu.

FPL : Annexe A.2. Fait référence à la Commission Fair-play de la FIDE.

Logiciel Fair-play : Annexe I, A.1. Outils logiciels utilisés par les fournisseurs de services de jeu et par la FIDE pour contrôler toutes les parties de tous les joueurs et joueuses coup par coup. Le logiciel Fair-play approuvé par la FIDE est le « FIDE Game Screening Tool ».

Organisateur/Organisatrice en Chef : Article 16.1. La personne responsable pour la désignation et l'approbation de toutes les salles de jeu pour une compétition en ligne.

Organisateur/Organisatrice Local(e) : Article 16.1. La personne responsable de la surveillance d'un seul lieu de compétition. Dépend directement de l'Organisateur/Organisatrice en Chef.

Pendule Virtuelle : Article 4. L'affichage du temps de jeu restant pour chaque joueur et chaque joueuse par la Plateforme de Jeu sur l'écran de l'ordinateur, ou les appareils de jeu.

Personne Enquêtrice (PE): Annexe I, H.3. Fait référence à un membre de la Commission Fair-play de la FIDE chargé d'enquêter sur une situation où des allégations de triche sont survenues.

PHI :Article 16.5. Plateforme d'hébergement Internet.

Piratage : Annexe I,B.3. Survient quand une autre personne joue à la place du véritable joueur dont le nom est celui qui est supposé jouer la partie.

Plateforme de Jeu : Article 2. Fait référence au système d'hébergement ou à l'environnement de jeu pour une partie d'échecs en ligne.

Promotion Automatique : Article 3.6.c. Un pion est automatiquement remplacé par une Dame ou une autre pièce selon les réglages sélectionnés par le joueur dans le logiciel de la Plateforme de Jeu.

SVC : Article 13. Système de Vidéoconférence.

Tricher : Annexe I,8.i. L'usage délibéré par un joueur ou une joueuse d'une assistance externe dans le but d'obtenir un avantage sur l'adversaire (comme utiliser un ordinateur ou l'aide d'une autre personne). Tricher fait aussi référence à une manipulation intentionnelle des compétitions d'échecs, comme, mais non limitée à, jouer délibérément en dessous de son niveau, arranger le résultat d'une partie, frauder sur son classement, et participer fictivement à des parties ou des compétitions.

Tromperie : Annexe I, B.2. Le fait de jouer délibérément en dessous de son niveau réel de jeu.

Trucage de Partie : Annexe I, B.2. L'acte de décider du résultat avant que les parties ne soient jouées.

Partie 3: Les systèmes d'appariements

Chapitre 3.1 : Les tournois toutes-ronde

Chapitre 3.2 : Les matchs au système Scheveningen

Chapitre 3.3 : Les tournois au système Molter

Chapitre 3.4 : Les tournois à élimination directe (Système coupe)

Chapitre 3.5 : Les règles du système suisse

Chapitre 3.1 : Les tournois toutes-rondes

LE SYSTÈME RUTSCH

LES TABLES DE BERGER

LES TABLES DE VARMA

LE SYSTÈME RUTSCH

Le système Rutsch est un système d'appariement des tournois toutes rondes. Il s'appuie sur le principe du taquin et il est apparu au milieu du 19^{ème} siècle. Ce n'est que bien plus tard que son application se fit dans des tournois toutes rondes.

En allemand, le glissement – caractéristique de cette méthode – se dit « ein Rutsch ».

Il se décline en deux méthodologies que voici :

Dans les exemples donnés, un joueur/une joueuse sur case noire joue sa partie avec les noirs.

Tournois à nombre impair de participants :

Dans ces tournois, à chaque ronde, une personne est exempte.

A l'issue de chaque ronde, chaque joueur/joueuse glisse d'une position, dans le sens des flèches.

Voici un exemple sur un tournoi à 7 participants :

Ronde 1		Ronde 2		Ronde 3		Ronde 4		Ronde 5		Ronde 6		Ronde 7
E	D	D	C	C	B	B	A	A	G	G	F	F E
F	C	E	B	D	A	C	G	B	F	A	E	G D
G	B	F	A	E	G	D	F	C	E	B	D	A C
A		G		F		E		D		C		B
→		→		→		→		→		→		→

En adaptant cette méthode aux Échecs, tous les joueurs/joueuses alternent leur couleur à chaque partie (nous avons disposé les échiquiers de manière à permettre cette alternance)

La personne exemptée pour chaque ronde est celle qui se trouve sur la case grisée.

Tournoi à nombre pair de participants

Dans ce type de tournois, voici comment il convient de placer les joueurs et joueuses, symbolisés par des lettres. (Exemple d'un tournoi à 8 joueurs ou joueuses.)

Ronde 1		Ronde 2		Ronde 3		Ronde 4		Ronde 5		Ronde 6		Ronde 7
A	H	A	G	A	F	A	E	A	D	A	C	A B
B	G	H	F	G	E	F	D	E	C	D	B	C H
C	F	B	E	H	D	G	C	F	B	E	H	D G
D	E	C	D	B	C	H	B	G	H	F	G	E F
→		→		→		→		→		→		→

Comme on le voit, la personne A appelée « le pivot » occupe toujours la même table alors que l'ensemble des autres joueurs et joueuses tourne dans le sens qui a été défini.

On alterne les couleurs de l'échiquier de la personne A à chaque ronde.

Cette manière de faire est très pratique quant à l'organisation de tournoi interne sans outillage informatique afin d'assurer que tout le monde s'affronte.

LES TABLES DE BERGER

Les tables de Berger sont prévues pour un nombre pair de joueurs et joueuses.

Dans ces tables, la 1^{re} personne nommée a les Blancs.

Si le nombre de joueurs et joueuses est impair on considère que la personne entre parenthèses est un joueur fictif.

Une personne appariée contre le joueur fictif est en réalité exempt.

Mise en œuvre :

Avant le début du tournoi il est nécessaire d'attribuer un numéro d'appariement de chaque joueur/joueuse. La manière dont est attribué ce numéro est définie avant et apparaîtra dans le règlement du tournoi. (Tirage au sort, classement Elo, utilisation du protocole de Varma)

Notez que dans le cadre d'un tirage au sort il faut aussi préciser de quelle manière est décidé l'ordre du tirage au sort.

Une fois les numéros connus, il suffit d'appliquer strictement la table correspondante au nombre de participants.

Pour un tournoi à double ronde (match aller-retour), il est recommandé d'inverser l'ordre des deux derniers tours du premier cycle. Ceci afin d'éviter trois parties consécutives de la même couleur.

Les arbitres souhaitant approfondir leurs connaissances et leur compréhension de ces tables peuvent se rendre sur le site de la DNA : <https://dna.ffechecs.fr/reglements/approfondissement/>

- [Tables de Berger de 3 à 18 joueurs](#)
- [Explications des tables de Berger](#)
- [Application des tables pour les compétitions par équipes](#)
- [Appariements dirigés en toute-ronde](#)
- [Utilisation du système Rutsch Berger](#)

Tables de BERGER de 3 à 12 joueurs

1 – Pour 3 ou 4 joueurs

R1	1 – (4)	2 – 3
R2	(4) – 3	1 – 2
R3	2 – (4)	3 – 1

2 – Pour 5 ou 6 joueurs

R1	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
R2	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
R3	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
R4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

3 – Pour 7 ou 8 joueurs

R1	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R2	(8) – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
R3	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
R4	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
R6	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

4 – Pour 9 ou 10 joueurs

R1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
R3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
R6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
R8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

5 – Pour 11 ou 12 joueurs

R1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
R2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
R3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
R4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
R5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
R6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
R7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
R8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
R9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
R10	(12) - 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
R11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 - 1

LES TABLES DE VARMA**Introduction :**

Afin de limiter les suspicions d'arrangements entre joueurs/joueuses dans ce type de tournoi, le règlement du tournoi peut préciser que le tirage au sort des numéros d'appariement d'un tournoi « Toutes Rondes » est dirigé de façon à ce que les personnes de même « affinité » ne se rencontrent pas, si possible, dans les 3 dernières rondes.

Cette information doit obligatoirement être communiquée en avance via le règlement intérieur du tournoi.

Dans le texte FIDE original, en Anglais, il n'est question que de la même « fédération ». Il est bien entendu pertinent de l'utiliser aussi quand on rencontre le cas de personnes d'un même club, d'une même ville, d'un même département, d'une même ligue.

Instructions pour le tirage au sort « restrictif » des numéros d'appariement :

Handbook C.05 - Allocation « dirigée » des numéros d'appariement. Texte approuvé par l'Assemblée Générale de la FIDE de 1987.

1. L'arbitre doit préparer à l'avance des enveloppes sans aucune marque, chacune contenant les numéros d'une des séries A, B, C et D comme indiqué dans les tables de Varma au point n°5.
Ces enveloppes sont placées ensuite respectivement dans des enveloppes plus grandes sur lesquelles est indiquée le nombre de numéros contenus dans les petites enveloppes.
2. L'ordre dans lequel les joueurs/joueuses tirent leur numéro est prédéterminé ainsi :
 - Les personnes de la fédération ayant le plus grand nombre de représentants tirent au sort en premiers.
 - Lorsque deux fédérations ou plus comptent le même nombre de représentants, la priorité est donnée à l'ordre alphabétique des codes FIDE des pays.
 - Parmi les joueurs et joueuses d'une même fédération, la priorité est déterminée par l'ordre alphabétique de leurs noms.
3. Par exemple, le premier joueur de la fédération ayant le plus grand nombre de joueurs et joueuses choisira une des grandes enveloppes qui contiendra au moins suffisamment de numéros pour son contingent, puis tirera au sort son numéro d'appariement dans cette enveloppe. Les autres joueurs et joueuses du même contingent tirent également leur numéro d'appariement dans la même enveloppe. Les numéros restants pourront être utilisés par les autres joueurs et joueuses.
4. Les personnes du contingent suivant tirent alors une autre enveloppe et la procédure est répétée jusqu'à ce que tous les joueurs et joueuses aient un numéro d'appariements.

5. Les tables ci-dessous - dites « tables de VARMA » - peuvent être utilisées pour des tournois de 9 à 24 joueurs

	A	B	C	D
9/10 joueurs :	(3,4,8)	(5,7,9)	(1,6)	(2,10)
11/12 joueurs :	(4,5,9,10)	(1,2,7)	(6,8,12)	(3,11)
13/14 joueurs :	(4,5,6,11,12)	(1,2,8,9,,)	(7,10,13)	(3,14)
15/16 joueurs :	(5,6,7,12,13,14)	(1,2,3,9,10)	(8,11,15)	(4,16)
17/18 joueurs :	(5,6,7,8,14,15,16)	(1,2,3,10,11,12)	(9,13,17)	(4,18)
19/20 joueurs :	(6,7,8,9,15,16,17,18)	(1,2,3,11,12,13,14)	(5,10,19)	(4,20)
21/22 joueurs :	(6,7,8,9,10,17,18,19,20)	(1,2,3,4,12,13,14,15)	(11,16,21)	(5,22)
23/24 joueurs :	(6,7,8,9,10,11,19,20,21,22)	(1,2,3,4,13,14,15,16,17)	(12,18,23)	(5,24)

Exemple : Prenons par exemple un tournoi de 12 joueurs.

Trois joueurs d'un même club tirent l'enveloppe B, ils vont se répartir les numéros 1, 2 et 7.

Dans la table de Berger à 12 joueurs on peut constater que :

- Le joueur 1 et le joueur 2 s'affrontent à la ronde N°2.
- Le joueur 1 et le joueur 7 s'affrontent à la ronde N°7.
- Le joueur 2 et le joueur 7 s'affrontent à la ronde N°8.

Ils ne s'affrontent donc pas sur les trois dernières rondes (N°9, N°10 et N°11).

Chapitre 3.2 : Les matchs au système Scheveningen

Ce système permet de faire jouer tous membres d'une équipe contre tous les membres de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux. (*Le système Schiller un peu moins connu applique le même principe mais pour plus que deux équipes*)

Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs joueurs par des chiffres. Par exemple le troisième joueur de l'équipe A est noté A3.

Pour chaque ronde, le premier joueur joue avec les pièces blanches. Par exemple A1-B3 signifie que le premier joueur de l'équipe A joue avec les Blancs contre le troisième joueur de l'équipe B.

Table pour deux équipes de quatre joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1

Table pour deux équipes de cinq joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
B1-A1	B4-A1	A1-B5	A1-B3	B2-A1
B2-A2	A2-B1	A2-B4	B5-A2	B3-A2
A3-B3	B5-A3	B1-A3	A3-B2	A3-B4
A4-B4	B3-A4	B2-A4	A4-B1	B5-A4
A5-B5	A5-B2	B3-A5	B4-A5	A5-B1

Table pour deux équipes de six joueurs

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6

Table pour deux équipes de huit joueurs.

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B7	B8-A1
A2-B2	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B6	B7-A2	A2-B8	B5-A2
A3-B3	B4-A3	A3-B1	B2-A3	A3-B7	B8-A3	A3-B5	B6-A3
A4-B4	B1-A4	A4-B2	B3-A4	A4-B8	B5-A4	A4-B6	B7-A4
B5-A5	A5-B6	B7-A5	A5-B8	B1-A5	A5-B2	B3-A5	A5-B4
B6-A6	A6-B7	B8-A6	A6-B5	B2-A6	A6-B3	B4-A6	A6-B1
B7-A7	A7-B8	B5-A7	A7-B6	B3-A7	A7-B4	B1-A7	A7-B2
B8-A8	A8-B5	B6-A8	A8-B7	B4-A8	A8-B1	B2-A8	A8-B3

Chapitre 3.3 : Les tournois au système Molter

Introduction

Le système Molter est un système créé pour organiser des tournois par équipes se déroulant en un nombre réduit de rondes.

L'arbitre doit connaître les conditions dans lesquelles il est pertinent de l'utiliser :

- Nombre d'équipes restreint par rapport au nombre de rondes.
- Nombre de joueurs et joueuses pair par équipe.
- En général : nombre d'équipes impair. (Le Molter est souvent utilisé pour éviter les exempts)

Organisation des tournois

Pour connaître le nombre d'échiquiers à prévoir dans un tournoi, il suffit de multiplier le nombre des équipes par la moitié du nombre des joueurs d'une équipe (17 équipes à 8 joueurs exigent 17×4 soient 68 échiquiers).

Dès leur arrivée, les capitaines d'équipe remettent à l'arbitre la liste ordonnée des membres de leur équipe, classé conformément au règlement de la compétition concernée.

Il est ensuite effectué un tirage au sort pour attribuer une lettre à chacune des équipes.

Les membres de l'équipe A sont alors nommés A1, A2, A3....selon le nombre de joueurs par équipe.

Dans les tournois à plusieurs rondes, l'ordre des membres de l'équipe ne doit pas être permuté. Le cas échéant, un(e) remplaçant(e) devra prendre la place de la personne sortante.

En théorie l'arbitre connaît à l'avance le nombre d'équipes et a préparé son tableau d'appariements en conséquence.

Le système Molter semble complexe au premier abord mais bien préparé il présente l'avantage de prévoir l'ensemble des appariements dès le début du tournoi.

Important : Il sera toujours prudent d'envisager la défection ou l'inscription sur place d'une, voire de plusieurs équipes et de préparer matériel et tableaux d'appariements pour tous les cas envisageables.

Principes du système Molter

Charles Molter : « L'essentiel c'est que les joueurs prennent plaisir à se rencontrer n'est-ce pas ? »

Les tournois respectant les principes du système Molter vérifieront les conditions suivantes afin de respecter au maximum un traitement égal pour chaque équipe :

A chaque ronde, au sein d'une même équipe, les joueurs et joueuses affrontent des adversaires d'équipes différentes.

Sur l'ensemble du tournoi, chaque joueur/joueuse n'affrontera jamais deux adversaires d'une même équipe. Le nombre de rondes doit donc être strictement inférieur au nombre d'équipes.

Sur l'ensemble du tournoi, chaque équipe affrontera le même nombre de membre de chaque équipe.

Sur l'ensemble du tournoi, pour chaque équipe, le nombre de parties jouées avec les blancs doit être égal au nombre de parties jouées avec les noirs.

Sur l'ensemble du tournois, chaque équipe aura eu le même nombre de « flotteurs montants » (joueur/joueuse affrontant un adversaire mieux placé que lui dans la liste) et le même nombre de « flotteurs descendants » (joueur/joueuse affrontant un adversaire moins bien placé que lui dans la liste).

Classement des équipes

Le classement des équipes est obtenu par l'addition des points réalisés (1 point par victoire, $\frac{1}{2}$ point par partie nulle, 0 par défaite). Il est bien entendu nécessaire de prévoir un système de départage en cas d'*ex-aequo* (Berlin ; Différentiel, nombre de victoires individuel,...)

Comment utiliser les tableaux ?

Les tableaux d'appariements ci-après organisent des tournois en 2 (4, 6, ...) rondes. Ces rondes sont interdépendantes et doivent obligatoirement se jouer par deux.

À ces rondes est adjointe une ronde dite autonome. Celle-ci peut être utilisée :

- Pour organiser un tournoi à une seule ronde.
- Pour organiser un tournoi avec un nombre impair de rondes. Il suffit pour cela de prendre un tournoi à 2;4 ou 6 rondes et de lui ajouter la ronde autonome.

Dans le corps des tableaux, les lettres représentent les équipes et les numéros représentent leurs membres.

En ce qui concerne les appariements proprement dits, le premier nommé a les blancs.

L'exemple « Echiquier N°3.C2-A2 » indique donc que, sur le 3e échiquier, le 2e membre de l'équipe C a les blancs en face du 2e membre de l'équipe A.

Les tableaux établis pour 3, 4, 5 et 7 équipes sont complets et pratiquement équivalents aux « toutes rondes », avec la différence qu'ils gagnent une ronde lorsque le nombre d'équipes est impair. Tous les autres tableaux sont établis pour organiser des tournois en 1, 2 ou 3 rondes seulement.

Il est possible cependant d'élever le nombre de tous les tableaux à volonté.

Les tableaux mis à disposition par la Direction Nationale de l'arbitrage ont été construits en novembre 1991, par l'arbitre international Jean-Claude Templeur, grâce aux documents originaux datés de 1978 fournis par Charles Molter, et sous son contrôle.

Plusieurs tableaux qui n'avaient pas été traités entièrement ont été ajoutés en 2022

Vous pouvez retrouver l'ensemble des tableaux sur le site de la DNA. Dans le livre de l'arbitre ne sont proposés que les appariements pour 3, 5 et 7 équipes qui sont les cas les plus courants que vous pourriez avoir à arbitrer.

Ensemble des tableaux d'appariements au système Molter pour 3 à 13 équipes

<https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2022/09/TableauxMolter.pdf>

Tableaux officiels d'appariements à 3 équipes.

- Les tournois concernant 3 équipes sont complets en 2 rondes. De ce fait, **les rondes autonomes** qui sont signalées par les lettres a ne sont appelées qu'à organiser des tournois en une seule ronde.
- Lorsque le nombre de joueurs et joueuses de chaque équipe est supérieur à 12, il suffit de combiner les tableaux 1,2 et 3 en ajustant les numéros des joueurs.

Exemple : Pour des équipes de 38 joueurs on peut appliquer :

- *Le tableau 1 pour les joueurs 1 à 12 (12 joueurs)*
- *Le tableau 1 pour les joueurs 13 à 24 (12 joueurs)*

- *Le tableau 1 pour les joueurs 25 à 32 (8 joueurs)*
- *Le tableau 2 pour les joueurs 33 à 38 (6 joueurs)*

Tableau 1 Pour 3 équipes à 4 / 8 / 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	B1 – A1	A1 – C1
Echiquier N°2	C2 – B1	C1 – B2	C2 – B1
Echiquier N°3	B2 – A2	A2 – C2	B2 – A2
Echiquier N°4	A3 – B3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°5	B4 – C3	B3 – C4	B4 – C3
Echiquier N°6	C4 – A4	A4 – B4	C4 – A4
Echiquier N°7	A5 – B5	B5 – C5	B5 – A5
Echiquier N°8	C5 – A6	C6 – A5	A6 – C5
Echiquier N°9	B6 – C6	A6 – B6	C6 – B6
Echiquier N°10	C7 – B7	B7 – A7	B7 – C7
Echiquier N°11	A7 – C8	A8 – C7	C8 – A7
Echiquier N°12	B8 – A8	C8 – B8	A8 – B8
Echiquier N°13	B9 – C9	C9 – A9	C9 – B9
Echiquier N°14	A9 – B10	A10 – B9	B10 – A9
Echiquier N°15	C10 – A10	B10 – C10	A10 – C10
Echiquier N°16	A11 – C11	C11 – B11	C11 – A11
Echiquier N°17	B11 – A12	B12 – A11	A12 – B11
Echiquier N°18	C12 – B12	A12 – C12	B12 – C12

Tableau 2 Pour 3 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	B1 – A1	A1 – C1
Echiquier N°2	C2 – B1	C1 – B2	C2 – B1
Echiquier N°3	B2 – A2	A2 – C2	B2 – A2
Echiquier N°4	A3 – B3	B3 – C3	B3 – A3
Echiquier N°5	C3 – A4	C4 – B4	A4 – C4
Echiquier N°6	B4 – C4	A4 – B4	C4 – B4
Echiquier N°7	A5 – B5	C5 – A5	A5 – B5
Echiquier N°8	B6 – C5	B5 – C6	B6 – C5
Echiquier N°9	C6 – A6	A6 – B6	C6 – A6

Tableau 3 Pour 3 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	B1 – A1	A1 – C1
Echiquier N°2	C2 – B1	C1 – B2	C2 – B1
Echiquier N°3	B2 – A2	A2 – C2	B2 – A2
Echiquier N°4	A3 – B3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°5	B4 – C3	B3 – C4	B4 – C3
Echiquier N°6	C4 – A4	A4 – B4	C4 – A4
Echiquier N°7	A5 – C5	C5 – B5	C5 – A5
Echiquier N°8	B5 – A6	B6 – A5	A6 – B5
Echiquier N°9	C6 – B6	A6 – C6	B6 – C6
Echiquier N°10	A7 – B7	B7 – C7	B7 – A7
Echiquier N°11	C7 – A8	C8 – A7	A8 – C7
Echiquier N°12	B8 – C8	A8 – B8	C8 – B8
Echiquier N°13	C9 – B9	B9 – A9	B9 – C9
Echiquier N°14	A9 – C10	A10 – C9	C10 – A9
Echiquier N°15	B10 – A10	C10 – B10	A10 – B10

Dans certaines compétitions fédérales, pour l'intérêt de la compétition, un système Molter « non officiel » est utilisé pour permettre de jouer trois rondes entre trois équipes.

Le tableau suivant est utilisé :

Tableau non officiel Pour 3 équipes à 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Echiquier N°1	A1 - B1	B1 - C1	C1 - A1
Echiquier N°2	A2 - C1	B2 - A1	C2 - B1
Echiquier N°3	B2 - C2	C2 - A2	A2 - B2
Echiquier N°4	C3 - B3	A3 - C3	B3 - A3
Echiquier N°5	C4 - A3	A4 - B3	B4 - C3
Echiquier N°6	B4 - A4	C4 - B4	A4 - C4

Tableaux officiels d'appariements à 4 équipes.**Tableau 4** Pour 4 équipes de 4 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	A3 – D3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°6	B3 – C3	D3 – B3	D3 – C3
Echiquier N°7	B4 – A4	A4 – D4	B4 – D4
Echiquier N°8	D4 – C4	C4 – B4	C4 – A4

Tableau 5 Pour 4 équipes à 4 / 8 / 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	A3 – D3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°6	B3 – C3	D3 – B3	C3 – D3
Echiquier N°7	C4 – B4	A4 – C4	B4 – A4
Echiquier N°8	D4 – A4	B4 – D4	D4 – C4
Echiquier N°9	A5 – C5	B5 – A5	A5 – D5
Echiquier N°10	D5 – B5	C5 – D5	B5 – C5
Echiquier N°11	B6 – A6	A6 – D6	C6 – A6
Echiquier N°12	D6 – C6	B6 – C6	D6 – B6
Echiquier N°13	B7 – D7	A7 – B7	A7 – D7
Echiquier N°14	C7 – A7	D7 – C7	B7 – C7
Echiquier N°15	A8 – B8	B8 – C8	C8 – A8
Echiquier N°16	C8 – D8	A8 – A8	D8 – B8
Echiquier N°17	A9 – D9	C9 – A9	B9 – A9
Echiquier N°18	B9 – C9	D9 – B9	C9 – D9
Echiquier N°19	C10 – B10	A10 – C10	A10 – B10
Echiquier N°20	D10 – A10	B10 – D10	D10 – C10
Echiquier N°21	A11 – C11	B11 – A11	C11 – B11
Echiquier N°22	D11 – B11	C11 – D11	D11 – A11
Echiquier N°23	B12 – A12	A12 – D12	A12 – C12
Echiquier N°24	D12 – C12	C12 – B12	B12 – D12

Tableau 6 Pour 4 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	C3 – B3	A3 – C3	A3 – B3
Echiquier N°6	D3 – A3	B3 – D3	C3 – D3
Echiquier N°7	A4 – C4	B4 – A4	B4 – C4
Echiquier N°8	D4 – B4	C4 – D4	D4 – A4
Echiquier N°9	B5 – A5	A5 – D5	A5 – C5
Echiquier N°10	D5 – C5	C5 – B5	D5 – B5
Echiquier N°11	A6 – D6	C6 – A6	B6 – A6
Echiquier N°12	B6 – C6	D6 – B6	C6 – D6
Echiquier N°13	B7 – D7	A7 – B7	A7 – D7
Echiquier N°14	C7 – A7	D7 – C7	B7 – C7
Echiquier N°15	A8 – B8	B8 – C8	C8 – A8
Echiquier N°16	C8 – D8	A8 – A8	D8 – B8

Tableau 7 Pour 4 équipes de 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – C1
Echiquier N°2	C1 – D1	D1 – A1	B1 – D1
Echiquier N°3	B2 – D2	A2 – B2	C2 – B2
Echiquier N°4	C2 – A2	D2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°5	A3 – D3	C3 – A3	A3 – B3
Echiquier N°6	B3 – C3	D3 – B3	D3 – C3
Echiquier N°7	B4 – A4	A4 – D4	B4 – D4
Echiquier N°8	D4 – C4	C4 – B4	C4 – A4
Echiquier N°9	A5 – C5	B5 – A5	A5 – D5
Echiquier N°10	D5 – B5	C5 – D5	C5 – B5
Echiquier N°11	C6 – B6	A6 – C6	B6 – A6
Echiquier N°12	D6 – A6	B6 – D6	D6 – C6
Echiquier N°13	A7 – B7	B7 – C7	A7 – C7
Echiquier N°14	C7 – D7	D7 – A7	D7 – B7
Echiquier N°15	C8 – B8	A8 – C8	B8 – A8
Echiquier N°16	D8 – A8	B8 – D8	C8 – D8
Echiquier N°17	A9 – C9	B9 – A9	A9 – D9
Echiquier N°18	D9 – B9	C9 – D9	B9 – C9
Echiquier N°19	B10 – A10	A10 – D10	C10 – A10
Echiquier N°20	D10 – C10	C10 – B10	D10 – B10

Tableaux officiels d'appariements à 5 équipes : En 1/2/3 ou 4 rondes

Tableau 8 : 5 équipes à 4/6/12 joueurs					
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	A1 – C1
Echiquier N°2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	B1 – E1
Echiquier N°3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	E2 – D1
Echiquier N°4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	C2 – B2
Echiquier N°5	E2 – B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	D3 – B3
Echiquier N°7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	E3 – C3
Echiquier N°8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	B4 – A3
Echiquier N°9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	A4 – E4
Echiquier N°10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	C4 – D4
Echiquier N°11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	A5 – D5
Echiquier N°12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	B5 – C5
Echiquier N°13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	D6 – E5
Echiquier N°14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	C6 – A6
Echiquier N°15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	E6 – B6
Echiquier N°16	C7 – B7	B7 – D7	C7 – A7	A7 – E7	D7 – C7
Echiquier N°17	D7 – A7	E7 – C7	E7 – B7	D7 – C7	E7 – A7
Echiquier N°18	D8 – E7	A7 – B8	E8 – D7	B7 – A8	A8 – B7
Echiquier N°19	A8 – C8	C8 – D8	A8 – D8	C8 – E8	B8 – D8
Echiquier N°20	B8 – E8	E8 – A8	B8 – C8	D8 – B8	C8 – E8
Echiquier N°21	B9 – D9	C9 – B9	A9 – E9	C9 – A9	D9 – C9
Echiquier N°22	E9 – C9	D9 – A9	D9 – C9	E9 – B9	E9 – A9
Echiquier N°23	A9 – B10	D10 – E9	B9 – A10	E10 – D9	A10 – B9
Echiquier N°24	C10 – D10	A10 – C10	C10 – E10	A10 – D10	B10 – D10
Echiquier N°25	E10 – A10	B10 – E10	D10 – B10	B10 – C10	C10 – E10
Echiquier N°26	A11 – C11	C11 – D11	A11 – D11	C11 – E11	A11 – D11
Echiquier N°27	B11 – E11	E11 – A11	B11 – C11	D11 – B11	B11 – C11
Echiquier N°28	D11 – E12	A12 – B11	E11 – D12	B12 – A11	D12 – E11
Echiquier N°29	C12 – B12	B12 – D12	C12 – A12	A12 – E12	C12 – A12
Echiquier N°30	D12 – A12	E12 – C12	E12 – B12	D12 – C12	E12 – B12

Tableau 9 : 5 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	A1 – C1
Echiquier N°2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	B1 – E1
Echiquier N°3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	E2 – D1
Echiquier N°4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	C2 – B2
Echiquier N°5	E2 – B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	D3 – B3
Echiquier N°7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	E3 – C3
Echiquier N°8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	B4 – A3
Echiquier N°9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	A4 – E4
Echiquier N°10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	C4 – D4
Echiquier N°11	B5 – D5	C5 – B5	A5 – E5	C5 – A5	D5 – C5
Echiquier N°12	E5 – C5	D5 – A5	D5 – C5	E5 – B5	E5 – A5
Echiquier N°13	A5 – B6	D6 – E5	B5 – A6	E6 – D5	A6 – B5
Echiquier N°14	C6 – D6	A6 – C6	C6 – E6	A6 – D6	B6 – D6
Echiquier N°15	E6 – A6	B6 – E6	D6 – B6	B6 – C6	C6 – E6
Echiquier N°16	A7 – C7	C7 – D7	A7 – D7	C7 – E7	A7 – D7
Echiquier N°17	B7 – E7	E7 – A7	B7 – C7	D7 – B7	B7 – C7
Echiquier N°18	D7 – E8	A8 – B7	E7 – D8	B8 – A7	D8 – E7
Echiquier N°19	C8 – B8	B8 – D8	C8 – A8	A8 – E8	C8 – A8
Echiquier N°20	D8 – A8	E8 – C8	E8 – B8	D8 – C8	E8 – B8

Tableau 10 : 5 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	C1 – E1	A1 – C1	C1 – D1	A1 – C1
Echiquier N°2	B1 – C1	D1 – B1	B1 – E1	E1 – A1	B1 – E1
Echiquier N°3	E1 – D2	B2 – A1	D1 – E2	A2 – B1	E2 – D1
Echiquier N°4	C2 – A2	A2 – E2	C2 – B2	B2 – D2	C2 – B2
Echiquier N°5	E2 – B2	D2 – C2	D2 – A2	E2 – C2	D2 – A2
Echiquier N°6	A3 – E3	C3 – A3	B3 – D3	C3 – B3	D3 – B3
Echiquier N°7	D3 – C3	E3 – B3	E3 – C3	D3 – A3	E3 – C3
Echiquier N°8	B3 – A4	E4 – D3	A3 – B4	D4 – E3	B4 – A3
Echiquier N°9	C4 – E4	A4 – D4	C4 – D4	A4 – C4	A4 – E4
Echiquier N°10	D4 – B4	B4 – C4	E4 – A4	B4 – E4	C4 – D4
Echiquier N°11	C5 – A5	A5 – E5	C5 – B5	B5 – D5	A5 – D5
Echiquier N°12	E5 – B5	D5 – C5	D5 – A5	E5 – C5	B5 – C5
Echiquier N°13	E6 – D5	B5 – A6	D6 – E5	A5 – B6	D6 – E5
Echiquier N°14	A6 – D6	C6 – E6	A6 – C6	C6 – D6	C6 – A6
Echiquier N°15	B6 – C6	D6 – B6	B6 – E6	E6 – A6	E6 – B6
Echiquier N°16	B7 – D7	C7 – B7	A7 – E7	C7 – A7	D7 – C7
Echiquier N°17	E7 – C7	D7 – A7	D7 – C7	E7 – B7	E7 – A7
Echiquier N°18	A7 – B8	D8 – E7	B7 – A8	E8 – D7	A8 – B7
Echiquier N°19	C8 – D8	A8 – C8	C8 – E8	A8 – D8	B8 – D8
Echiquier N°20	E8 – A8	B8 – E8	D8 – B8	B8 – C8	C8 – E8
Echiquier N°21	A9 – C9	C9 – D9	A9 – D9	C9 – E9	A9 – D9
Echiquier N°22	B9 – E9	E9 – A9	B9 – C9	D9 – B9	B9 – C9
Echiquier N°23	D9 – E10	A10 – B9	E9 – D10	B10 – A9	D10 – E9
Echiquier N°24	C10 – B10	B10 – D10	C10 – A10	A10 – E10	C10 – A10
Echiquier N°25	D10 – A10	E10 – C10	E10 – B10	D10 – C10	E10 – B10

Tableaux officiels d'appariements à 6 équipes**Tableau 11 : 6 équipes à 4 joueurs**

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – E1	A1 – D1
Echiquier N°2	D1 – F1	C1 – D1	C1 – B1
Echiquier N°3	E1 – C1	F1 – A1	E1 – F1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	B2 – E2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	C2 – D2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	F2 – A2
Echiquier N°7	C3 – B3	A3 – C3	A3 – B3
Echiquier N°8	D3 – A3	B3 – F3	C3 – E3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – D3	D3 – F3
Echiquier N°10	A4 – F4	B4 – A4	B4 – D4
Echiquier N°11	D4 – C4	C4 – E4	E4 – A4
Echiquier N°12	E4 – B4	F4 – D4	F4 – C4

Tableau 14 : 6 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	C1 – E1	D1 – A1	D1 – C1
Echiquier N°3	F1 – D1	E1 – F1	E1 – B1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	B2 – A2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	C2 – E2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	F2 – D2
Echiquier N°7	B3 – C3	A3 – F3	A3 – C3
Echiquier N°8	D3 – A3	C3 – D3	B3 – F3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – B3	E3 – D3
Echiquier N°10	A4 – E4	B4 – A4	C4 – B4
Echiquier N°11	C4 – F4	E4 – C4	D4 – A4
Echiquier N°12	D4 – B4	F4 – D4	F4 – E4
Echiquier N°13	C5 – D5	A5 – C5	A5 – E5
Echiquier N°14	E5 – B5	B5 – F5	B5 – D5
Echiquier N°15	F5 – A5	D5 – E5	F5 – C5
Echiquier N°16	A6 – F6	C6 – A6	C6 – F6
Echiquier N°17	B6 – E6	E6 – D6	D6 – B6
Echiquier N°18	D6 – C6	F6 – B6	E6 – A6
Echiquier N°19	B7 – D7	A7 – B7	A7 – D7
Echiquier N°20	E7 – A7	C7 – E7	B7 – C7
Echiquier N°21	F7 – C7	D7 – F7	E7 – F7
Echiquier N°22	A8 – D8	B8 – E8	C8 – A8
Echiquier N°23	C8 – B8	D8 – C8	D8 – E8
Echiquier N°24	E8 – F8	F8 – A8	F8 – B8
Echiquier N°25	A9 – C9	B9 – D9	A9 – B9
Echiquier N°26	D9 – E9	C9 – F9	D9 – F9
Echiquier N°27	F9 – B9	E9 – A9	E9 – C9
Echiquier N°28	B10 – A10	A10 – D10	B10 – E10
Echiquier N°29	D10 – F10	C10 – B10	C10 – D10
Echiquier N°30	E10 – C10	F10 – E10	F10 – A10

Tableau 12 : 6 équipes à 6 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – E1	B1 – A1	A1 – F1
Echiquier N°2	C1 – F1	E1 – C1	B1 – E1
Echiquier N°3	D1 – B1	F1 – D1	C1 – D1
Echiquier N°4	A2 – D2	C2 – A2	D2 – B2
Echiquier N°5	B2 – C2	D2 – E2	E2 – A2
Echiquier N°6	E2 – F2	F2 – B2	F2 – C2
Echiquier N°7	B3 – E3	A3 – B3	A3 – D3
Echiquier N°8	C3 – D3	D3 – F3	B3 – C3
Echiquier N°9	F3 – A3	E3 – C3	E3 – F3
Echiquier N°10	A4 – D4	B4 – E4	C4 – A4
Echiquier N°11	C4 – B4	D4 – C4	D4 – E4
Echiquier N°12	E4 – F4	F4 – A4	F4 – B4
Echiquier N°13	C5 – A5	A5 – D5	A5 – B5
Echiquier N°14	D5 – E5	B5 – C5	D5 – F5
Echiquier N°15	F5 – B5	E5 – F5	E5 – C5
Echiquier N°16	B6 – A6	A6 – E6	B6 – E6
Echiquier N°17	E6 – C6	C6 – F6	C6 – D6
Echiquier N°18	F6 – D6	D6 – B6	F6 – A6

Tableau 13 : 6 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – E1	A1 – E1
Echiquier N°2	D1 – F1	C1 – D1	B1 – D1
Echiquier N°3	E1 – C1	F1 – A1	F1 – C1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	C2 – B2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	D2 – A2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	E2 – F2
Echiquier N°7	D3 – A3	A3 – C3	A3 – F3
Echiquier N°8	C3 – B3	B3 – F3	D3 – C3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – D3	E3 – B3
Echiquier N°10	A4 – E4	C4 – B4	B4 – A4
Echiquier N°11	B4 – D4	D4 – A4	C4 – E4
Echiquier N°12	F4 – C4	E4 – F4	F4 – D4
Echiquier N°13	A5 – F5	B5 – A5	A5 – C5
Echiquier N°14	D5 – C5	C5 – E5	B5 – F5
Echiquier N°15	E5 – B5	F5 – D5	D5 – E5
Echiquier N°16	C6 – B6	A6 – C6	C6 – D6
Echiquier N°17	D6 – A6	B6 – F6	E6 – B6
Echiquier N°18	F6 – E6	E6 – D6	F6 – A6
Echiquier N°19	B7 – F7	A7 – E7	A7 – D7
Echiquier N°20	C7 – A7	D7 – B7	B7 – C7
Echiquier N°21	E7 – D7	F7 – C7	F7 – E7
Echiquier N°22	B8 – A8	A8 – F8	C8 – F8
Echiquier N°23	C8 – E8	D8 – C8	D8 – B8
Echiquier N°24	F8 – D8	E8 – B8	E8 – A8

Tableau 15 : 6 équipes à 12 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – B1	B1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	C1 – E1	D1 – A1	D1 – C1
Echiquier N°3	F1 – D1	E1 – F1	E1 – B1
Echiquier N°4	B2 – F2	A2 – E2	B2 – A2
Echiquier N°5	C2 – A2	D2 – B2	C2 – E2
Echiquier N°6	E2 – D2	F2 – C2	F2 – D2
Echiquier N°7	B3 – C3	A3 – F3	A3 – C3
Echiquier N°8	D3 – A3	C3 – D3	B3 – F3
Echiquier N°9	F3 – E3	E3 – B3	E3 – D3
Echiquier N°10	A4 – E4	B4 – A4	C4 – B4
Echiquier N°11	C4 – F4	E4 – C4	D4 – A4
Echiquier N°12	D4 – B4	F4 – D4	F4 – E4
Echiquier N°13	C5 – D5	A5 – C5	A5 – E5
Echiquier N°14	E5 – B5	B5 – F5	B5 – D5
Echiquier N°15	F5 – A5	D5 – E5	F5 – C5
Echiquier N°16	A6 – C6	B6 – D6	A6 – B6
Echiquier N°17	D6 – E6	C6 – F6	D6 – F6
Echiquier N°18	F6 – B6	E6 – A6	E6 – C6
Echiquier N°19	B7 – A7	A7 – D7	B7 – E7
Echiquier N°20	D7 – F7	C7 – B7	C7 – D7
Echiquier N°21	E7 – C7	F7 – E7	F7 – A7
Echiquier N°22	A8 – F8	C8 – A8	C8 – F8
Echiquier N°23	B8 – E8	E8 – D8	D8 – B8
Echiquier N°24	D8 – C8	F8 – B8	E8 – A8
Echiquier N°25	B9 – D9	A9 – B9	A9 – D9
Echiquier N°26	E9 – A9	C9 – E9	B9 – C9
Echiquier N°27	F9 – C9	D9 – F9	E9 – F9
Echiquier N°28	A10 – D10	B10 – E10	C10 – A10
Echiquier N°29	C10 – B10	D10 – C10	D10 – E10
Echiquier N°30	E10 – F10	F10 – A10	F10 – B10
Echiquier N°31	A11 – C11	B11 – D11	A11 – B11
Echiquier N°32	D11 – E11	C11 – F11	D11 – F11
Echiquier N°33	F11 – B11	E11 – A11	E11 – C11
Echiquier N°34	B12 – A12	A12 – D12	B12 – E12
Echiquier N°35	D12 – F12	C12 – B12	C12 – D12
Echiquier N°36	E12 – C12	F12 – E12	F12 – A12

Tableaux officiels d'appariements à 7 équipes

Tableau 16 : 7 équipes à 4 joueurs			
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – C1	C1 – F1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – G1	D1 – E1	B1 – E1
Echiquier N°3	F1 – D1	G1 – A1	G1 – C1
Echiquier N°4	E1 – F2	A2 – B1	C2 – D1
Echiquier N°5	B2 – C2	C2 – E2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – A2	F2 – B2	E2 – A2
Echiquier N°7	E2 – G2	G2 – D2	F2 – G2
Echiquier N°8	A3 – E3	B3 – F3	C3 – B3
Echiquier N°9	D3 – B3	E3 – C3	D3 – A3
Echiquier N°10	F3 – G3	G3 – D3	G3 – E3
Echiquier N°11	C3 – D4	B4 – A3	E4 – F3
Echiquier N°12	G4 – C4	A4 – G4	A4 – C4
Echiquier N°13	E4 – B4	C4 – F4	B4 – G4
Echiquier N°14	F4 – A4	D4 – E4	F4 – D4

Les tableaux 17 ;18 et 19 peuvent se jouer indifféremment en 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 rondes. **Si l'on choisit un nombre impair de rondes, il faut obligatoirement utiliser la ronde autonome comme ronde terminale** pour respecter les règles du Molter.

Tableau 17 : 7 équipes à 8 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	B1 – E1
Echiquier N°3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	G1 – C1
Echiquier N°4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	C2 – D1
Echiquier N°5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	E2 – A2
Echiquier N°7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	F2 – G2
Echiquier N°8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	A3 – D3
Echiquier N°9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	F3 – E3
Echiquier N°10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 – F3	G3 – E3	G3 – B3
Echiquier N°11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	B4 – C3
Echiquier N°12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	C4 – A4
Echiquier N°13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	D4 – F4
Echiquier N°14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	E4 – G4
Echiquier N°15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	E5 – D5
Echiquier N°16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	F5 – C5
Echiquier N°17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	G5 – A5
Echiquier N°18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	A6 – B5
Echiquier N°19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	B6 – F6
Echiquier N°20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	C6 – E6
Echiquier N°21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	D6 – G6
Echiquier N°22	B7 – G7	A7 – F7	B7 – F7	A7 – D7	B7 – D7	A7 – G7	A7 – E7
Echiquier N°23	C7 – A7	E7 – B7	D7 – G7	C7 – B7	E7 – A7	D7 – E7	B7 – D7
Echiquier N°24	F7 – D7	G7 – C7	E7 – C7	G7 – E7	G7 – F7	F7 – C7	G7 – F7
Echiquier N°25	F8 – E7	D7 – C8	B8 – A7	F7 – E8	C7 – D8	A8 – B7	D8 – C7
Echiquier N°26	C8 – B8	A8 – E8	A8 – G8	C8 – A8	E8 – B8	B8 – F8	C8 – G8
Echiquier N°27	D8 – A8	B8 – D8	E8 – D8	D8 – F8	F8 – A8	C8 – E8	E8 – B8
Echiquier N°28	E8 – G8	G8 – F8	F8 – C8	G8 – B8	G8 – C8	D8 – G8	F8 – A8

Tableau 18 : 7 équipes à 10 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	B1 – E1
Echiquier N°3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	G1 – C1
Echiquier N°4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	C2 – D1
Echiquier N°5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	E2 – A2
Echiquier N°7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	F2 – G2
Echiquier N°8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	A3 – D3
Echiquier N°9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	F3 – E3
Echiquier N°10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 – F3	G3 – E3	G3 – B3
Echiquier N°11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	B4 – C3
Echiquier N°12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	C4 – A4
Echiquier N°13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	D4 – F4
Echiquier N°14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	E4 – G4
Echiquier N°15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	E5 – D5
Echiquier N°16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	F5 – C5
Echiquier N°17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	G5 – A5
Echiquier N°18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	A6 – B5
Echiquier N°19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	B6 – F6
Echiquier N°20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	C6 – E6
Echiquier N°21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	D6 – G6
Echiquier N°22	B7 – F7	A7 – B7	A7 – E7	D7 – C7	C7 – A7	A7 – D7	A7 – C7
Echiquier N°23	C7 – E7	D7 – G7	B7 – D7	E7 – B7	D7 – F7	F7 – E7	F7 – D7
Echiquier N°24	G7 – A7	F7 – C7	C7 – G7	F7 – A7	E7 – G7	G7 – B7	G7 – E7
Echiquier N°25	E8 – D7	E7 – D8	G8 – F7	G7 – F8	B7 – C8	B8 – C7	C8 – B7
Echiquier N°26	A8 – B8	B8 – F8	D8 – C8	A8 – E8	A8 – D8	C8 – A8	B8 – G8
Echiquier N°27	D8 – G8	C8 – E8	E8 – B8	B8 – D8	F8 – E8	D8 – F8	D8 – A8
Echiquier N°28	F8 – C8	G8 – A8	F8 – A8	C8 – G8	G8 – B8	E8 – G8	E8 – F8
Echiquier N°29	B9 – G9	A9 – F9	B9 – F9	A9 – D9	B9 – D9	A9 – G9	A9 – E9
Echiquier N°30	C9 – A9	E9 – B9	D9 – G9	C9 – B9	E9 – A9	D9 – E9	B9 – D9
Echiquier N°31	F9 – D9	G9 – C9	E9 – C9	G9 – E9	G9 – F9	F9 – C9	G9 – F9
Echiquier N°32	F10 – E9	D9 – C10	B10 – A9	F9 – E10	C9 – D10	A10 – B9	D10 – C9
Echiquier N°33	C10 – B10	A10 – E10	A10 – G10	C10 – A10	E10 – B10	B10 – F10	C10 – G10
Echiquier N°34	D10 – A10	B10 – D10	E10 – D10	D10 – F10	F10 – A10	C10 – E10	E10 – B10
Echiquier N°35	E10 – G10	G10 – F10	F10 – C10	G10 – B10	G10 – C10	D10 – G10	F10 – A10

Tableau 19 : 7 équipes à 6 ou 12 joueurs

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde autonome
Echiquier N°1	A1 – D1	D1 – B1	C1 – F1	A1 – C1	A1 – F1	E1 – C1	A1 – F1
Echiquier N°2	B1 – C1	E1 – A1	D1 – E1	B1 – G1	B1 – E1	F1 – B1	B1 – E1
Echiquier N°3	G1 – E1	F1 – G1	G1 – A1	F1 – D1	C1 – G1	G1 – D1	G1 – C1
Echiquier N°4	E2 – F1	C1 – D2	A2 – B1	E1 – F2	D1 – C2	B2 – A1	C2 – D1
Echiquier N°5	A2 – C2	B2 – E2	C2 – E2	B2 – C2	A2 – E2	C2 – F2	D2 – B2
Echiquier N°6	D2 – F2	C2 – G2	F2 – B2	D2 – A2	D2 – B2	E2 – D2	E2 – A2
Echiquier N°7	G2 – B2	F2 – A2	G2 – D2	E2 – G2	F2 – G2	G2 – A2	F2 – G2
Echiquier N°8	B3 – A3	A3 – G3	A3 – F3	D3 – B3	B3 – G3	A3 – C3	A3 – D3
Echiquier N°9	C3 – F3	E3 – C3	B3 – E3	E3 – A3	D3 – A3	F3 – D3	F3 – E3
Echiquier N°10	G3 – D3	F3 – B3	C3 – D3	G3 – C3	E3 – F3	G3 – E3	G3 – B3
Echiquier N°11	D4 – E3	D3 – E4	F4 – G3	F3 – G4	C3 – B4	C4 – B3	B4 – C3
Echiquier N°12	A4 – G4	B4 – A4	D4 – B4	A4 – F4	A4 – C4	B4 – G4	C4 – A4
Echiquier N°13	E4 – C4	C4 – F4	E4 – A4	B4 – E4	F4 – D4	D4 – A4	D4 – F4
Echiquier N°14	F4 – B4	G4 – D4	G4 – C4	C4 – D4	G4 – E4	E4 – F4	E4 – G4
Echiquier N°15	B5 – E5	A5 – C5	B5 – C5	C5 – E5	C5 – F5	A5 – E5	E5 – D5
Echiquier N°16	C5 – G5	D5 – F5	D5 – A5	F5 – B5	E5 – D5	D5 – B5	F5 – C5
Echiquier N°17	F5 – A5	G5 – B5	E5 – G5	G5 – D5	G5 – A5	F5 – G5	G5 – A5
Echiquier N°18	C6 – D5	E5 – F6	E6 – F5	A5 – B6	B5 – A6	D6 – C5	A6 – B5
Echiquier N°19	D6 – B6	A6 – D6	A6 – C6	C6 – F6	E6 – C6	A6 – F6	B6 – F6
Echiquier N°20	E6 – A6	B6 – C6	B6 – G6	D6 – E6	F6 – B6	B6 – E6	C6 – E6
Echiquier N°21	F6 – G6	G6 – E6	F6 – D6	G6 – A6	G6 – D6	C6 – G6	D6 – G6
Echiquier N°22	A7 – E7	C7 – B7	C7 – A7	A7 – G7	B7 – F7	E7 – B7	E7 – C7
Echiquier N°23	B7 – D7	D7 – A7	D7 – F7	E7 – D7	C7 – E7	F7 – A7	F7 – B7
Echiquier N°24	G7 – F7	E7 – G7	G7 – B7	F7 – C7	D7 – G7	G7 – C7	G7 – D7
Echiquier N°25	D8 – C7	F7 – E8	F8 – E7	B7 – A8	A7 – B8	C8 – D7	B8 – A7
Echiquier N°26	A8 – F8	B8 – G8	A8 – D8	B8 – F8	A8 – G8	B8 – D8	A8 – G8
Echiquier N°27	E8 – B8	C8 – A8	C8 – B8	D8 – G8	D8 – E8	E8 – A8	C8 – F8
Echiquier N°28	G8 – C8	F8 – D8	G8 – E8	E8 – C8	F8 – C8	G8 – F8	D8 – E8
Echiquier N°29	B9 – F9	A9 – B9	A9 – E9	D9 – C9	C9 – A9	A9 – D9	A9 – C9
Echiquier N°30	C9 – E9	D9 – G9	B9 – D9	E9 – B9	D9 – F9	F9 – E9	F9 – D9
Echiquier N°31	G9 – A9	F9 – C9	C9 – G9	F9 – A9	E9 – G9	G9 – B9	G9 – E9
Echiquier N°32	E10 – D9	E9 – D10	G10 – F9	G9 – F10	B9 – C10	B10 – C9	C10 – B9
Echiquier N°33	A10 – B10	B10 – F10	D10 – C10	A10 – E10	A10 – D10	C10 – A10	B10 – G10
Echiquier N°34	D10 – G10	C10 – E10	E10 – B10	B10 – D10	F10 – E10	D10 – F10	D10 – A10
Echiquier N°35	F10 – C10	G10 – A10	F10 – A10	C10 – G10	G10 – B10	E10 – G10	E10 – F10
Echiquier N°36	B11 – G11	A11 – F11	B11 – F11	A11 – D11	B11 – D11	A11 – G11	A11 – E11
Echiquier N°37	C11 – A11	E11 – B11	D11 – G11	C11 – B11	E11 – A11	D11 – E11	B11 – D11
Echiquier N°38	F11 – D11	G11 – C11	E11 – C11	G11 – E11	G11 – F11	F11 – C11	G11 – F11
Echiquier N°39	F12 – E11	D11 – C12	B12 – A11	F11 – E12	C11 – D12	A12 – B11	D12 – C11
Echiquier N°40	C12 – B12	A12 – E12	A12 – G12	C12 – A12	E12 – B12	B12 – F12	C12 – G12
Echiquier N°41	D12 – A12	B12 – D12	E12 – D12	D12 – F12	F12 – A12	C12 – E12	E12 – B12
Echiquier N°42	E12 – G12	G12 – F12	F12 – C12	G12 – B12	G12 – C12	D12 – G12	F12 – A12

Chapitre 3.4 : Les tournois à élimination directe (Système coupe)

Principe de base du système : Dans ce système nous organisons des matchs à élimination directe permettant d'éliminer la moitié des concurrents et concurrentes jouant à chaque tour.

L'objectif est de n'avoir plus qu'un seul joueur ou une seule joueuse (le vainqueur) en un nombre minimum d'étapes.

La gestion de ce type de tournois peut sembler simple, cependant l'arbitre devra respecter les obligations suivantes :

- Se questionner sur le nombre de tours nécessaires au déroulement du tournoi.
- Déterminer, par calcul, un nombre de joueurs et joueuses exemptés au 1^{er} tour.
- Prendre en compte une liste de qualifiés d'office imposés par l'équipe d'organisation.

(Pour des raisons d'équité et d'organisation, l'arbitre refusera toute demande qui s'opposerait au bon sens).

L'unique but de ce chapitre est de donner la démarche mathématique permettant l'organisation de ce type de compétition, il appartient à l'arbitre et l'équipe d'organisation de déterminer la manière dont seront sélectionnés les joueurs et joueuses exempts (tirage au sort, classement Elo,...) ainsi que la procédure en cas de match nul.

Et bien entendu nous étudions uniquement des cas simples, un tournoi complexe comme la Coupe de France des clubs nécessite une réflexion bien plus poussée.

Nombre de matchs

On se basera sur les valeurs pense-bête suivantes :

Nombres de joueurs/joueuses	Nombre de matchs	Phase
2	1 match	Finale
4	2 matchs	Demi-Finale
8	3 matchs	Quart de Finale
16	4 matchs	8ème de Finale
32	5 matchs	16ème de Finale
64	6 matchs	32ème de Finale
128	7 matchs	64ème de Finale

Ces valeurs peuvent aisément se retrouver en utilisant les puissances de deux :

Pour 5 matchs, on peut gérer $2^5=32$ joueurs/joueuses.

Si le nombre de joueurs/joueuses ne correspond pas à une de ces valeurs, nous prendrons le nombre de matchs correspondant à la valeur directement supérieure dans le tableau.

Exemple : Pour 47 joueurs, nous sommes au-dessus de 32 (5 matchs) il faudra donc 6 matchs pour cette compétition.

Exempts au 1^{er} tour

Si le nombre de joueurs/joueuses disponibles correspond exactement à l'un des nombres du tableau précédent alors aucune exemption n'est nécessaire et le tournoi se déroule de manière fluide.

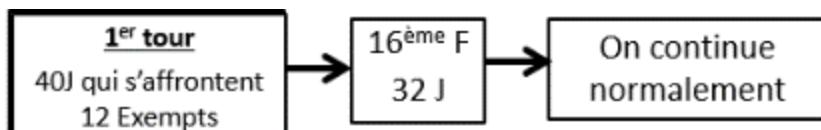


Si le nombre de joueurs/joueuses disponibles ne correspond pas alors le nombre de « joueurs manquants » est à compter comme des « joueurs forfaits ». C'est donc égal au nombre de joueurs/joueuses sans adversaire qui seront exempts au 1^{er} tour.

Exemple : Pour 52 joueurs disponibles. Il manque 12 joueurs pour arriver à 64 ($64-52=12$)

Il y aura donc 12 joueurs exempts sans adversaires qui se qualifient directement au tour suivant.

Il reste alors 40 joueurs qui s'affronteront sur ce 1^{er} tour ($52-12=40$)



Qualifiés d'office au 2^e tour et notion de joueurs fictifs.

Pour une raison ou une autre, l'équipe d'organisation vous impose des qualifiés d'office pour le 2^e tour.

Ces joueurs/joueuses ne seront donc pas disponibles pour le 1^{er} tour.

Toutefois, afin de les prendre en compte dans nos calculs, nous allons considérer des joueurs fictifs qui se seront affrontés au 1^{er} tour afin de faire apparaître ces qualifiés d'office.

Exemple : Je dispose de 100 joueurs. L'organisateur veut que les 20 joueurs de son club soient qualifiés d'office pour le 2^e tour. Je n'ai que 80 joueurs disponibles au 1^{er} tour ($100-20=80$)

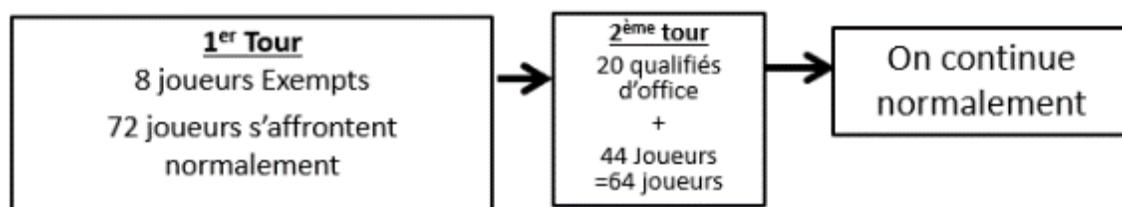
J'ai 20 joueurs qualifiés d'office au 2^e tour, je vais donc supposer que 40 joueurs fictifs se sont affrontés au 1^{er} tour ($20 \times 2 = 40$)

Je dois donc faire comme si j'avais 120 joueurs au 1^{er} tour : 80 joueurs disponibles + 40 joueurs fictifs.

Il y a 8 « joueurs manquants » pour atteindre 128 ($128-120=8$), il y aura donc 8 joueurs exempts supplémentaires qui iront directement au 2^e tour.

Bilan : Au 1^{er} tour j'ai 72 joueurs qui vont s'affronter et 8 joueurs exempts.

Après ce tour il reste 44 joueurs ($72/2=36$ et $36+8=44$) qui rejoindront les 20 qualifiés d'office au 2^e tour.



Intérêt du tournoi : affrontements entre les joueurs les plus forts.

Dans une coupe idéale, les plus forts joueurs et joueuses (ou équipes) se rencontrent le plus tard possible.

Le principe de base est le suivant : le plus fort joue contre le plus faible, le deuxième plus fort joue contre l'avant dernier, le troisième contre l'antépénultième, etc.

→ Avec huit joueurs, il faudra trois tours : Quart de finale, Demi-finale et Finale.

Le plus fort (N°1) joue contre le plus faible (N°8), le deuxième plus fort (N°2) contre le deuxième plus faible (N°7) et ainsi de suite.

1/4 de finale	1/2 finales	Finale
1-8	1-4	
4-5		1-2
3-6	2-3	
2-7		

→ Avec seize joueurs, il faudra quatre tours

1/8 de finale	1/4 de finale	1/2 finales	finale
1-16	1-8	1-4	1-2
8-9			
5-12			
4-13			
3-14	3-6	2-3	
6-11			
7-10			
2-15			

Chapitre 3.5 : Les règles du système suisse

Note préliminaire :

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

C.04.2 Règles générales de gestion des tournois au système suisse

C.04.3 Le système néerlandais

C.04.5 Appariements au système double-suisse

Annexe 1 – Aide aux échanges (1 joueur)

Annexe 2 - Glossaire

Annexe 3 – Modèle de fiche d'appariements

Annexe 4 – Version originale et traduction

Systèmes accélérés approuvés par la FIDE - C.04.5 FIDE

L'accélération de Bakou - C.04.5.1

Système de Haley

Système accéléré dégressif

Note préliminaire :

Le système suisse est un système d'appariements basé sur des règles générales précisées dans les chapitres C.04.1. Règles de base des systèmes suisses et C.04.2. Règles de gestion des tournois au système suisse présentés ci-après.

Le système utilisé majoritairement en France est le système néerlandais (C.04.3). D'autres systèmes existent (non présentés dans le livre de l'arbitre) et sont disponibles, en version originale (langue anglaise) sur le site de la FIDE :

- Le système Dubov (C.04.4.1)
<https://handbook.fide.com/chapter/C040401202602>
- Le système Burstein (C.04.4.2)
<https://handbook.fide.com/chapter/C040402202602>
- Le système Lim (C.04.4.3)
<https://handbook.fide.com/chapter/C040403202602>

(C.04.4) « *L'utilisation de ces systèmes est déconseillée par la FIDE, à moins que, pour un système, il n'y ait un programme approuvé par la FIDE (voir, à l'annexe C.04.A, l'annexe 3 « Liste des programmes approuvés par la FIDE ») avec un programme vérifiant les appariements en libre accès (voir A.5 dans la même annexe) capable de vérifier les tournois exécutés avec ce système.* »

<https://handbook.fide.com/chapter/C04A>

La FIDE met également à disposition les règles d'appariements au système suisse par équipes

<https://handbook.fide.com/chapter/SwissTeamPairingSystem202602>

La direction des règlements a pris la décision de ne pas intégrer ce texte dans le livre de l'arbitre. Une version française de ces règles est toutefois en préparation et sera mise à disposition sur le site de la Direction Nationale de l'arbitrage.

Les textes suivants sont en application à partir du 1^{er} février 2026

C.04.1 Règles de base des systèmes suisses

Les règles qui suivent sont applicables à chaque système suisse, sauf spécification contraire explicite.

- 1) Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.
- 2) Deux personnes ne peuvent s'affronter plus d'une fois.
- 3) Si le nombre de participants à appairer est impair, une personne ne sera pas appariée. Cette personne est déclarée exempte : elle n'aura ni adversaire ni couleur et elle recevra autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi prescrit autre chose. **Ce nombre de points est le même pour toutes les personnes exemptes.**
- 4) Une personne qui a déjà été exempte, **ou a déjà marqué sur une seule ronde, sans jouer, autant de points que ceux attribués pour une victoire**, ne peut plus être exempte.

Note de traduction : Une personne ayant gagné une partie par forfait ne peut plus être exempte.

- 5) En général, une personne est appariée contre un adversaire ayant le même score que lui.
- 6) Pour chaque personne, la différence entre le nombre de parties jouées avec les Blancs et le nombre de parties jouées avec les Noirs ne peut être supérieure à 2 ou inférieure à -2.
Chaque système peut comporter des exceptions à cette règle.
- 7) Personne ne doit recevoir trois fois de suite la même couleur.
Chaque système peut faire avoir des exceptions à cette règle à la dernière ronde d'un tournoi.
- 8) En général, chaque personne reçoit la couleur avec laquelle elle a joué le moins de parties.
Si les couleurs avec lesquelles elle a joué sont équilibrées, alors, en général elle reçoit la couleur inverse de celle qu'elle a reçue lors de la ronde précédente.
- 9) Les règles d'appariement doivent être suffisamment transparentes pour qu'une personne en charge des appariements puisse les expliquer.

C.04.2 Règles générales de gestion des tournois au système suisse

1. Systèmes d'appariements

1.1 Dans un tournoi au système suisse homologué par la FIDE, le système d'appariement doit être l'un des systèmes suisses reconnus par la FIDE.

Les systèmes d'appariements accélérés sont autorisés s'ils sont annoncés à l'avance par l'organisateur et publiés dans la rubrique des Systèmes accélérés approuvés par la FIDE. (C.04.7 <https://handbook.fide.com/chapter/C0407202602>)

1.2 Des systèmes d'appariements ou des méthodes d'accélérations non publiés par la FIDE peuvent être autorisés à condition qu'une description écrite détaillée de leurs règles :

1.2.1 soit soumise à l'avance à la commission d'homologation de la FIDE (*Qualification commission*) et soit temporairement autorisée par celle-ci, et

1.2.2 soit intégrée dans le règlement du tournoi et clairement présentée aux participants avant le début du tournoi.

1.3 Dans son rapport de tournoi à la FIDE, l'arbitre doit déclarer quel système suisse officiel de la FIDE et quelle méthode d'accélération (le cas échéant) ont été utilisés, ou fournir la ou les autorisations temporaires données par la commission d'homologation de la FIDE conformément à la règle 1.2.1.

1.4 Les règles des systèmes suisses définis par la FIDE apparient les joueurs et joueuses d'une manière objective, impartiale et reproductible. Dans tout tournoi où de tels systèmes sont utilisés, des arbitres différents ou tout logiciel d'appariement approuvé par la FIDE doivent aboutir à des appariements identiques.

L'utilisation des systèmes définis au C04.4 est déconseillée, sauf si un logiciel de gestion de tournois approuvé par la FIDE est disponible et propose un vérificateur d'appariements gratuit capable de contrôler les tournois organisés avec ce système.

1.5 Il n'est pas permis de modifier les appariements valides en faveur d'une quelconque personne. S'il s'avère que l'on peut prouver que des modifications des appariements d'origine ont été réalisées en faveur d'une personne pour lui permettre d'obtenir une norme ou un titre direct, un rapport pourra être soumis à la commission d'homologation de la FIDE afin d'initier des mesures disciplinaires par le biais de la Commission d'éthique et de discipline.

2. Ordre Initial et Retardataires

2.1 Avant le début du tournoi, chaque joueur/joueuse se voit attribuer un classement. Celui-ci est généralement obtenu à partir de la liste des classements Elo. Si un classement Elo est disponible pour tous les joueurs et joueuses participants, il convient de l'utiliser. Il est conseillé de vérifier tous les classements fournis par les joueurs et joueuses. Si aucun classement fiable n'est connu pour un joueur ou une joueuse, les arbitres devront en faire une estimation aussi précise que possible.

2.2 Avant la première ronde, les joueurs et joueuses sont rangés selon l'ordre suivant :

2.2.1 Leur force (classement Elo)

2.2.2 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), pour les tournois individuels.

2.2.3 Alphabétiquement (à moins que ce critère n'ait été au préalable remplacé par un autre).

2.3 Le rangement précédent est utilisé pour **déterminer le Numéro d'Appariement du Tournoi de chaque participant (abrégé NAT en français ou TPN en version anglaise)**: le plus fort obtient le n°1, etc.

Si, pour une raison quelconque, les données utilisées pour déterminer les classements sont incorrectes, elles peuvent être corrigées à tout moment. Les NAT peuvent être réassignés, en accord avec les corrections réalisées. Aucune modification des NAT n'est autorisée **pour ce motif** après l'appariement de la 4^e ronde.

2.4 **Les retardataires sont des personnes qui n'ont pas été prises en compte pour la 1^{re} ronde. Si elles sont autorisées à participer au tournoi alors elles ne reçoivent aucun point pour les rondes non-jouées (Sauf si le règlement du tournoi spécifie autre chose). Elles reçoivent un NAT approprié et ne sont appariés qu'à partir de leur arrivée.**

2.5 **S'il y a des retardataires, les NAT attribués au début du tournoi sont considérés comme provisoires. Les NAT définitifs ne sont donnés qu'à la clôture de la liste des participants et quand les corrections nécessaires sont effectuées sur les tableaux d'affichage de résultats.**

3. Règles d'appariements, de couleurs et de publication.

- 3.1 Uniquement pour les appariements, les parties ajournées ([pour les compétitions individuelles](#)) ou les matchs ajournés ([pour les compétitions par équipes](#)) sont considérées comme des parties nulles ou match nuls.
- 3.2 Les personnes qui abandonnent le tournoi ne seront plus appariées.
- 3.3 Les personnes ayant prévenu de leur absence lors de certaines rondes ne seront pas appariées pour ces rondes et ne marqueront aucun point (sauf si le règlement du tournoi en décide autrement).
- 3.4 Seules les parties jouées comptent dans les situations où l'historique des couleurs est à prendre en compte.

Par exemple, les séquences suivantes :

- N-B-N-x-B (x représente une ronde non jouée à la 4^e ronde) sera considérée comme si l'historique de leurs couleurs avait été le suivant : x-N-B-N-B.
- B-N-x-B-N compterait comme x-B-N-B-N
- N-B-B-x-N-x-B comme x-x-N-B-B-N-B

3.5 Deux joueurs appariés ensemble qui n'ont pas joué leur partie peuvent à nouveau être appariés ensemble à l'occasion d'une future ronde.

3.6 Lorsque l'appariement est achevé, les paires sont classées avant leur publication.

Les critères de tri [recommandés](#) sont (par ordre de priorité décroissante):

- 3.6.1 Le score le plus élevé de la personne la mieux classée dans chaque paire concernée.
- 3.6.2 La somme la plus élevée des scores des deux personnes dans chaque paire concernée.
- 3.6.3 Le plus petit NAT de la personne la mieux classée dans chaque paire concernée.

Explication : On indique ici comment est choisi l'ordre des numéros de tables.

4. Règles de compétition

4.1 Tout participant potentiel qui n'a pas confirmé sa présence à une compétition avant l'heure prévue pour commencer le tirage des appariements (heure de fin de pointage) sera exclu du tournoi, sauf si l'arbitre en chef en décide autrement.

4.2 Les résultats d'une ronde doivent être publiés à l'endroit prévu à cet effet et à l'heure annoncée par le planning du tournoi.

4.3 Dans le cas où :

- 4.3.1 Un résultat erroné a été enregistré
- 4.3.2 Une partie a été jouée couleurs inversées
- 4.3.3 Le classement Elo d'un joueur/d'une joueuse doit être corrigé,

Si cela a été signalé à l'arbitre en chef dans le délai imparti après la publication des résultats alors la nouvelle information est prise en compte pour le classement et les appariements de la ronde suivante. Le délai en-deçà duquel la réclamation devra être effectuée doit être indiqué dans le règlement du tournoi.

Si l'erreur est signalée après la publication des appariements mais avant la fin de la ronde suivante, elle sera prise en compte pour les appariements ultérieurs. Si le signalement intervient après la fin de la ronde suivante, la correction aura lieu après le tournoi et uniquement dans le cadre du calcul du classement Elo du joueur/de la joueuse.

[4.4 Une fois publiés, les appariements ne doivent pas être modifiés sauf si l'une des situations suivantes se produit et que l'arbitre en chef considère que modifier les appariements est dans le meilleur intérêt pour le tournoi :](#)

- 4.4.1 L'appariement accidentel de deux personnes qui se sont déjà affrontés.
- 4.4.2 Que le règlement de la compétition concernée autorise explicitement l'arbitre en chef à modifier les appariements.
- 4.4.3 Deux personnes ayant un classement proche n'ont pas d'adversaire et acceptent de s'affronter.
- 4.4.4 Si des retardataires sont admis dans le tournoi, que les modifications apportées aux appariements sont minimes et approuvées par tous les participants concernés.
- 4.4.5 Des circonstances imprévisibles (un abandon soudain ou un résultat incorrect) affectent les meilleurs échiquiers de la [dernière ronde](#). (La désignation des « meilleurs échiquiers » est à l'appréciation de l'arbitre en chef)

C.04.3 Le système néerlandais

Version approuvée par le conseil de la FIDE le 28 octobre 2025 – mis en application au 1^{er} février 2026

0. Vocabulaire spécifique et définitions

Un glossaire regroupant le vocabulaire spécifique et les définitions a été ajouté par le 88^e congrès de la FIDE à Goynuk en 2017. Il est disponible en version originale sur le lien suivant :

<https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions>

Vous en retrouverez une traduction française adaptée en Annexe 2.

1. Remarques préliminaires et définitions

1.1 Numéros d'appariement du tournoi (NAT)

Pour la définition et la gestion des NAT, voir l'article 2 des règles générales de gestion des tournois au système suisse (Ordre Initial et Retardataires)

1.2 Ordre

Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant :

1.2.1. Leurs scores

1.2.2. Les NAT dans l'ordre croissant.

1.3 Groupe de points et niveaux d'appariement

1.3.1. Un groupe de points est composé de toutes les personnes ayant le même score.

1.3.2. Un niveau d'appariement est un groupe de personnes devant être appariées entre elles. Il est composé de personnes venant d'un groupe de points non vide (appelés joueurs et joueuses résidents) et éventuellement des personnes restantes non appariées après l'appariement du niveau précédent.

1.3.3. Un niveau d'appariement est dit « homogène » si tous les joueurs et joueuses ont le même score ; dans le cas contraire, il est dit « hétérogène ».

1.3.4. Un niveau d'appariement résiduel est un sous-groupe d'un niveau hétérogène, contenant certains des joueurs et joueuses résidents (*voir l'article 3.3 pour plus de détails*)

1.4 Flotteurs

1.4.1. Un « flotteur descendant » est une personne qui reste non appariée dans son niveau de points et que l'on déplace alors dans le niveau de points suivant.

1.4.2. Lorsque que deux personnes aux scores différents ont joué l'une contre l'autre lors d'une ronde, la personne au score le plus élevé est déclarée « flotteur descendant » symbolisé par flèche « qui descend » (↓), celle au score le plus faible est déclarée « flotteur montant » symbolisé par une flèche « qui monte » (↑)

1.4.3. **On déclare également flotteurs descendants les personnes déclarées exemptes (voir article 1.5) ou qui, sans jouer la ronde, marquent plus de points que s'ils avaient perdu.**

Note de traduction :

Cela concerne les cas « gagner par forfait » et les « bye au sens français » (avoir un demi-point sans jouer). Contrairement à l'ancienne version des règles, perdre par forfait n'est plus déclaré comme flotteur.

1.4.4. **Aucune autre personne que celles mentionnées dans les deux articles précédents ne peuvent être déclarées flotteurs.**

1.5 Exempts

Voir l'article 3 des règles de base des tournois au système suisse. (*Si le nombre de personnes à appairer est impair, l'une d'entre elle ne sera pas appariée. Elle est déclarée « exempte » : il ne lui est attribué aucun adversaire et aucune couleur et elle reçoit autant de points que rapporte une victoire, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement. Ce nombre de points est le même pour toutes les personnes exemptes*).

1.6 Différences de couleurs.

La différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est une valeur qui s'obtient en soustrayant au nombre de parties jouées avec les Blancs le nombre de parties jouées avec les Noirs par cette même personne.

1.7 Préférences de couleur

La préférence de couleur est la couleur que le joueur/la joueuse devrait idéalement recevoir pour la partie suivante. Elle peut être déterminée pour chaque personne qui a joué au moins une partie.

- 1.7.1. Une préférence de couleur est absolue quand la différence de couleurs est supérieure à +1 ou inférieure à -1, ou quand un joueur/une joueuse 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.
- 1.7.2. Une préférence de couleur est forte quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est +1 (préférence pour les Noirs) ou -1 (préférence pour les Blancs).
- 1.7.3. Une préférence de couleur est faible quand la différence de couleurs d'un joueur/d'une joueuse est nulle, la préférence étant de la couleur opposée à celle de la couleur allouée lors de la partie précédente.
- 1.7.4. Les personnes qui n'ont joué aucune partie n'ont pas de préférence couleur (leur adversaire se voit accorder leur préférence de couleur).

1.8 Top joueurs

Les top joueurs sont les personnes qui ont un score strictement supérieur à 50% du score maximum possible au moment d'apparier la dernière ronde.

1.9 But recherché de l'appariement d'une ronde

- 1.9.1. L'appariement d'une ronde est achevé si tous les joueurs et joueuses (à l'exception d'au maximum une personne exempté qui sera un flotteur descendant du dernier niveau) ont été appariés et que les critères absous C1-C3 (*voir article 2.1*) ont été respectés.
- 1.9.2. Le processus d'appariement commence avec le groupe de points le plus élevé et se poursuit, niveau par niveau jusqu'à ce que tous les groupes de points, dans l'ordre décroissant, aient été épuisés et que l'appariement de la ronde soit achevé.
- 1.9.3. S'il est impossible d'achever l'appariement d'une ronde, l'arbitre en chef devra décider de ce qu'il convient de faire.

Note : *L'article 2 décrit tous les critères que l'appariement d'un niveau doit satisfaire (dans l'ordre de priorité)*

L'article 3 décrit le processus d'appariement d'un niveau.

L'article 4 définit les règles à respecter concernant l'ordre dans lesquels les appariements sont testés.

L'article 5 décrit les règles d'affectation des couleurs pour déterminer les joueurs et joueuses qui ont les blancs.

2. Critères d'appariements

2.1 Critères absous

Aucun appariement ne doit violer les critères absous qui suivent.

- 2.1.1. [C1] Voir article 2 des règles de base du système suisse – deux personnes ne doivent pas jouer l'une contre l'autre plus d'une fois.
- 2.1.2. [C2] Voir article 4 des règles de base du système suisse – Une personne qui a déjà été exempté, **ou a déjà marqué sur une seule ronde, sans jouer, autant de points que ceux attribués pour une victoire**, ne peut plus être exempté.
- 2.1.3. [C3] Les personnes non considérées comme « top joueurs » (voir article 1.8) avec la même préférence couleur absolue (voir article 1.7.1) ne peuvent pas se rencontrer – voir article 6 et 7 des règles de base du système suisse.

2.2 Critère de complétion

- 2.2.1. [C4] Un appariement respectant les critères absous définis à l'article 2.1 doit toujours être possible pour tous les joueurs et joueuses qui ne sont pas encore appariés.

2.3 Critère d'exemption

- 2.3.1. [C5] Choisir la personne déclarée exempté parmi celles ayant le plus petit score possible.

2.4 Critères de qualité.

Pour obtenir le meilleur appariement possible pour un niveau donné, il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, classés dans l'ordre des priorités décroissantes :

- 2.4.1. [C6] Avoir le moins de flotteurs descendants possible.
(Équivalent à appairer un maximum de personnes sur un niveau)
- 2.4.2. [C7] Faire que les flotteurs descendants soient les personnes avec le plus petit score possible.
- 2.4.3. [C8] Choisir l'ensemble des flotteurs descendants de manière à ce que le niveau suivant respecte tous les critères de [C1] à [C7] (article 2.1 à 2.4.2)
- 2.4.4. [C9] Choisir la personne exempte parmi celles ayant le moins de parties non-jouées possible.
- 2.4.5. [C10] Minimiser le nombre de top joueurs ou d'adversaires de top joueurs qui obtiennent une différence couleur supérieure à +2 ou inférieure à -2.
- 2.4.6. [C11] Minimiser le nombre de top joueurs ou d'adversaires de top joueurs qui obtiennent la même couleur trois fois de suite.
- 2.4.7. [C12] Minimiser le nombre de personnes qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite
- 2.4.8. [C13] Minimiser le nombre de personnes qui n'ont pas leur préférence couleur forte satisfaite.
- 2.4.9. [C14] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.
- 2.4.10. [C15] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.
- 2.4.11. [C16] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.
- 2.4.12. [C17] Minimiser le nombre de personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.
- 2.4.13. [C18] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.
- 2.4.14. [C19] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été à la ronde précédente.
- 2.4.15. [C20] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs descendants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.
- 2.4.16. [C21] Minimiser la différence de score avec l'adversaire choisi des personnes qui sont flotteurs montants alors qu'elles l'ont déjà été il y a deux rondes.

3. Processus d'appariement pour un niveau.

3.1 Définitions des paramètres.

3.1.1. M_0 est le nombre de flotteurs descendants issus du niveau précédent. Il peut être égal à 0.

3.1.2. MaxP est le nombre maximum de paires qui peuvent être appariées dans le niveau étudié ([C6] article 2.4.1).

Note: MaxP est habituellement égal au nombre de joueurs divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur. Cependant si, par exemple, M_0 est supérieur au nombre de joueurs résidents alors MaxP est au plus égal au nombre de joueurs résidents

3.1.3. M_1 est le nombre maximum de flotteurs descendants issus du niveau précédent pouvant être appariés dans le niveau étudié.

Note : M_1 est habituellement égal à M_0 . Toutefois, par exemple, si M_0 est plus grand que le nombre de joueurs/joueuses résidents alors M_1 est au plus égal au nombre de joueurs/joueuses résidents.

M1 ne peut évidemment jamais être plus grand que MaxP.

3.2 Sous-groupes (Composition de départ)

3.2.1. Pour réaliser l'appariement, chaque niveau doit être divisé en deux sous-groupes appelés S1 et S2.

3.2.2. S1 contient initialement un groupe de joueurs et joueuses (rangés suivant l'article 1.2).

Si le niveau est homogène alors S1 est constitué des MaxP premiers joueurs et joueuses classés dans l'ordre croissant de leurs NAT.

Si le niveau est hétérogène alors S1 est constitué des M_1 flotteurs descendants appariables dans ce niveau définis à l'article 4.4.2.

3.2.3. S2 contient initialement tous les joueurs et joueuses résidents restants.

3.2.4. Quand M_1 est inférieur à M_0 , certains flotteurs descendants ne sont pas inclus dans S1. Les flotteurs descendants exclus (au nombre de $M_0 - M_1$) ne sont placés ni dans S1 ni dans S2. On dit qu'ils sont dans une « zone d'attente » (appelé « Limbo » dans le texte original).

Note : Les personnes en zone d'attente ne peuvent pas être appariées dans le niveau étudié et doivent « double flotter » (c'est-à-dire aller dans le niveau encore inférieur)

3.3 Préparation des candidats.

3.3.1. Les joueurs/joueuses de S1 sont appariés de manière provisoire avec les joueurs/joueuses de S2, le premier de S1 avec le premier de S2, le second de S1 avec le second de S2, et ainsi de suite.

3.3.2. Dans un niveau homogène : les paires formées comme expliqué à l'article 3.3.1 et toutes les personnes qui restent non-appariées (qui seront flotteurs descendants dans le niveau suivant) constituent un « appariement candidat » pour ce niveau.

3.3.3. Dans un niveau hétérogène : les paires formées comme expliqué à l'article 3.3.1 correspondent à M_1 flotteurs descendants placés dans S1 appariés avec M_1 joueurs/joueuses résidents placés dans S2. Cette étape est appelée « appariements des flotteurs descendants ».

Les joueurs/joueuses résidents restants (s'il y en a) constituent le niveau d'appariement résiduel (article 1.3) qui est alors apparié suivant les règles d'un niveau homogène.

Note : M_1 peut parfois être égal à zéro. Dans ce cas, S1 sera vide et les flotteurs descendants (FD) seront tous placés dans la « zone d'attente ». Par conséquent, nous traiterons directement le niveau résiduel.

3.3.4. Un appariement candidat pour un niveau hétérogène est composé par l'appariements des flotteurs descendants et d'un appariement candidat pour le niveau résiduel qui en résulte. Toutes les personnes placées dans la zone d'attente seront flotteurs descendants pour le niveau suivant.

3.4 Évaluation de l'appariement candidat.

3.4.1. Si l'appariement candidat construit selon l'article 3.3 vérifie tous les critères de [C.1] à [C.5] (articles 2.1 à 2.3) ainsi que tous les critères de qualité de [C.6] à [C.21] alors l'appariement candidat est considéré comme « parfait » et est immédiatement accepté.

Dans le cas contraire, on applique l'article 3.5 afin de trouver un candidat parfait.

Si aucun candidat parfait n'existe alors on applique l'article 3.8.

3.5 Actions quand l'appariement candidat n'est pas parfait

3.5.1. La composition de S1, de la zone d'attente et de S2 sera modifiée de manière à proposer un autre appariement candidat.

3.5.2. L'article 3.6 (pour les niveaux homogènes et résiduels) et l'article 3.7 (pour les niveaux hétérogènes) donnent l'ordre précis dans lequel ces modifications sont appliquées.

3.5.3. Après chaque modification, le nouveau candidat obtenu (article 3.3) sera évalué (article 3.4)

3.6 Modification dans un niveau homogène ou résiduel

3.6.1. Modifier l'ordre des joueurs/joueuses dans S2 avec une transposition (voir article 4.2).

Si, pour le S1 actuel, toutes les transpositions de S2 ont été testées : modifier la composition de départ de S1 et S2 (voir article 3.2) en effectuant un échange de joueurs/joueuses résidents entre S1 et S2 (voir article 4.3) et réordonner les sous-groupes S1 et S2 ainsi formés, conformément à l'article 1.2.

3.7 Modification dans un niveau hétérogène

3.7.1. Le niveau résiduel est traité avec les mêmes règles que celles utilisées dans un niveau homogène (article 3.6). *Note : les sous-groupes de départ du niveau résiduel sont ceux formés juste après l'appariement des flotteurs descendants. Ils sont appelés S1R et S2R (pour éviter toute confusion avec les sous-groupes S1 et S2 du niveau hétérogène complet).*

- 3.7.2. Si toutes les transpositions et tous les échanges ont été testés pour S1R et S2R, on modifie l'ordre des joueurs/joueuses de S2 avec une transposition (voir article 4.2), formant ainsi un nouvel appariement des flotteurs descendants et peut-être un nouveau niveau résiduel (à traiter suivant l'article 3.4.1).
- 3.7.3. Si, pour le S1 actuel, toutes les transpositions de S2 ont été testées, il convient de modifier, si possible (c'est-à-dire s'il y a une zone d'attente), le S1 d'origine et la zone d'attente (voir article 3.2), en sélectionnant un nouvel ensemble de flotteurs descendants appariables conformément à l'article 4.4.2 et en restaurant le S2 dans sa composition de départ.

3.8 Actions à réaliser quand aucun appariement candidat parfait n'existe

- 3.8.1. On choisit le meilleur appariement candidat disponible. Pour ce faire, il faut considérer qu'un appariement est meilleur qu'un autre *s'il satisfait mieux le critère d'exemption* ([C5], article 2.3) ou à un critère de qualité ([C6]-[C21], article 2.4) de priorité supérieure ; ou, si tous les critères de qualité étant satisfaits de manière équivalente, s'il est généré plus tôt que l'autre dans l'ordre des appariements candidats testés (voir 3.6 ou 3.7).

4. Règles pour l'ordre des transpositions et des échanges.

4.1 Numéros d'appariements du niveau

- 4.1.1. Avant qu'une transposition ou qu'un échange ait lieu, les joueurs et joueuses du niveau doivent être identifiés par une série de numéros consécutifs (Numéros d'Appariement du Niveau : NAN) représentant leur ordre de classement respectif (conformément à l'article 1.2) dans le niveau (c'est-à-dire 1, 2, 3, 4 ...).

Note de traduction : Cette numérotation est principalement utilisée pour effectuer un traitement informatisé. Elle est déconseillée dans le cadre d'appariements fait manuellement.

4.2 Transpositions dans S2

- 4.2.1. Une transposition est un changement de l'ordre des NAN de S2 (tous représentant des joueurs/joueuses résidents).

- 4.2.2. Toutes les transpositions possibles sont classées dans l'ordre croissant des valeurs lexicographiques de leurs N1 premiers numéros. (N1 est le nombre de joueurs et joueuses dans S1)

Les numéros des joueurs et joueuses restants de S2 sont ignorés car ils représentent des personnes obligées de constituer le niveau résiduel en cas de niveau hétérogène ; ou obligés de devenir flotteurs descendants dans le cas d'un niveau homogène.

Par exemple :

Dans un niveau homogène à 11 joueurs, les transpositions possibles dans l'ordre sont : 6-7-8-9-10 ; 6-7-8-9-11 ; 6-7-8-10-9 ; 6-7-8-10-11 ; ... ; 6-11-10-9-8 ; 7-6-8-9-10 ; ... ; 11-10-9-8-7, (720 transpositions) ;

Dans un niveau hétérogène à 11 joueurs dont deux flotteurs issus du niveau supérieur, les transpositions possibles dans l'ordre sont : 3-4 ; 3-5 ; 3-6 ; ... ; 3-11 ; 4-3 ; 4-5 ; ... ; 11-10 (72 transpositions)).

4.3 Échanges dans un niveau homogène ou résiduel (S1 initial ⇔ S2 initial)

- 4.3.1. Un échange dans un niveau homogène (également appelé un échange-résident) est un échange de deux groupes de NAN de même taille (tous représentants des joueurs résidents) entre le S1 initial et le S2 initial.
- 4.3.2. Afin de classer tous les échanges-résidents possibles, on applique les règles de comparaison suivantes entre deux échanges-résidents par l'ordre de priorité décroissante :

La priorité est donnée à l'échange qui a :

- a. Le plus petit nombre de NAN échangés. Par exemple, échanger une seule paire de NAN est meilleur qu'en échanger 2.
- b. La plus petite différence entre la somme des NAN passés de S1 vers S2 et la somme des NAN passés de S2 vers S1

Par exemple, dans un niveau contenant onze joueurs :

- 1 seul échange : échanger le n°6 avec le n°4 (différence=2) est mieux qu'échanger le n°8 avec le n°5 (différence=3);
- Deux échanges : échanger 8+6 avec 4+3 (Différence=7) est mieux qu'échanger 9+8 avec 5+4 (différence=8)
- c. Le NAN distinct le plus grand parmi ceux déplacés de S1 vers S2.

Par exemple :

- A partir de S1, déplacer le 5 vers S2 est mieux que de déplacer le 4 ;
- Déplacer les 5 et 2 vers S2 est mieux que de déplacer le 4 et le 3 ;
- Déplacer 5-4-1 est mieux que de déplacer 5-3-2 et ainsi de suite).

- d. Le NAN distinct le plus petit parmi ceux déplacés de S2 vers S1.

Par exemple :

- A partir de S2, déplacer le 6 vers S1 est mieux que de déplacer le 7 ;
- Déplacer les 6 et 9 vers S2 est mieux que de déplacer le 7 et le 8 ;
- Déplacer 6-7-10 est mieux que de déplacer 6-8-9 et ainsi de suite).

4.4 Ensemble de flotteurs descendants appariables

4.4.1. Un ensemble de flotteurs descendants appariables est valide s'il laisse une zone d'attente conforme au critère de qualité [C7] (voir article 2.4.2)

4.4.2. Les ensembles de flotteurs descendants appariables sont triés en fonction de leur plus petit NAN distinct.

4.5 Elément suivant

4.5.1. Chaque fois qu'un ordre a été établi en conformité avec les articles 4.2 à 4.4, toute application de l'article correspondant sélectionnant l'élément suivant en suivant cet ordre de tri.

5. Règles d'attribution des couleurs

5.1 La couleur initiale la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde.

5.2 Appliquer à chaque appariement par ordre de priorité décroissante :

5.2.1. Accorder aux deux adversaires leurs préférences de couleur.

5.2.2. Accorder la préférence de couleur la plus forte (voir article 1.7).

Si les deux sont absolues (top joueurs, article 1.8) accorder la différence couleur la plus étendue (article 1.6)

5.2.3. Alterner les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux adversaires ont joué avec des couleurs différentes.

Note : Cette action doit se faire en prenant en compte l'article 3.4 des règles générales de gestion des systèmes suisse concernant les parties non jouées.

5.2.4. Donner la préférence de couleur à la personne la mieux classée (au sens de l'article 1.2).

5.2.5. Si la personne la mieux classée a un NAT impair, lui donner la couleur initiale (du tirage au sort) ; sinon lui donner la couleur opposée.

Note de traduction : Le 5.2.5 s'applique pour la 1^{re} ronde ou bien si deux retardataires n'ayant pas encore joué se retrouvent appariés ensemble.

C.04.5 Appariements au système double-suisse

0. Préface

Les compétitions au système double-suisse sont des tournois pour lesquels chaque appariement est un match entre deux adversaires. Le match se décompose en deux parties jouées successivement en alternant les couleurs. Des points sont assignés pour chaque partie.

En compétition au système double-suisse, les résultats habituels d'un match sont 2-0 ; 1½-½ ; 1-1 ; ½-1½ ou 0-2.

Dans quelques rares cas une partie peut se terminer sur le score ½-0 ; 0-½ ou 0-0 et produire d'autres résultats possibles pour un match.

Un match est perdu par forfait uniquement si au moins l'un des deux joueurs est déclaré forfait pour les deux parties. Dans ce cas, le même appariement peut être obtenu lors d'une ronde ultérieure. Dans les autres cas, le match est considéré comme s'étant joué normalement. Pour le calcul du classement et des départages, les parties « isolées » terminées sur un forfait sont traitées comme si elles avaient été jouées. (Cette règle ne s'applique pas pour le calcul du classement Elo).

Les demandes de bye ou les exemptions s'appliquent uniquement au match entier, jamais aux parties isolées.

1. Remarques introducives et définitions

1.1 Numéro d'appariement du tournoi (NAT)

Pour la définition et la gestion des NAT, voir l'article 2 des règles générales de gestion des tournois au système suisse (Ordre initial et retardataires)

1.2 Ordre

Uniquement dans le but de les apparier, les joueurs sont rangés suivant :

1.2.1. Leurs scores

1.2.2. Les NAT dans l'ordre croissant.

1.3 Groupe de points et niveaux d'appariement

1.3.1. Un groupe de points est composé de toutes les personnes ayant le même score.

1.3.2. Un niveau d'appariement est un groupe pair de personnes devant être appariées entre elles. Il est composé de personnes venant d'un groupe de points non vide (appelés joueurs et joueuses résidents) et éventuellement de personnes issues du groupe de points inférieurs (appelés les flotteurs montants).

1.4 Exempts

Si le nombre de personnes à apparier est impair, l'une d'entre elle ne sera pas appariée. Elle est déclarée « exempté » : il ne lui est attribué aucun adversaire et aucune couleur et elle reçoit autant de points que si elle avait gagné une partie et fait un match nul sur l'autre, sauf si le règlement du tournoi en décide autrement. Ce nombre de points est le même pour toutes les personnes exemptes. (Voir article 3 des règles de base des systèmes suisses).

1.5 Flotteurs

Un flotteur est une personne qui joue contre un adversaire ayant un score différent du sien.

1.6 Couleurs

On dit qu'une personne a une couleur (les blancs ou les noirs) lors d'un match si au moins l'une des deux parties a été jouée et qu'elle était censée jouer la première partie avec cette couleur.

2. Critères d'appariement

2.1 Critères absolus

Aucun appariement ne doit violer les critères absolus qui suivent.

2.1.1. [C1] Voir article 2 des règles de base du système suisse – deux personnes ne doivent pas jouer l'une contre l'autre plus d'une fois.

2.1.2. [C2] Une personne qui a déjà été exempté, ou a gagné un match par forfait ne peut plus être exempté.

2.2 Critères de compléion

2.2.1. [C3] Un appariement respectant les critères absolus définis à l'article 2.1 doit toujours être possible pour tous les joueurs et joueuses qui ne sont pas encore appariés.

2.3 Critères de qualité

Pour obtenir le meilleur appariement possible pour le groupe des meilleurs scores (définition à l'article 3.2) , il faut se conformer autant que possible aux critères suivants, classés dans l'ordre des priorités décroissantes :

2.3.1. [C4] Avoir le moins de flotteurs montants possible.

2.3.2. [C5] Minimiser la différence de score des appariements impliquant des flotteurs (c'est-à-dire de maximiser le score des flotteurs montants)

2.3.3. [C6] Sauf dans le cas où tous les personnes du groupe de point suivant deviennent des flotteurs montants (dans ce cas ce groupe devient vide), choisir l'ensemble des flotteurs montants afin que les critères [C1],[C3] et [C4] soient respectés dans le niveau où ils vont être appariés.

Remarque : Seul le groupe de points mentionné est concerné même si certains des joueurs et joueuses viennent de groupes de points inférieur.

Note de traduction : La remarque résume à indiquer que la priorité est de respecter les critères dans le groupe supérieur même si cela devait causer des difficultés d'appariements dans le groupe inférieur.

2.3.4. [C7] A l'exception de la dernière ronde, minimiser le nombre de flotteurs montants qui ont déjà été flotteurs à la ronde précédente. (voir article 1.5)

2.3.5. [C8] A l'exception de la dernière ronde, minimiser le nombre d'adversaires de flotteurs montants qui ont déjà été flotteurs à la ronde précédente. (voir article 1.5)

3. Vocabulaire et règles des appariements.

3.1 Appariement légal

3.1.1. Un appariement est légal quand les critères absolus [C1] et [C2] sont respectés.

3.1.2. Pendant la procédure d'appariement, le critère de compléion [C3] est respecté.

3.2 Groupe des meilleurs scores

Pendant la procédure d'appariement, il s'agit du groupe d'une ou plusieurs personnes qui ont le meilleur score parmi celles qui n'ont pas encore été appariées.

3.3 But recherché de l'appariement d'une ronde

3.3.1. L'appariement d'une ronde est achevé si tous les joueurs et joueuses (à l'exception d'au maximum une personne exempte qui sera un flotteur descendant du dernier niveau) ont été appariés et que les critères absolus [C1] et [C2] (voir article 2.1) ont été respectés.

3.3.2. Le processus d'appariement se déroule selon les étapes suivantes :

1. La 1^{re} étape est la désignation de la personne exempte (si nécessaire) en appliquant l'article 3.4
2. Ensuite, le groupe des meilleurs scores est combiné, si nécessaire, avec un ensemble de flotteurs montants (sélectionnés selon l'article 3.5) pour former un niveau qui est apparié suivant l'article 3.6
3. L'étape précédente (étape 2) est répétée jusqu'à ce que l'appariement de la ronde soit achevé.
4. Les couleurs sont assignés en suivant l'article 4.

3.3.3. S'il est impossible d'achever l'appariement d'une ronde, l'arbitre en chef devra décider de ce qu'il convient de faire.

3.4 Désignation de la personne exempte

On désigne comme exempte la personne qui :

3.4.1. Permet un appariement légal pour tous les joueurs.

3.4.2. A le score le plus faible

3.4.3. A joué le plus grand nombre de matchs

3.4.4. A le plus grand NAT

3.5 Sélection des flotteurs montants vers le groupe des meilleurs scores

- 3.5.1. Toutes les personnes ayant un score plus faible que les joueurs et joueuses du groupe des meilleurs scores sont des flotteurs montants potentiels.
- 3.5.2. On prend en compte tous les ensembles de potentiel flotteurs montants qui respectent les critères [C4] et [C5]

Cela revient à déterminer le nombre de flotteurs montants de l'ensemble et leur score

- 3.5.3. Dans chaque ensemble, les flotteurs montants sont d'abord classés par ordre décroissant de leur score puis, à score égal, par ordre croissant de leurs NAT
- 3.5.4. Les ensembles sont ensuite classés entre eux dans l'ordre lexicographique de leurs NAT.

Par exemple :

- Si 2 ;6 et 8 ont 3pts et que 1 ;3 et 5 ont 2.5 pts.
- Que [C4] impose qu'il faut 3 flotteurs montants
- Que [C5] détermine que deux d'entre eux doivent avoir 3pts et que le dernier doit avoir 2.5 pts.

Les ensembles possibles de flotteurs rangés dans l'ordre sont :

$\{2,6,1\} < \{2,6,3\} < \{2,6,5\} < \{2,8,1\} < \{2,8,3\} < \{2,8,5\} < \{6,8,1\} < \{6,8,3\} < \{6,8,5\}$

- 3.5.5. On choisit le 1^{er} ensemble qui, réuni avec le groupe des meilleurs scores, permet un appariement légal qui respecte aussi les critères [C6] et [C7] (en plus de [C4] et [C5] auquel il est déjà conforme par construction)

3.6 Appariement d'un niveau

- 3.6.1. L'appariement est une suite de paires incluant tous les joueurs et joueuses du niveau. Pour chaque paire, la personne avec le plus petit NAT est appelée le « membre supérieur » de la paire. La personne avec le plus grand NAT est appelée le « membre inférieur de la paire »
- 3.6.2. Un appariement est identifié par les NAT de ses membres supérieurs classés de chaque paire dans l'ordre croissant suivi des NAT des membres inférieurs des paires correspondantes.

Exemple : L'appariement 11-24 16-6 10-9 8-4 a pour identifiant : 4 6 9 11 8 16 10 24

- 3.6.3. Les appariements sont classés dans l'ordre lexicographique de leurs identifiants.

- 3.6.4. On choisit le 1^{er} appariement qui respecte les critères [C1] et [C8] (en plus des autres critères déjà respectés par construction)

4. Règles d'attribution des couleurs

- 4.1 La couleur initiale est la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la 1^{re} ronde.

- 4.2 Pour chaque paire, le joueur ou la joueuse de plus haut rang (JHR) est la personne avec le plus haut score ou, en cas d'égalité, la personne avec le plus petit NAT.

- 4.3 Pour chaque paire on applique (classé par ordre décroissant de priorité) :

- 4.3.1. Si aucun des deux adversaires n'a encore joué de match, si le JHR a un NAT impair on lui attribue la couleur initiale (celle du tirage au sort). Dans le cas contraire, si son NAT est pair, on lui attribue la couleur opposée.
- 4.3.2. On attribue les blancs à la personne qui a eu les blancs le moins souvent.
- 4.3.3. On alterne les couleurs par rapport à la ronde la plus récente où les deux adversaires ont eu des couleurs différentes.

Note : Prendre en considération l'article 3.4 des règles générales pour les systèmes suisses.

- 4.3.4. Alterner la couleur du JHR par rapport à la dernière ronde qu'il a joué.

- 4.3.5. Alterner la couleur de l'adversaire du JHR par rapport à la dernière ronde que celui-ci a joué.

- 4.4 Le joueur qui a les blancs joue la 1^{re} partie avec les blancs et la 2^e avec les noirs. (Voir Préface et article 1.6)

Annexe 1 – Aide aux échanges (1 joueur)

Afin de réaliser l'échange d'un unique joueur entre S1 et S2, les arbitres peuvent utiliser la fiche d'aide suivante : permettant de comprendre l'ordre des priorités des échanges à tester sur un niveau à 10 joueurs.

Test N°1 : Ecart =1 – On tente d'échanger le dernier de S1 avec le 1^{er} de S2

S1		S2
Joueur N°1		Joueur N°6
Joueur N°2		Joueur N°7
Joueur N°3		Joueur N°8
Joueur N°4		Joueur N°9
Joueur N°5		Joueur N°10

Ecart=2 – On commence toujours avec le dernier de S1 et on respecte l'écart voulu.

Test N°2 : avec le plus « faible » de S1

S1		S2
Joueur N°1		Joueur N°6
Joueur N°2		Joueur N°7
Joueur N°3		Joueur N°8
Joueur N°4		Joueur N°9
Joueur N°5		Joueur N°10

Test N°3 : On avance d'un pas dans S2 et S1

S1		S2
Joueur N°1		Joueur N°6
Joueur N°2		Joueur N°7
Joueur N°3		Joueur N°8
Joueur N°4		Joueur N°9
Joueur N°5		Joueur N°10

Ecart=3

Test N°4 : avec le plus faible de S1

S1		S2
Joueur N°1		Joueur N°6
Joueur N°2		Joueur N°7
Joueur N°3		Joueur N°8
Joueur N°4		Joueur N°9
Joueur N°5		Joueur N°10

Test N°5 : On remonte d'un pas

S1		S2
Joueur N°1		Joueur N°6
Joueur N°2		Joueur N°7
Joueur N°3		Joueur N°8
Joueur N°4		Joueur N°9
Joueur N°5		Joueur N°10

Test N°6 : On remonte d'un pas

S1		S2
Joueur N°1		Joueur N°6
Joueur N°2		Joueur N°7
Joueur N°3		Joueur N°8
Joueur N°4		Joueur N°9
Joueur N°5		Joueur N°10

Avec les astuces suivantes :

- ➔ ON N'ÉCHANGE JAMAIS LE DERNIER JOUEUR DE S2
- ➔ SI LE NOMBRE DE JOUEUR EST PAIR, NE JAMAIS ÉCHANGER LE 1^{er} JOUEUR DE S1

Ce n'est pas interdit mais ces échanges sont voués à échouer car correspondent à des tests qui ont déjà été faits.
(En réalité à partir de là, beaucoup d'échanges sont forcément inutiles)

Attention : Après un échange, on réordonne S1 et S2 avant de retenter les transpositions de S2.

Pour le test N°5 :

- S1 est ordonné dans l'ordre N°1/N°2/N°3/N°5/N°7
- S2 démarre dans l'ordre N°4/N°6/N°8/N°9/N°10 avant de tenter les transpositions.

Annexe 2 - Glossaire**Rappel des abréviations utilisées :**

M0 : est le nombre de flotteurs descendants issus du niveau précédent.

MaxPaires est le nombre maximum de paires qui peuvent être appariées dans le niveau étudié (Voir C.5)

M1 est le nombre maximum de flotteurs descendants issus du niveau précédent pouvant être appariés dans le niveau étudié (voir C.6).

NAN : Numéros d'Appariement du Niveau

NAT : Numéros d'Appariement du Tournoi

Afin de permettre une meilleure compréhension des règles, certaines terminologies ont été définies plus précisément qu'elles ne l'étaient dans les versions précédentes des règles du jeu. Voici une liste réduite des terminologies et définitions. Il s'agit ici d'une traduction partielle du glossaire de la FIDE

Absolu, critère : voir Critères

Appariement de la ronde : l'appariement (complet) réalisé pour une ronde.

Appariement des flotteurs descendants : l'ensemble des paires formées dans un groupe hétérogène en appariant chaque joueur flotteur descendant contre un joueur résident.

Appariement par saupoudrage : méthode d'appariement (principalement théorique) dans laquelle, pour un niveau tous les appariements acceptables sont construits. Ensuite, en appliquant dans l'ordre chacun des critères d'appariement (à partir de C.4 pour l'avant dernier groupe d'appariement, à partir de C.5 autrement, tous les candidats de qualités inférieures sont supprimés, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Si après que tous les critères appliqués, plusieurs candidats restent, le premier généré est celui qui est retenu. (Voir alors section B).

Appariement : l'ensemble des paires pour un niveau ou pour une ronde entière (voir aussi appariement d'une ronde).

Acceptable : une paire qui est en conformité avec les critères absolus d'appariement.

Niveau : voir Niveau d'appariement

Achevé : un appariement légal dans lequel tous les joueurs ont été appariés (à l'exception d'au plus un dans le cas d'un exempt)

Critère : voir Critères

Impossible : situation dans laquelle il est impossible d'achever l'appariement

Légal : pour un niveau, un appariement acceptable qui permet l'achèvement de l'appariement de la ronde.

Numéros d'appariement de Tournoi : une suite progressive de numéro attribués à chaque joueur depuis l'ordre initial, il représente le classement du joueur dans la liste et peut éventuellement changer dans le cas de correction du classement ou l'arrivée de retardataires. (voir article 2.3 et 3.3 du C.04.2)

Bye: En France, ce terme correspond personne ne participant pas à une ronde à sa demande. (En anglais le terme « Bye » englobe également les forfaits et les exempts)

Bye : Non-participation à une ronde demandée par le joueur/la joueuse (dans ce cas, cette personne n'est pas appariée pour la ronde).

Dans ce cadre, le règlement intérieur doit spécifier le nombre de points attribués pour ce bye. (La FIDE déconseille le point complet, la pratique la plus courante est d'accorder un demi-point)

Dans les règles des compétitions homologuées de la FIDE, ce gain de point sans jouer n'est autorisé qu'une seule fois par tournoi.

Candidat : se dit d'un appariement candidat ;

Évaluation : confrontation des appariements candidats aux critères d'appariement pour déterminer la qualité de l'appariement ;

Appariement : un appariement acceptable dans un niveau ;

Parfait : un appariement candidat qui remplit tous les critères appariement

Couleur :

Définition : valeur qui s'obtient en soustrayant au nombre de parties jouées avec les Blancs le nombre de parties jouées avec les Noirs par une même personne.

Historique : l'attribution des couleurs reçues par le joueur/la joueuse lors d'un tournoi. Pour l'attribution des couleurs, toutes les parties non jouées ; qui sont considérées comme sans attribution de couleur, sont ramenés au début de la séquence ;

Initiale : la couleur déterminée par tirage au sort avant l'appariement de la première ronde séquence (voir 5.1) ;

Séquence : se dit également de l'historique couleur.

Voir aussi « Préférence Couleur »

Critère de complétion : un critère d'appariement (voir 3.2.1 [C4]) : après l'appariement d'un niveau, il requiert qu'au moins un appariement légal existe pour les joueurs restants.

Critères : règles utilisées afin de déterminer quels joueurs et joueuses peuvent être appariés ensemble ou flotter ;

Absolu : un critère d'appariement qui doit toujours être respecté (voir C.1-C.3) ;

Complétion : voir critère de complétion ;

Relatif : un critère d'appariement qui améliore la qualité de l'appariement mais dont le non-respect ne remet pas en cause son acceptabilité. (On peut donc parfois accepter que l'appariement ne respecte pas ce critère)

Définition de Score : La différence entre les scores de deux joueurs d'une paire.

Échange : Opération qui consiste à échanger des joueurs entre différents sous-groupes d'un niveau d'appariement dans le but d'obtenir un appariement de meilleure qualité ;

Échange-flotteur : un échange entre les joueurs des sous-groupes S1 et de la zone d'attente ;

Résident : un échange des joueurs entre les joueurs résidents des sous-groupes S1 et S2.

Exempt : Dans le cas d'un nombre impair de personnes, l'une d'entre elles n'a pas d'adversaire pour la ronde. Elle marque généralement un point d'exemption attribué par appariement.

Niveau de l'exempt : Niveau où se trouve les candidats à l'exemption. Il sera choisi parmi ceux ayant le plus petit nombre de parties non jouées (voir 3.4.4[C9])

Candidats à l'exemption : Ce sont les personnes qui n'ont pas encore été exemptes, n'ont pas gagné de ronde sans jouer et sont donc éligibles à l'exemption.

Critère d'exemption : Critère (voir 3.3.1[C5]) précisant que l'exempt doit avoir le plus petit score possible.

Exigence zéro : un critère qui exige qu'un appariement légal (au moins) existe pour les joueurs encore non appariés, avant d'essayer d'apparier un niveau de point. Elle est vérifiée (1) avant le début de l'appariement d'une ronde (si cela échoue cela signifie que l'appariement est impossible et (2) à la fin de l'appariement d'un niveau, c'est-à-dire avant le début des tentatives d'appariement du niveau suivants (voir test de complétion).

Flotteur :

Flotteur descendant (FD ↓) : se dit pour une ronde d'un joueur dont l'adversaire a un score inférieur au sien ou d'un joueur qui a marqué des points sans jouer (quelle qu'en soit la raison).

Flotteur montant (FM ↑) : se dit pour une ronde d'un joueur dont l'adversaire a un score supérieur au sien.

Double-flotteur : un joueur qui a été flotteur descendant deux fois consécutives ou plus (double flotteur descendant) ou qui a été flotteur montant deux fois consécutives ou plus (double flotteur montant).

Contrôle des flotteurs : étape lors de l'appariement qui consiste à :

(1) après avoir trouvé ce qui semble être le meilleur appariement dans un niveau, à vérifier que les flotteurs descendants choisis soient les meilleurs possibles pour l'appariement du niveau suivant (voir 3.4.3[C8]).

(2) Après avoir déterminé les éventuels flotteurs pour un appariement candidat, vérifier que le critère d'Exigence zéro est vérifié.

Forfait : partie non jouée en raison d'un joueur qui ne s'est pas présenté ;
Perdue : une défaite par forfait,
Gain : une victoire par forfait.
Groupe de point : un ensemble de joueurs qui ont le même score.
Initial :
Couleur : voir couleur initiale ;
Ordre : l'ordre appliqué sur la liste des joueurs avant l'appariement, basé principalement sur le classement Elo ou les titres (voir C.04.2) ;
Rang : la position du joueur dans la liste après que celle-ci ait été classée dans l'ordre initial :
Joueur le mieux classé/joueur le plus fort : (dans une paire, dans un groupe à appairer, liste, etc...), le joueur avec le score le plus élevé ou, en cas d'égalité, celui avec le rang initial le plus haut. (Le plus petit NAT - En pratique, celui avec le meilleur classement Elo)
Lexicographique (ordre) : L'ordre normal du dictionnaire, il est aussi utilisé en mathématiques pour trier et comparer des listes de nombres, c'est appliqué ici pour les transpositions, échanges et les différences de score.
Niveau d'appariement : Un ensemble de personnes à appairer. De manière générale, il correspond à un groupe de points, mais il peut également contenir des personnes ayant un score plus élevé qui n'ont pas pu être apparié dans le groupe de points précédent (voir alors <u>Flotteur descendant</u>) ;
Hétérogène : un niveau qui contient des joueurs et joueuses ayant des scores différents,
Homogène : niveau qui comprend des joueurs et joueuses dont le score est identique ;
Résiduel : voir groupe résiduel.
Numéro d'appariement du niveau (NAN) : Numéro attribué à chaque joueur dans le niveau d'appariement avant toute transposition ou échange, représentant le classement du joueur dans le groupe d'appariement.
Numéro d'appariement du tournoi (NAT) : Défini dans la section <i>Appariement</i>
Ordre : voir au mot <u>initial</u>
Paire : deux joueurs qui jouent l'un contre l'autre.
Partie ajournée : partie qui a été suspendue et qui sera reprise ultérieurement. Pour les appariements, elle équivaut à un match nul (temporaire).
Partie non jouée : Toute ronde pour laquelle une personne n'est pas appariée, est appariée exempte ou voit sa partie prévue se terminer par un forfait (gagné ou perdu)
Préférence couleur : La couleur que le joueur doit idéalement recevoir pour la ronde suivante. Elle peut être déterminée pour chaque personne qui a joué au moins une partie.
Absolue : une préférence couleur qui ne peut être remise en cause (voir 3.1.3[C3]) à l'exception des top joueurs (voir 1.8.1 ;3.4.5[C10] et 3.4.6[C11]).
Rang :
Initial : voir <u>initial</u>
Résident :
Score : le score « normal » des joueurs/joueuses dans un niveau de ceux ne sont pas flotteurs descendants ;
Joueur dans un niveau à appairer une personne qui n'est pas flotteur descendant

Résiduel (groupe à apparier). La partie d'un niveau d'appariement hétérogène qui contient uniquement les joueurs résidents qu'il reste à apparié une fois l'appariement des flotteurs descendants terminé.

Retardataire : une personne qui entre dans le tournoi et qui est apparié après la première ronde.

S1 : premier sous-groupe du niveau d'appariement : il contient initialement soit tous les flotteurs descendants (dans un niveau hétérogène), soit la première moitié (arrondi à l'unité inférieure) des joueurs résidents dans un niveau homogène ou résiduel (voir B.2).

S2 : deuxième sous-groupe du niveau d'appariement. Il contient tous les joueurs résident qui ne sont pas dans le groupe S1 (voir B.2)

Sous-groupe : chacun des deux sous-groupes (éventuellement trois s'il y a une zone d'attente dans lesquels le niveau est subdivisé dans l'optique d'apparier (voir S1, S2, zone d'attente).

Tirage au sort : Détermine de la couleur initiale des joueurs (voir règle d'attribution des couleurs E-E5)

Top joueur : (voir 1.8) un joueur qui, lorsque l'on apparie la dernière ronde à un score supérieur à la moitié des points possibles.

Transposition : opération qui modifie l'ordre des joueurs dans le sous-groupe S2, afin d'obtenir un appariement de meilleure qualité.

Zone d'attente : Sous-groupe d'un niveau d'appariement hétérogène qui contient tous les flotteurs descendants qui ne seront pas appariés avec ce niveau. (Par nécessité, ces joueurs doivent flotter à nouveau)

Annexe 3 – Modèle de fiche d'appariements

Fiche d'appariement exemple						
Nom : Jema Pari Elo : 1652 Numéro d'appariement : 25						
R	Adversaire	N° Adv.	Coul.	Flot.	Rés.	Score
1	Adversaire 1	33	B		0	0,0
2	Adversaire 2	109	N		1	1,0
3	Adversaire 3	15	B	↑	0.5	1,5
4	Adversaire 4			↓	<	1,5
5	Adversaire 5	51	N		0	1,5
6	Adversaire 4	102	B	↑	0	1,5
7	Adversaire 6	16	N		0	1,5
8	EXEMPT			↓	>	2.5
9	Adversaire 7	48	N	↑	0	2.5

Remarques :

- Lors de la ronde 4 et de la ronde 8, Jema Pari est déclaré sans adversaire et sans couleur car il n'a pas joué. Lors de ces deux rondes il est obligatoirement déclaré flotteur descendant.
- Jema Pari est apparié une seconde fois contre « Adversaire 4 » à la ronde 6 car au final il ne l'avait pas encore affronté.
- Pour des appariements manuels, il sera pertinent de rajouter une colonne pour la préférence couleur ainsi qu'une colonne pour le score ajusté des adversaires dans le cadre du calcul du départage.

Annexe 4 – Version originale et traduction

Les règles officielles du système suisse sont celles de la fédération internationale des échecs (FIDE), c'est-à-dire que face à toute ambiguïté des textes en français ce sont les textes fournis par la FIDE en anglais qui prévalent.

Règles officielles du système suisse (En anglais)

<https://handbook.fide.com/chapter/C0401202507>

<https://handbook.fide.com/chapter/GeneralHandlingRulesForSwissTournaments202602>

<https://handbook.fide.com/chapter/C0403202602>

<https://handbook.fide.com/chapter/DoubleSwissSystem202602>

<https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions/>

Comparatif des règles du système suisse en anglais et leur traduction en français

La version comparative est en cours d'édition – elle sera prochainement disponible sur le site de la DNA

Systèmes accélérés approuvés par la FIDE - C.04.5 FIDE

Dans les tournois au système suisse avec un large panel de forces [classements] (la plupart étant fiables), les résultats des premières rondes sont assez prévisibles. A la première ronde, seul un petit pourcentage des parties, lors d'une compétition individuelle ou des matchs lors d'une compétition par équipe, ont un résultat différent de « la victoire pour le joueur le plus fort ». La même chose peut arriver à nouveau à la ronde deux. On peut montrer que, dans les tournois pour un titre, cela peut empêcher des joueurs de réaliser des normes. (*À cause d'une moyenne elo trop faible des adversaires*).

Un appariement accéléré est une variante des appariements au système suisse dans lequel les premières rondes sont modifiées de telle façon que les faiblesses susmentionnées du système suisse soient surmontées, sans compromettre la fiabilité du classement final.

Il n'est pas approprié de concevoir un nouveau système d'appariement entier pour l'accélération, mais plutôt de concevoir un système qui fonctionne avec les systèmes d'appariement existants définis de la FIDE. Ce résultat est normalement atteint en réarrangeant les niveaux de points de telle façon qu'ils ne dépendent pas seulement des points que les participants ont marqués. Par exemple, une des méthodes possibles est d'ajouter ce qu'on appelle des « points fictifs » au score de certains participants au classement Elo élevé (qui sont supposés être plus forts) et construire désormais les niveaux de points à partir du score total (score réel + points virtuels).

Les parties suivantes décrivent les méthodes qui ont statistiquement prouvé qu'elles atteignent les buts mentionnés ci-dessus. La méthode d'accélération de Bakou est présentée en premier, car elle a été la première qui, à travers une analyse statistique, s'est avérée satisfaisante et stable (et également aisée à expliquer).

D'autres méthodes accélérées peuvent être utilisées à condition qu'elles puissent prouver, à travers des analyses statiques, qu'elles obtiennent de meilleurs résultats que les méthodes déjà décrites ou au mieux, si l'efficacité est comparable.

Sauf indication contraire explicitement mentionnée, les méthodes d'accélération décrites s'appliquent à tous les tournois appariés au système suisse.

L'accélération de Bakou - C.04.5.1

1. Introduction

La méthode d'accélération de Baku est applicable dans tout tournoi où le système standard d'attribution des points est utilisé. (Le nombre de points pour une victoire est égal aux points obtenus pour deux matchs nuls et une défaite ne rapporte aucun point).

2. Détermination des groupes initiaux

Avant la première ronde, la liste des participants à appairer (correctement triée) est divisée en deux groupes GA et GB.

Le premier groupe (GA) doit contenir la première moitié des participants, arrondie à l'entier pair supérieur. Le second groupe (GB) doit contenir les participants restants.

Note : par exemple, s'il y a 161 participants dans le tournoi, le nombre entier pair le plus petit contenant au moins la première moitié des participants (cad 80.5) est 82. La formule $2 \times Q$, où Q est le nombre de participants divisé par 4 et arrondi à l'entier supérieur, peut aider dans le calcul de ce nombre - En plus d'être le nombre des participants de GA, c'est également le numéro d'appariement de tournoi(NAT) du dernier participant de GA

3. Retardataires

S'il y a des participants intégrés après la première ronde, ces participants doivent être intégrés dans la liste d'appariement conformément à l'article 2 des règles générales des systèmes suisses (ordre initial/retardataires).

Le dernier participant de GA doit être le même que celui de la ronde précédente.

Note 1 : dans de telles circonstances, le NAT du dernier participant de la liste de GA peut être différent que celui attribué conformément à l'article 1.2

Note 2 : après la première ronde, GA peut contenir un nombre impair de participants.

4. Points virtuels

Les rondes accélérées sont celles de la première moitié du tournoi (nombre arrondi à l'entier supérieur. Par exemple pour un tournoi en 9 rondes on accélérera 5 rondes)

Pour la 1^{re} moitié des rondes accélérées (nombre arrondi à l'entier supérieur. Par exemple, pour un tournoi en 9 rondes, 5 rondes sont accélérées, on prend les 3 premières rondes) tous les participants de GA reçoivent un nombre de points fictifs égal à celui d'une victoire.

Ces points fictifs sont réduits de moitié pour les rondes accélérées restantes (pour la 4^e et la 5^e dans le cas d'un tournoi en 9 rondes)

Note : Aucun point fictif n'est donné aux participants de GB et tous les points fictifs disparaissent une fois que la dernière ronde accélérée ait été jouée (la 5^e du tournoi pour un tournoi en 9 rondes).

5. Score d'appariement

Le score d'appariement d'un participant (c'est-à-dire la valeur utilisée pour définir le groupe de points, pour classer les joueurs en interne et également pour trier les échiquiers suivant l'article 3.6 des règles générales des systèmes suisses)) est donné par la somme de ses points marqués et les points fictifs qui lui ont été attribués.

Système de Haley

1. Objectif :

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

- (a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.
- (b) le nombre de joueurs et joueuses prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c'est à dire 2ⁿ personne pour n rondes.
- (c) Il est régulièrement utilisé en France, notamment car il est simple à expliquer aux joueurs et joueuses.

2. Principe :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque. Pour cela, on ajoute des « points fictifs » aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements. On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée. Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs et joueuses les plus forts se rencontrent dès la première ronde.
- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.
- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouve son nombre réel de points.

3. Application :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 2 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B

Les meilleurs joueurs et joueuses appartiendront au groupe A et recevront un « point fictif ».

La première ronde est appariée en « système suisse » comme suit :

- les joueurs et joueuses du groupe A sont appariés entre eux
- les joueurs et joueuses du groupe B sont appariés entre eux.

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs et joueuses pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

Haley dégressif : On peut réduire l'impact de l'accélération en réduisant le point fictif à un $\frac{1}{2}$ point à la 2^e ronde.

(Ou en donnant un demi-point fictif aux joueurs du groupe B à la 2^e ronde)

A partir de la 3^e ronde, on continue le tournoi en enlevant "les points fictifs" qui avaient été attribués.

Système accéléré dégressif

1. Objectifs :

Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs et joueuses d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

2. Principe :

Lors de l'appariement d'une ronde, chaque personne est créditez d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2. SG = SR + PF

3. Détermination du nombre de points fictifs :

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs et joueuses. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. On peut faire par exemple : le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point (SR = 1,5), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point (SR = 3), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points (SR = 4,5), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint n/2 (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

Lors de l'appariement des deux dernières rondes, tous les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

4. Tableau récapitulatif :

Nombre du haut SR=Score Réel. Nombre du bas PF= Points Fictifs.

Groupe	Score	0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0
A	SR					0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	PF					2,0	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0
B	SR			0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0	4,5	5,0
	PF			1,0	1,0	1,0		1,5	1,5	1,5		2,0	2,0	2,0	2,0	2,0
C Pour n=9	SR	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0			4,5	5,0
	PF	0,0	0,0	0,0		0,5	0,5	0,5		1,0	1,0	1,0			2,0	2,0
C Pour n≥10	SR	0,0	0,5	1,0		1,5	2,0	2,5		3,0	3,5	4,0		4,5	5,0	5,5
	PF	0,0	0,0	0,0		0,5	0,5	0,5		1,0	1,0	1,0		1,5	1,5	1,5

Partie 4: Gestion d'un tournoi

Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie

Chapitre 4.2 : Les systèmes de départages

Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix

Chapitre 4.4 : Handicap

Chapitre 4.5 : Violences

Chapitre 4.1 : Les directives contre la tricherie

[Réalisé d'après les directives anti-triche de la FIDE – document datant du 21 avril 2022](#)

[Complété avec les mesures de protections anti-triche – Document approuvé par la FIDE en 2018](#)

Cette traduction en français ne présente que des extraits choisis. La lecture des textes officiels intégraux est conseillée en guise d'approfondissement pour les arbitres FIDE et Internationaux.

La Fédération Française d'Echecs dispose de l'autorité suffisante pour statuer sur des cas de triche durant les événements où la surveillance anti-triche reste standard.

Pour les tournois dans lesquels le niveau de protection doit être élevé voire maximal (Evénements de la FIDE, tournois où le montant des prix dépasse 20000€, tournois ou des normes de MI et GMI peuvent être obtenues, tournois toutes-rondes avec une moyenne Elo supérieure à 2400,...), les cas de triche doivent être remontés à la « Fair-Play Commission » (FPL) de la FIDE qui pourra éventuellement décider de laisser la fédération nationale statuer)

Il est demandé aux arbitres fédéraux d'utiliser la Fédération Française d'Echecs comme intermédiaire pour tout signalement de triche à envoyer à la FIDE

Champ d'application, Principes directeurs et Définitions

1. Ce règlement traite des enquêtes sur les cas présumés de triches et d'autres violations du fair-play. Il complète et clarifie les dispositions de la Charte de la FIDE, du Code éthique et disciplinaire de la FIDE et les règles de Fair-Play
2. Dans les présentes directives, on entend par « tricherie » :
 - L'utilisation délibérée de dispositifs électroniques (Art 11.3.2 des règles du jeu) ou d'autres sources d'information ou de conseil pendant une partie (article 11.3.1 des règles du jeu)
 - Le trucage des compétitions d'échecs incluant le trucage des résultats, la fraude au classement, la fausse identité et la participation délibérée à des tournois ou parties fictifs.
3. La tricherie en ligne peut aussi être considérée comme ayant eu lieu même si les preuves statistiques manquent pour étayer la triche présumée dès lors qu'il existe des preuves vidéo, l'opinion d'un GM ou d'autres facteurs (Suspicion de violation du fair-play).
4. Les autres violations du fair-play sont :
 - Violations des règles sur l'échiquier : elles comprennent une variété d'infractions qui se produisent au cours du tournoi. Cela inclut le fait d'apporter un téléphone sur les lieux de la compétition, d'apporter d'autres gadgets interdits sur les lieux de la compétition (par exemple, portefeuilles, lunettes intelligentes, stylos, montres), de ne pas coopérer avec l'arbitre, de refuser de présenter le contenu d'un sac ou de ses poches, d'être fouillé ou scanné.
 - Violations des règles techniques en ligne : celles liées au système de visioconférence utilisé pour superviser la compétition, par exemple, les déconnexions, le fait de jouer sans caméra allumée, sans écran partagé, sans microphone allumé (si le règlement de la compétition l'exige) ne permettent pas en soi de supposer qu'une infraction de tricherie a été commise, mais le joueur peut être pénalisé en conséquence.
5. Présomption de tricherie : il y aura une présomption de tricherie si l'analyse statistique par un algorithme validé et approuvé par la FIDE et/ou une autre méthodologie appliquée à la performance d'un joueur/d'une joueuse dans une partie unique, ou une série de parties ou de tournois montre un Z-score (réflétant l'écart entre la performance réelle du joueur et le niveau de jeu projeté pour un joueur/une joueuse ayant un classement Elo comparable) au-dessus du seuil officiel du Z-score.

Dans un tel cas, si la FIDE engage une procédure disciplinaire à l'encontre du joueur/de la joueuse en question, la charge de réfuter la présomption de tricherie et de démontrer son innocence incombe au joueur/à la joueuse.

6. La mesure de l'improbabilité par le Z-score est couramment utilisée en science et peut être composée de plusieurs résultats. Actuellement, seule la méthodologie du Dr Kenneth W. Regan est approuvée. Afin de fournir un jugement statistique, le modèle du Dr Regan utilise trois tests statistiques distincts, chacun produisant un Z-score pour indiquer l'écart par rapport à la performance prévue : Correspondance des coups (MoveMatching=MM), équilibre du niveau des meilleurs coups (Equal-top value moves=EV) et Différence moyenne graduée (Average Scaled Difference=ASD). Les résultats des tests MM, EV et ASD sont ensuite combinés en un seul score Z global. La notion de Z-score n'est pas limitée à la méthodologie du Dr Kenneth W. Regan. Les résultats d'autres méthodologies approuvées peuvent être exprimés sous la forme de Z-score et se situer également sous les seuils proposés ci-dessous :
- Pour les échecs en ligne, un seuil de 4,25. Cela représente une fréquence naturelle d'environ une fois sur presque 100 000. Compte tenu du taux de tricherie observé aux échecs en ligne, cela donne des chances évaluées d'environ 1.000 contre 1 contre l'hypothèse nulle de fair-play, vers l'extrémité supérieure de la plage de confiance de 99% à 99,9% considérée comme répondant au critère de « satisfaction confortable » du TAS dans le contexte des échecs.

Note de traduction : Cela veut dire qu'il y a à peine un risque sur 1000 de se tromper.

- Pour les parties d'échecs sur l'échiquier, un seuil de 5,00. Cela représente une fréquence naturelle d'une personne sur près de 3,5 millions, et est placé de manière similaire par rapport à un taux de tricherie observé en personne. Ces dispositions s'appliquent s'il n'y a pas d'autres preuves. Si de telles preuves sont disponibles, un Z-score de 2,50 ou plus peut être utilisé à l'appui.
7. Fausse accusation : l'accusation irréfutable ou manifestement infondée de tricherie aux échecs est une violation sérieuse des règles du fair-play. La fausse accusation aux échecs est un abus de la liberté d'expression qui est interdit par le code éthique et disciplinaire de la FIDE.
8. Dans le cadre de ces directives, les tentatives de tricheries sont considérées comme de la tricherie.

Généralités pour la prévention anti-triche

Les mesures de prévention anti-triche varieront selon les niveaux de tournois afin de prendre en compte l'impact budgétaire de celles-ci.

Les organisateurs sont responsables de la mise en œuvre de ces mesures de prévention et l'arbitre en chef a le devoir de vérifier que le tournoi se déroule en conformité avec ces mesures. Dans son rapport de tournoi, l'arbitre en chef doit signaler tous les manquements et violations de ces mesures de prévention.

Le fait de ne pas se conformer aux mesures de prévention et/ou de ne pas vérifier et rapporter cette conformité sera considéré comme un manquement majeur et pourra être signalé à la commission compétente.

Les organisateurs/organisatrices de tournois doivent adopter l'un des trois niveaux de prévention (Prévention Standard, Prévention Accrue ou Prévention Maximale). Les mesures de prévention doivent être indiquées dans l'annonce du tournoi.

Dans les tournois au niveau de protection accru ou maximal, on peut prévoir des arbitres dont le rôle est l'anti-triche.

Mesures de prévention standard

- Les zones destinées aux joueurs/joueuses (zone de jeu) et spectateurs/spectatrices doivent être soigneusement et clairement désignées. L'équipe d'organisation et les arbitres doivent s'efforcer, dans la mesure du possible et du raisonnable, d'éviter tout contact entre les joueurs/joueuses et les spectateurs/spectatrices. Si possible prévoir des zones séparées pour les buvettes, les toilettes, les zones pour fumer afin de restreindre les risques de contact entre joueurs/joueuses et spectateurs/spectatrices. (Dans les compétitions par équipes, cela devrait être étendu à une zone séparée pour les capitaines)
- Adopter au moins un des équipements anti-triche recommandés dans la partie correspondante.
- Il est recommandé d'envoyer toutes les parties disponibles au format PGN pour un examen à l'aide d'un des outils d'examen recommandé par la FIDE. Cela devrait être obligatoire si un outil d'enregistrement électronique des parties est utilisé.
- L'arbitre en chef est encouragé à prévoir des contrôles aléatoires pendant les parties.

Mesures de prévention accrues

En plus des mesures de prévention standard, les mesures suivantes s'appliquent :

- Adopter au moins deux des équipements anti-triche recommandés dans la partie correspondante.
- L'arbitre en chef doit mettre en place un système de contrôle régulier du lieu de la compétition avant, pendant et après la ronde, en collaboration avec les responsables de la sécurité.
- L'équipe d'organisation est fortement encouragée à mettre en place une zone de stockage pour les appareils électroniques.
- L'équipe d'organisation et les arbitres sont encouragés à faire des examens des parties en cours des tournois via l'un des outils d'examen conseillé par la FIDE
- L'arbitre en chef travaille avec les arbitres anti-triche pour mettre en place d'éventuels contrôles aléatoires.

Mesures de prévention maximales

En plus des mesures de prévention accrues, les mesures suivantes s'appliquent :

- Les montres, stylos et autres instruments d'écriture contenant du métal ne sont pas autorisées dans les salles de jeu. Toutefois ces objets peuvent être stockés dans une zone prévue à cet effet.
- Un dispositif anti-triche supplémentaire tel qu'un détecteur de métaux, un appareil à rayons X certifié par la Fair-Play Commission, des scanners, gérés par du personnel de sécurité qualifié, sous réserve de la législation locale en vigueur, est fortement recommandé.
- L'envoi de toutes les parties au format PGN pour examen par l'un des outils conseillés de la FIDE est obligatoire. Pour les tournois en cadence rapide ou blitz cela reste une recommandation.
- L'équipe d'organisation a l'obligation d'identifier les mesures anti-triche utilisées auprès de la Qualification Commission de la FIDE.
- Une zone de stockage fournie par l'équipe d'organisation pour les appareils électroniques est obligatoire.
- Le conseil d'effectuer des examens des parties en cours de tournoi est renforcé.

Equipements anti-triche recommandés

Les équipements techniques suivants sont recommandés pour la prévention de la tricherie, en fonction du niveau du tournoi et des lois locales :

- des détecteurs de métaux de sécurité portatifs ;
- un ou plusieurs arbitres supplémentaires assignés à la surveillance anti-triche ;
- des détecteurs de métaux à passage direct ;
- des dispositifs automatiques de filtrage électromagnétique d'objets métalliques/non métalliques ;
- des caméras en circuit fermé.

Dans la plupart des cas, un détecteur de métaux manuel suffira à garantir que les appareils électroniques ne sont pas transportés dans l'enceinte de jeu et devrait donc toujours être considéré comme le dispositif de premier choix pour une protection maximale.

Lorsque deux mesures sont nécessaires, il est fortement conseillé de nommer un arbitre anti-triche supplémentaire. La FIDE a le droit d'acheter des équipements anti-triche extrêmement sophistiqués pour les contrôles par échantillonnage, dont elle ne divulguera pas les caractéristiques. Ces équipements peuvent être utilisés par les membres de la commission anti-triche lors des contrôles sur place.

Il est conseillé de vérifier la législation concernant les dispositifs anti-triche utilisés en France

Systèmes d'assistance vidéo pour les tournois

D'après le texte [C.12 Video assistance system for tournaments](#) approuvé par le conseil de la FIDE le 29/07/2024

1. Un système d'assistance vidéo est un ensemble de dispositifs d'enregistrement vidéo destinés à enregistrer le déroulement en images d'une partie d'échecs.

2. Pour être considéré comme un système d'assistance vidéo, les dispositions suivantes doivent obligatoirement être vérifiées.

2.1. Tous les appareils doivent appartenir à l'équipe d'organisation, être installés et paramétrés par cette même équipe conformément aux consignes de l'arbitre en chef.

2.2. Les dispositifs doivent être placés de manière à ne gêner aucun des joueurs et joueuses et être placés entre eux. Tous les échiquiers doivent être filmés sous le même angle, qui ne peut pas changer pendant le tournoi, afin d'assurer une vue dégagée de l'échiquier et de la pendule.

2.3. Les dispositifs doivent être installés dans le seul but de fournir une assistance vidéo aux arbitres et non aux autres objectifs, y compris la retransmission dans les médias et la presse.

2.4. L'enregistrement doit commencer avant de début de la session de jeu et s'arrêter uniquement après que la dernière partie soit terminée.

2.5. L'unité centrale (ordinateur relié à l'enregistrement) ne doit pas être placée dans l'aire de jeu à proximité des joueurs et joueuses : l'écran permettant de visualiser l'enregistrement ne doit être visible/accessible depuis aucune position possible des joueurs et joueuses.

2.6. Le règlement du tournoi doit préciser à l'avance les scénarios pour lesquels l'assistance vidéo peut être utilisée.

3. Pour être considéré comme un système d'assistance vidéo, les exigences matérielles suivantes doivent obligatoirement être vérifiées.

3.1. Tous les dispositifs doivent être paramétrés en haute résolution et avoir une capacité de mémoire importante.

3.2. Tous les dispositifs doivent être capable de fonctionner en ne produisant aucun son ni aucune vibration, même en cas d'alerte.

3.3. Tous les appareils doivent pouvoir fonctionner en mode enregistrement pendant au moins 14 heures consécutives, éventuellement avec une alimentation électrique externe.

3.4. Tous les appareils doivent être connectés à un réseau dédié et protégé. Le cryptage et des contrôles d'accès sont plus que souhaitables.

4. Pour être considéré comme un système d'assistance vidéo, les exigences logicielles suivantes doivent obligatoirement être vérifiées.

4.1. Tous les dispositifs doivent être connectés à une unité centrale qui peut afficher une ou plusieurs vidéos à la demande en direct ou en différé.

4.2. Tous les dispositifs et l'unité centrale doivent être capables d'effectuer un zoom avant ou arrière sur les séquences capturées.

4.3. Tous les dispositifs et l'unité centrale doivent être capables d'afficher les séquences capturées dans une vidéo ou image par image à la demande de l'opérateur.

5. Les caméras ou autres dispositifs d'enregistrement qui ne respectent pas les articles 1.2 à 1.4 ne sont pas considérés comme un système d'assistance vidéo. Cela n'interdit pas à l'arbitre de les utiliser pour prendre une décision conformément aux règles du jeu d'échecs.

6. Lorsqu'un système d'assistance vidéo est mis en place, il doit être supervisé par un opérateur/une opératrice ayant reçu une formation appropriée. La décision de mettre en place un système d'assistance vidéo dans un tournoi revient à l'équipe d'organisation.

7. L'opérateur/opératrice doit agir suivant les instructions de l'arbitre en chef et de l'équipe d'organisation, il/elle ne doit pas accepter d'aide de personnes qui ne sont pas des officiels du tournoi et a une obligation de discréetion sur le contenu des images. L'opérateur/opératrice ne doit pas partager les images ni les décrire à qui que ce soit, sauf autorisation particulière de l'équipe d'organisation et de l'arbitre en chef.

8. L'arbitre en chef et les arbitres préalablement désignés sont les seuls officiels qui peuvent décider d'interrompre une partie pour consulter l'assistance vidéo.

9. Les joueurs et joueuses n'ont pas le droit d'arrêter la partie pour demander à l'arbitre de vérifier les images, à moins qu'ils ne soulèvent une réclamation régulières basée sur les règles du jeu d'échecs ou d'autres règlements. Après le dépôt d'une réclamation, l'arbitre n'a pas l'obligation de forcément recourir à l'assistance vidéo.

10. La décision de l'arbitre d'utiliser ou non l'assistance vidéo ne peut pas faire l'objet d'un appel. Toutefois, lors d'un appel, la personne présidant le jury/la commission d'appel peut décider d'utiliser l'assistance vidéo.

11. Si l'arbitre décide de recourir à l'assistance vidéo pour résoudre un litige, il/elle doit en avertir les joueurs et joueuses concernés et leur expliquer au préalable ce qui doit être vérifié. La pendule doit être arrêtée pendant que l'arbitre vérifie les images.

- 12.** L'arbitre peut toujours décider de consulter l'assistance vidéo pendant qu'une partie est en cours. Cependant, si une intervention est nécessaire, il doit indiquer aux joueurs et joueuses concernés qu'un double contrôle a été effectué avec l'assistance vidéo avant de mettre en pause la partie.
- 13.** L'arbitre ne doit pas consulter l'assistance vidéo à proximité de la zone de jeu ou dans un endroit où cela occasionnerait du bruit ou d'autres perturbations.
- 14.** Les joueurs et joueuses concernés peuvent assister ensemble à l'examen des images avec l'arbitre. Cependant, l'arbitre est la seule personne en charge de décider quand l'examen doit être interrompu.
- 15.** Les faits constatés par un système d'assistance vidéo sont définitifs et ne peuvent pas être contestés, sauf s'il est évident que le système présente des dysfonctionnements ou ne respecte pas les exigences fixées par le présent règlement. Les joueurs et joueuses peuvent toutefois faire appel de la décision de l'arbitre suite aux faits constatés.
- 16.** Il est interdit de filmer l'écran du système d'assistance vidéo ou l'arbitre pendant qu'il le consulte.
- 17.** L'assistance vidéo ne doit pas être utilisée pour des enquêtes générales ou pour évaluer les décisions de l'arbitre.
- 18.** Toutes les séquences doivent être définitivement effacées après l'expiration du délai d'appel après la dernière ronde. Toutefois, si un appel a été déposé, l'enregistrement de la partie en question doit être stocké sur un serveur de la FIDE jusqu'à ce qu'une décision soit prise.
- 19.** La diffusion non autorisée des enregistrements ou le fait de ne pas effacer les enregistrements après la fin du tournoi peuvent être sanctionnés conformément à l'article 11.8b) du code d'éthique de la FIDE.

Conseils et consignes de la Direction Nationale de l'Arbitrage

- L'usage de l'informatique n'est pas l'unique manière de tricher mais l'arbitre ne devrait jamais tolérer l'usage de programme d'échecs sur le lieu de la compétition. Les spectateurs/spectatrices utilisant un tel programme ou soupçonnés de le faire doivent être signalés à l'arbitre en chef.
- En cas de comportement suspect, il est conseillé que le joueur/la joueuse soit observé discrètement dans ses actions et déplacements dans et en dehors de la zone de jeu par l'arbitre ou ses assistants/assistantes. Si la suspicion provient d'un signalement, et que l'arbitre est complètement certain qu'il n'y a pas triche, il pourra éventuellement avertir la personne suspectée d'éviter ou de s'expliquer sur certaines actions (passage aux toilettes réguliers en cas de maladie, discussion avec un parent pour un passage de rafraîchissement, discussion sans lien avec sa partie en cours mais à éviter,)
- Si un joueur/une joueuse refuse de montrer le contenu de son sac, d'indiquer où est son téléphone ou de le présenter, l'arbitre le lui redemandera en lui précisant qu'en cas de nouveau refus il/elle s'expose à des sanctions (partie perdue). Il est rappelé que le joueur/la joueuse pourrait préférer montrer le contenu de ses affaires à une personne du même sexe ou discrètement pour ne pas l'exposer aux autres personnes que l'arbitre.
- Si des contrôles aléatoires sont prévus, ils doivent être annoncés dans le règlement intérieur du tournoi.

Comment faire face à une accusation :

Toute personne identifiée par la fédération peut signaler qu'il soupçonne un joueur ou une joueuse de tricher :

- Si cela concerne une partie en cours, il peut être judicieux pour l'arbitre de demander à cette personne de patienter, de laisser l'arbitre procéder dans le calme à une pré-enquête et d'observer les faits reprochés,
- Si à la fin de la partie concernée la personne maintient son accusation de triche, elle devra l'officialiser en remplissant le formulaire de suspicion de triche tel que décrit dans la partie mission administrative de l'arbitre.
- Avec le maximum de diplomatie envisageable, l'arbitre invitera la personne à éviter de lancer une accusation sur le coup de l'émotion et la préviendra qu'une accusation infondée peut également être sanctionnée.
- Toute plainte orale ou informelle sera classée sans suite.
- Sans accusation, l'arbitre ayant un doute raisonnable peut, de lui-même, remplir ce formulaire.
- Dans tous les cas l'arbitre devra se préparer à fournir l'ensemble des pièces à convictions et témoignages permettant de statuer sur la triche.
- En cas de flagrant délit ou de certitude qu'il y a eu triche, l'arbitre doit immédiatement prendre les sanctions nécessaires.

Chapitre 4.2 : Les systèmes de départages

[Réalisé d'après le FIDE Handbook C07. Tie-Break Régulations approuvée par le conseil de la FIDE le 29/07/2024](#)

Note de traduction : Plusieurs systèmes de départage ne sont pas utilisés en France, il a été pris la liberté dans cette traduction de ne pas décrire les plus complexes d'entre eux ou de ne pas traduire complètement certains articles. Il est vivement conseillé aux arbitres officiant à l'international de consulter la version officielle de la FIDE.

1. Champ d'application

Ces règles s'appliquent à toutes les compétitions FIDE homologuées pour le classement FIDE à partir du 1^{er} aout 2024.

2. Classement des participants à égalité de points (Joueur/Joueuses ou Equipes)

2.1. Le système de départage des *ex-aequo* doit être annoncé dans le règlement intérieur du tournoi ou alors être annoncé que les *ex-aequo* partagent la même place au classement. Si rien n'a été annoncé, l'arbitre doit décider avant le début du tournoi d'un système de départage technique comme décrit à l'article 4.

2.2. Trois méthodes sont possibles pour départager les *ex-aequo* :

- Départage sur l'échiquier (Match de barrage) – Voir Article 3
- Système de départage technique – Voir Article 4
- Pas de départage (*L'égalité est acceptée*)

Pour certains départages, des exemples pratiques sont donnés en fin du paragraphe concerné.

Départage sur l'échiquier

3. Départage sur l'échiquier

3.1. Si un départage sur l'échiquier est nécessaire, les paramètres suivants seront définis dans le règlement spécifique du tournoi, selon les besoins :

- 3.1.1. Si le départage sur l'échiquier concerne tous les *ex-aequo*, ou uniquement pour des places spécifiques (par exemple, la première place uniquement).
- 3.1.2. Si la participation au départage sur l'échiquier se décide après l'application ou non d'un ou plusieurs des systèmes de départage sélectionnés à l'article 4.1
- 3.1.3. Le format (par exemple : Toutes rondes, élimination directe)
- 3.1.4. La méthode d'attribution des numéros d'appariements.
- 3.1.5. La méthode d'attribution des couleurs.
- 3.1.6. Une ou des limites de temps pour toutes les parties.
- 3.1.7. L'horaire des parties ou un temps de pause entre chaque partie.

Conseils de la Direction Nationale de l'Arbitrage

Le système d'appariement et les cadences doivent être annoncés avant le début de l'événement. Il faut aussi préciser si on utilise des matchs aller-retour, une partie décisive en Armageddon,..)

Toutes les éventualités doivent être couvertes dans les règlements.

Il est recommandé d'utiliser le départage sur l'échiquier uniquement afin de déterminer la première place ou des qualifiés.

Lorsque le départage sur l'échiquier attribue des rangs autres que le premier, chaque joueur doit recevoir la place correspondant au résultat des matchs de départage. Par exemple trois joueurs : le joueur 1 gagne, le joueur 2 finit deuxième et le joueur 3 finit troisième. Le joueur 2 reçoit le prix de la deuxième place.

Lorsqu'on dispose d'un temps limité entre la dernière ronde et la cérémonie de clôture, on peut faire commencer les parties des joueurs qui pourraient être impliqués dans une égalité avant les autres parties du même tournoi.

Le départage sur l'échiquier ne pourra pas commencer moins de trente minutes après la fin de la dernière partie impliquant un des joueurs à égalité. S'il y a des étapes ultérieures dans le départage, un repos d'au moins dix minutes est obligatoire entre chaque étape.

Chaque match de départage doit être joué sous le contrôle d'un arbitre. En cas d'incident, le cas sera transmis à l'arbitre en chef dont la décision sera définitive.

Partie décisive (Armageddon) : Dans certaines compétitions FIDE, pour éviter un départage trop long, on utilise un système impliquant une partie décisive : le blitz Armageddon (ou mort subite) se joue à la cadence de 5 minutes pour les blancs et 4 minutes pour les noirs parfois avec un incrément de 2 secondes par coup à compter du 61^{ème} coup (Fischer). Les blancs doivent obligatoirement gagner la partie. Dans le cas contraire (nulle ou victoire adverse), ce sont les noirs qui l'emportent. (Les éléments de cadence peuvent bien entendu être ajustés).

Pour attribuer la couleur dans ces conditions, il est conseillé d'effectuer un tirage au sort, le joueur ou la joueuse qui emporte le tirage au sort choisit la couleur avec laquelle il/elle veut jouer cette partie.

Départages techniques

4. Autres systèmes de départage

4.1. Ils prennent la forme d'une liste ordonnée de bris d'égalité (*nommés « départages »*) choisis par l'équipe organisatrice soit parmi ceux énumérés à l'article 4.6, soit auto-définis dans le règlement spécifique du tournoi.

Si nécessaire, l'arbitre en chef complète la liste en choisissant des départages supplémentaires parmi ceux énumérés de l'article 5 à l'article 12, et publie la liste avant le début du tournoi.

4.2. Pour le classement final du tournoi, les *ex-aequo* seront classés dans l'ordre spécifié par leurs départages, en commençant par le premier départage annoncé dans la liste et en passant au suivant lorsqu'une égalité persiste. Lorsque la liste prévue des départage est épuisée, toute égalité restante doit être brisée par tirage au sort sauf si le règlement du tournoi dispose que de telles égalités ne seront pas départagées.

4.3. Ces départages calculent une évaluation (un sous-score) qui peut être basée sur :

- Type A : un sous-ensemble des parties jouées par les *ex-aequo*.
Plusieurs départages de ce type peuvent apparaître dans la liste des départages annoncés.
- Type B : une évaluation basée sur les propres résultats de chaque *ex-aequo*, de sorte que la valeur peut être calculée ou prédite par les personnes concernées avant ou pendant leurs propres parties.
- Type C : une évaluation basée sur les résultats des adversaires rencontrées par chaque *ex-aequo* de manière à ce qu'on ne puisse les calculer qu'à la fin de la partie ou du tournoi.
- Type D : une évaluation basée sur les données associées aux adversaires rencontrées (par exemple les classements Elo mais aussi les résultats des rondes précédentes), de manière à ce que ces valeurs puissent être calculées après la publication des appariements (c'est-à-dire avant que les parties ne soient jouées)
- Une combinaison des types précédents.

4.4. Dans un système d'appariements où les participants ont pu s'affronter plus d'une fois, chaque partie ou match sera traité comme une rencontre distincte. Par conséquent, les données des adversaires (par exemple, les classements Elo, les scores) sont utilisées autant de fois que les deux participants ont joué l'un contre l'autre (par exemple, dans les sommes et les moyennes).

5. Type A : départage des *ex-aequo* utilisant l'historique des rencontres entre eux.

5.1. Rencontre directe

Si tous les *ex-aequo* se sont rencontrés, le score de ces rencontres est utilisé pour établir un classement séparé. Celui ou celle ayant obtenu le score le plus élevé est classé premier parmi les , et les autres suivent selon ce classement. Les parties non jouées (forfaits) ne sont pas prises en compte, sauf si le règlement spécifique du tournoi en dispose autrement.

Dans un tournoi au système suisse, si les *ex-aequo* à égalité ne se sont pas tous affrontés entre eux, mais que l'un/l'une d'entre eux/elles serait en tête du classement séparé quel que soit le résultat des parties manquantes, il/elle est classé premier parmi les *ex-aequo* – il en va de même pour la 2^{ème} place lorsque la 1^{re} est attribuée de cette manière ; et ainsi de suite.

Une fois appliquée à un ensemble d'*ex-aequo*, la rencontre directe est réappliquée pour les *ex-aequo* qu'il reste jusqu'à ce qu'aucune autre égalité ne puisse être résolue.

Exemple : Le système présenté est déconseillé pour les systèmes suisse mais conseillé pour les toutes rondes.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
1	DIANE		1	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	1	6
2	ALMA	0		0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	1	1	6
3	GUY	0,5	0,5		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	5
4	FATOU	1	0	0,5		0,5	0	0	1	1	1	5
5	ERIC	0	0,5	0,5	½		1	1	0	0	1	4½
6	BÉATRICE	0,5	0,5	0,5	1	0		1	0	0,5	0,5	4½
7	CLAUDE	0,5	0,5	0,5	1	0	0		0,5	1	0,5	4½
8	JACK	0,5	0	0,5	0	1	1	0,5		0	0	3½
9	HAMID	0	0	0,5	0	1	0,5	0	1		0	3
10	ISIDORE	0	0	0	0	0	0,5	0,5	1	1		3

Diane et Alma sont *ex-aequo* à 6 pts mais lors de leur rencontre Diane l'a emporté. Elle est donc placé devant au classement.

Guy et Fatou sont *ex-aequo* à 5 pts et lors de leur rencontre ils ont fait match nul, le départage à la rencontre directe ne permet pas de briser l'égalité.

Eric, Béatrice et Claude sont *ex-aequo* à 4,5 pts. Si on ne prend que les parties réalisées entre eux, Eric aurait 2 pts, Béatrice 1pt et Claude 0 pt. La rencontre directe permet donc de les classer.

6. Type B : départage à partir de l'historique de chaque *ex-aequo*.

6.1. Nombre de Victoires (NV)

Le nombre de rondes où il/elle obtient autant de points que ceux attribués pour une victoire (que les parties aient été jouées ou non).

Le logiciel PAPI propose aussi un ancien système appelé Kashdan (Ka) (Victoire= 4 pts/ Nulle = 2 pts et défaite = 1pt) qui permet d'avoir exactement le même classement qu'en utilisant le départage au nombre de victoires.

6.2. Nombre de parties gagnées sur l'échiquier

Le nombre de parties gagnées sur l'échiquier. (Les exemptions et les victoires par forfaits ne sont pas prises en compte)

6.3. Nombre de parties jouées avec les pièces noires

Le nombre de parties jouées sur l'échiquier avec les noirs. (On rappelle que lors d'une partie non jouée aucune couleur n'est attribuée)

6.4. Nombre de victoires avec les noirs

Le nombre de parties gagnées sur l'échiquier avec les pièces noires

6.5. Cumulatif (appelé aussi somme des scores progressifs) (Cu)

Après chaque ronde, le joueur/la joueuse a un score provisoire. La somme de ces scores provisoires donne le départage appelé Cumulatif.

Ce système considère de la même manière les points obtenus sur l'échiquier que les points obtenus sans jouer.

Exemple pratique : Le Cumulatif valorise les points marqués en début de tournoi. C'est un système considéré comme un anti « sous-marin » par excellence. Un joueur/Une joueuse qui perd au début du tournoi rencontrera des adversaires plus faciles ; alors qu'un joueur/une joueuse qui gagne au début du tournoi rencontrera des adversaires plus difficiles.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Cu
Attakinski	Gain	Gain	Gain	Perte	Perte	Perte	
Résultat	1	1	1	0	0	0	15
Score Intermédiaire	1	2	3	3	3	3	
Classikov	Gain Forfait	Perte	Gain	Nulle	Perte	Nulle	
Résultat	1F	0	1	0,5	0	0,5	12
Score Intermédiaire	1	1	2	2,5	2,5	3	
Solidov	Nulle	Nulle	Nulle	Bye	Nulle	Nulle	
Résultat	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	10,5
Score Intermédiaire	0,5	1	1,5	2	2,5	3	
Souamarinov	Absent	Perte	Perte	Exempt	Gain	Gain	
Résultat	0	0	0	1	1	1	6
Score Intermédiaire	0	0	0	1	2	3	

*Attakinski : 1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15.**Classikov : 1 + 1 + 2 + 2,5 + 2,5 + 3 = 12.**Solidov : 0,5 + 1 + 1,5 + 2 + 2,5 + 3 = 10,5.**Souamarinov : 0 + 0 + 0 + 1 + 2 + 3 = 6.*

Avantage pour l'arbitre : le Cumulatif n'étant qu'une simple addition, il est facile à calculer.

Cet avantage peut devenir un inconvénient : il est facile à anticiper (dans un groupe de point, la valeur du Cumulatif change, mais pas l'ordre). Ceci peut encourager des « arrangements » à la dernière ronde. Il peut aussi s'avérer injuste quand un groupe de joueurs se « neutralisent » : c'est le 1^{er} à avoir perdu qui est défavorisé.

6.5.1. Cumulatif tronqué : on ne commence l'addition qu'à partir du score de la 2^{ème} ronde (si on tronque une partie), on ne commence l'addition qu'à partir du score de la 3^{ème} ronde (si on tronque deux parties)

6.6. Combativité (Comb)

Le nombre de rondes auquel on enlève les défaites par forfaits, les bye et les rondes où le joueur/la joueuse n'a pas participé par « sa faute » pendant le tournoi.

7. Type C : départages utilisant les résultats des adversaires que l'on rencontre

7.1. Buchholz (Bu)

La somme des scores ajustés de chaque adversaire que l'on a affronté. (Voir article 14 pour le calcul du score ajusté pour la gestion des rondes non jouées)

Exemple :

PI	Nom	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	Pts	Buchholz
1	FATOU	= 2B	+ 8N	= 4B	+ 3N	+ 5B	+ 6N	5	19
2	ERIC	= 1N	+ 9B	+ 3N	- 5B	+ 4N	+ 7B	4½	19
3	CLAUDE	+ 7N	+ 4N	- 2B	- 1B	= 8N	+ 9B	3½	19
4	ALMA	+ 10N	- 3B	= 1N	+ 6N	- 2B	= 8B	3	19½
5	ISIDORE	= 8B	= 6N	+ 9B	+ 2N	- 1N	- 10B	3	18
6	DIANE	= 9N	= 5B	+ 7N	- 4B	+ 10N	- 1B	3	17
7	HAMID	- 3B	+ 10N	- 6B	+ 8B	= 9N	- 2N	2½	16½
8	BÉATRICE	= 5N	- 1B	= 10B	- 7N	= 3B	= 4N	2	18½
9	GUY	= 6B	- 2N	- 5N	+ 10B	= 7B	- 3N	2	18
10	JACK	- 4B	- 7B	= 8N	- 9N	- 6B	+ 5N	1½	15½

Dans ce tournoi, il n'y a eu aucun problème de parties non jouées (exempts,forfaits,...)

Les scores ajustés sont donc égaux aux scores normaux.

Eric a affronté dans l'ordre les adversaires N°1, N°9, N°3, N°5, N°4 et N°7.

C'est-à-dire Fatou (5 pts), Guy (2 pts), Claude (3,5 pts), Isidore (3 pts), Alma (3 pts) et Hamid (2,5 pts)

Son Buchholz se calcule donc ainsi : 5+2+3,5+3+3+2,5=19

- 7.1.1. Buchholz Tronqué (Tr) : on retire les adversaires ayant le score ajusté le plus bas. (Voir article 14.5 pour les parties à tronquer dans le cas de rondes non jouées)

Il est obligatoire de préciser dans le règlement intérieur du tournoi combien de parties sont tronquées.

Pour le Buchholz tronqué : le logiciel PAPI choisit automatiquement :

- de tronquer 1 partie pour les tournois en 7 rondes ou moins
- de tronquer 2 parties pour les tournois ayant entre 8 et 12 rondes
- de tronquer 3 parties pour les tournois de 13 rondes ou plus.

- 7.1.2. Buchholz Median (Me) : on retire des adversaires parmi ceux ayant le score ajusté le plus bas et on retire autant d'adversaires parmi ceux ayant le score ajusté le plus élevé.

Le logiciel PAPI choisit automatiquement le nombre de parties retirées de la même manière que pour le Buchholz Tronqué.

7.2. La moyenne des Buchholz des adversaires

La moyenne des Buchholz des adversaires affrontés sur l'échiquier.

8. Type D : départages utilisant les données associées aux adversaires rencontrés

Lorsqu'on utilise des départages basés sur le classement Elo des joueurs et joueuses, le règlement spécifique du tournoi doit détailler la manière dont les joueurs et joueuses n'ayant pas de classement seront traités, ou alors l'arbitre en chef doit informer les joueurs et joueuses avant le début du tournoi.

Note de traduction : en France on utilise régulièrement la performance comme dernier départage. Le logiciel PAPI utilise un principe de calcul pour les non classés qui est décrit à l'article 15

8.1. Le classement Elo moyen des adversaires.

La moyenne Elo des adversaires rencontrés sur l'échiquier.

8.2. La performance sur le tournoi (Perf).

Elle est calculée en ajoutant à la moyenne Elo un bonus ou un malus obtenu par la conversion du pourcentage de réussite sur les parties jouées sur l'échiquier (Score marqué sur l'échiquier ÷ Nombre de parties jouées). Ce bonus/malus est obtenu grâce au tableau de conversion issu des règles du classement FIDE :

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	-7	0,32	-133	0,15	-296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	-14	0,31	-141	0,14	-309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	-21	0,30	-149	0,13	-322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	-29	0,29	-158	0,12	-336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	-36	0,28	-166	0,11	-351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	-43	0,27	-175	0,10	-366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	-50	0,26	-184	0,09	-383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	-57	0,25	-193	0,08	-401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	-65	0,24	-202	0,07	-422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	-72	0,23	-211	0,06	-444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	-80	0,22	-220	0,05	-470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	-87	0,21	-230	0,04	-501
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	-95	0,20	-240	0,03	-538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	-102	0,19	-251	0,02	-589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	-110	0,18	-262	0,01	-677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	-117	0,17	-273	0,00	-800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	-125	0,16	-284		

→ Les parties non jouées (forfait, exempt,...) ne sont pas comptabilisées.

En accord avec l'article 13, le logiciel PAPI utilise un ajustement du calcul de la performance. Pour le calcul de la moyenne Elo, une différence de classement de plus de 400 points (en plus ou en moins) sera comptabilisée, pour les besoins du calcul, comme s'il y avait une différence de 400 points.

Exemple : Si un joueur classé 1700 joue contre un 2200 (quel que soit le résultat), on comptera que le 1700 a joué face à un 2100 et que le 2200 a joué contre un 1800.

Exemple : Voici la fiche de résultat d'une joueuse dont le classement Elo est 1451

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
Elo Adverse	1732	1300	1928 → 1851	1314	1238
Résultat	Victoire	Nulle	Victoire	Nulle	Défaite

- A la ronde 3, l'écart de Elo est supérieur à 400. Le classement adverse est donc ajusté à $1451+400=1851$

- La moyenne des Elo des adversaires est $(1732+1300+1851+1314+1238) \div 5=1487$

- La joueuse a réalisé un score de 3 pts sur 5, c'est-à-dire 60% de réussite qui est associé à un bonus de 72

- La performance de la joueuse est donc $1487+72=1559$

Le logiciel PAPI utilise une formule plus précise n'arrondissant pas les pourcentages, des écarts sont donc probables mais reposent sur un calcul fiable et équitable.

9. Départages combinant plusieurs informations.

9.1. Sonneborn-Berger (Sb)

Il est obtenu en ajoutant, pour chaque ronde, le score ajusté de l'adversaire multiplié par le nombre de points marqués contre lui. (Voir article 14 pour le calcul du score ajusté pour la gestion des rondes non jouées)

Exemple :

PI	Nom	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	Pts	SB
1	FATOU	= 2B	+ 8N	= 5B	+ 3N	+ 4B	+ 6N	5	15½
2	ERIC	= 1N	+ 9B	+ 3N	- 4B	+ 5N	+ 7B	4½	13½
3	CLAUDE	+ 7N	+ 5N	- 2B	- 1B	= 8N	+ 9B	3½	8½
4	ISIDORE	= 8B	= 6N	+ 9B	+ 2N	- 1N	- 10B	3	9
5	ALMA	+ 10N	- 3B	= 1N	+ 6N	- 2B	= 8B	3	8
6	DIANE	= 9N	= 4B	+ 7N	- 5B	+ 10N	- 1B	3	6½
7	HAMID	- 3B	+ 10N	- 6B	+ 8B	= 9N	- 2N	2½	4½
8	BÉATRICE	= 4N	- 1B	= 10B	- 7N	= 3B	= 5N	2	5½
9	GUY	= 6B	- 2N	- 4N	+ 10B	= 7B	- 3N	2	4¼
10	JACK	- 5B	- 7B	= 8N	- 9N	- 6B	+ 4N	1½	4

Dans ce tournoi, il n'y a eu aucun problème de parties non jouées (exempts,forfaits,...)

Les scores ajustés sont donc égaux aux scores normaux.

Concernant Isidore :

- Il a gagné contre les joueurs N°9 et N°2 : Guy (2 pts) et Eric (4,5 pts). Ces points sont pris intégralement.
- Il a fait nul contre les joueuses N°8 et N°6 : Béatrice (2 pts) et Diane (3 pts). On prend la moitié de ces points (1 et 1,5).
- Il a perdu contre les joueurs N°1 et N°10 : Cela ne lui rapporte rien.
- Son Sonneborn Berger est donc égale à $2+4,5+1+1,5=9$

9.2. Koya (Pour les toute-rondes) (Ko)

Le nombre de points obtenus contre tous les adversaires ayant un score au moins égal à 50% du maximum possible sur ce tournoi.

- 9.2.1. On peut augmenter ou réduire le score de référence d'un ou plusieurs demi-points pour modifier le nombre d'adversaires contribuant au calcul de ce départage.

Exemple : Le tournoi suivant est en 9 rondes. Avoir 50% correspond à avoir 4,5 pts. Pour calculer le Koya il suffit donc de ne prendre les résultats que jusqu'au joueur N°7

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score	Koya
1	DIANE		1	0,5	0	1	0,5	0,5	0,5	1	1	6	3½
2	ALMA	0		0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	1	1	6	3
3	GUY	0,5	0,5		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	5	3
4	FATOU	1	0	0,5		0,5	0	0	1	1	1	5	2
5	ERIC	0	0,5	0,5	½		1	1	0	0	1	4½	3½
6	BÉATRICE	0,5	0,5	0,5	1	0		1	0	0,5	0,5	4½	3½
7	CLAUDE	0,5	0,5	0,5	1	0	0		0,5	1	0,5	4½	2½
8	JACK	0,5	0	0,5	0	1	1	0,5		0	0	3½	3½
9	HAMID	0	0	0,5	0	1	0,5	0	1		0	3	2
10	ISIDORE	0	0	0	0	0	0,5	0,5	1	1		3	1

9.3. La moyenne des performances adversaires.

La moyenne des performances (Perf) des adversaires affrontés sur l'échiquier.

10. Départage des équipes.

10.1. Dans les tournois par équipes, chaque match entre deux équipes peut apporter deux types de scores :

10.1.1. Points de match (S)

Points attribués à une équipe pour une victoire, un match nul ou une défaite.

10.1.2. Points de parties

Somme des points individuels apportés par chaque joueur ou joueuse de l'équipe.

11. Systèmes spécifiques pour un départage entre deux équipes.

Même si ces départages peuvent être utilisés dans les compétitions par équipe (voir article 12) et sont décrits comme tels, ils sont spécifiques au fait de déterminer un vainqueur entre deux équipes. (Ils sont aussi fonctionnels pour un match unique entre elles).

Pour ces systèmes de départage :

- Les résultats obtenus par forfait sont considérés comme des résultats normaux.
- Si l'équipe a bénéficié d'un point d'exemption, les points de jeu attribués pour chaque échiquier sont les mêmes que ceux pour une victoire normale.

11.1. Coefficient d'échiquier/Berlin

Chaque échiquier se voit attribuer un coefficient.

- Dans le système Berlin, on attribue le coefficient 1 au dernier échiquier, 2 à l'avant-dernier et ainsi de suite.
- On multiplie le score obtenu sur chaque échiquier par ce coefficient.

Cette méthode a pour objectif de valoriser les résultats des premiers échiquiers.

Exemple : On remarque dans l'exemple ci-dessous que la victoire au 1^{er} échiquier n'assurait pas d'emporter le match au Berlin

N° d'échiquier	Équipe A	Équipe B	Coefficient	Berlin A	Berlin B
1 ^{er}	1	0	× 8	8	0
2 ^{ème}	0	1	× 7	0	7
3 ^{ème}	0	1	× 6	0	6
4 ^{ème}	0,5	0,5	× 5	2,5	2,5
5 ^{ème}	1	0	× 4	4	0
6 ^{ème}	0	1	× 3	0	3
7 ^{ème}	0,5	0,5	× 2	1	1
8 ^{ème}	1	0	× 1	1	0
Total	4 pts	4 pts		16,5	19,5

11.2. Priorité aux résultats des 1^{ers} échiquiers.

On prend le nombre de points de parties obtenus sur le 1^{er} échiquier pour toutes les parties jouées par l'équipe. (Même si le joueur/la joueuse occupant le 1^{er} échiquier a changé)

Si les résultats sur le 1^{er} échiquier ne sont pas décisifs, on réapplique le calcul sur l'échiquier suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

C'est par exemple le système utilisé en coupe de France.

11.3. Élimination du dernier échiquier.

On recalcule le nombre de points de parties obtenus sur tous les échiquiers à l'exception du dernier dans toutes les parties jouées par l'équipe au cours du tournoi, même si les joueurs/joueuses occupant ces échiquiers ne sont pas toujours les mêmes.

Si l'élimination du dernier échiquier ne permet pas de briser l'égalité, on recommence l'opération en retirant l'avant-dernier échiquier et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

12. Départages spécifiques pour les compétitions par équipe

Tous les systèmes de départage décrits dans les articles 5 à 9, ou une variante de ceux-ci, peuvent également être appliqués pour les équipes en utilisant les points de matchs ou les points de parties de l'équipe comme score principale de celle-ci.

12.1. Points de matchs contre points de parties

On utilise les points de matchs ou les points de parties tels qu'ils ont été définis dans le règlement de la compétition.

12.2. Sonneborn-Berger étendu pour les équipes.

Pour les compétitions par équipes, quatre combinaisons de départage de type Sonneborn-Berger sont possibles en utilisant les valeurs données pour chacun des adversaires par le produit de deux éléments :

- Le nombre total de points de match ou de points de parties marqués par chaque adversaire.
- Le nombre total de points de match ou de points de parties contre cet adversaire.

Les quatre possibilités sont pour, chacune des équipes adverses, de calculer :

- 12.2.1. Total des points de match de l'équipe adverse × Points de match marqués contre elle.
- 12.2.2. Total des points de match de l'équipe adverse × Points de parties marqués contre elle.
- 12.2.3. Total des points de parties de l'équipe adverse × Points de match marqués contre elle.
- 12.2.4. Total des points de parties de l'équipe adverse × Points de parties marqués contre elle.

On additionne ensuite les valeurs obtenues pour chacune des équipes adverses

Voir Article 14 pour la gestion des rondes non jouées.

12.3. Rencontre directe étendue aux compétitions par équipes.

- 12.3.1. Appliquer la règle de la rencontre directe (Article 5.1), en utilisant d'abord le score primaire (points de matchs ou points de parties), puis, si les équipes ne sont pas départagées par cette règle, utiliser le score secondaire.
- 12.3.2. Quand seulement deux équipes sont *ex-aequo*, si elles se sont affrontées, appliquer la règle de la rencontre directe (Article 5.1). Le règlement doit préciser si, après cela, les départages spécifiques à la rencontre directe par équipes s'appliquent (article 11), et si c'est le cas, il doit énumérer un ou plusieurs de ces départages.
- 12.3.3. Chaque fois qu'un nouveau sous-ensemble d'équipes *ex-aequo* est déterminé, recommencer avec ce nouveau sous-ensemble depuis le 12.3.1.

Ajustement et traitement des parties non jouées

13. Modifications

Chaque départage basé sur une somme de valeurs (qui peuvent provenir soit des résultats, soit des classement Elo, soit de toute valeur calculée à partir de ceux-ci) peut être redéfini en appliquant un modificateur pouvant faire varier les éléments faisant partie du calcul, par exemple en excluant certaines valeurs. (Tronqué, Médian, changement de limite)

Toutes les modifications sont soumises à l'Article 14 concernant la gestion des rondes non jouées.

14. Gestion des rondes non jouées et score ajusté.

14.1. Les définitions suivantes sont utilisées dans cet article :

- 14.1.1. Ronde non jouée : toute ronde pour laquelle une personne, appariée ou non, n'a pas disputé de partie dans un tournoi, (équivalent pour les matchs dans un tournoi par équipe).
- 14.1.2. Bye : obtention d'un demi-point pour une ronde sans jouer à la demande du joueur/de la joueuse.

Forfait prévenu : ronde où le joueur/la joueuse a prévenu qu'il/elle ne jouerait pas et que le règlement du tournoi ne permet de lui attribuer aucun point.

- 14.1.3. Ronde volontairement non jouée (« RVNJ ») : une ronde durant laquelle le joueur/la joueuse n'était pas disponible pour jouer, c'est-à-dire un bye ou un forfait qu'il soit prévenu ou non.

14.2. Dans les tournois toutes rondes, les victoires ou défaites par forfait (seule façon d'avoir des parties non jouées) sont considérées comme des résultats de jeu normaux.

Information de la direction des règlements : En mars 2024, le logiciel PAPI utilise encore l'ancienne méthode de calcul du score ajusté. Le texte qui suit décrit la nouvelle méthode officielle de la FIDE qu'elle impose à partir du 1^{er} avril 2024. L'ancienne méthode est mise à disposition sur le site de la DNA. Les règles de la FIDE autorisent à ce que le règlement d'une compétition précise qu'une méthode alternative de score ajusté est utilisée. La Direction des règlements conseille d'utiliser cette précision à l'heure actuelle en fonction de l'évolution du logiciel PAPI.

Ancienne méthode de calcul du score ajusté

14.3. Dans les tournois au système suisse, le départage au Buchholz, au Sonneborn-Berger et leurs variantes (tronqué, médian,...) directement ou indirectement basées sur les résultats des adversaires rencontrés sont affectés par la présence de rondes non jouées dans l'historique des participants.

Les rondes non jouées peuvent être associées à :

- 14.3.1. des joueurs/joueuses ayant un point d'exempt
- 14.3.2. des joueurs/joueuses qui gagnent par forfait.
- 14.3.3. des demandes d'absence (bye ou forfait prévenu pour une ronde) qui sont suivies d'au moins une ronde qui ne soit pas un RVNJ.
- 14.3.4. les défaites par forfaits.
- 14.3.5. des demandes d'absence (bye ou forfait prévenu) qui sont soit suivies par des RVNJ, soit la dernière ronde du tournoi.

14.4. Score ajusté de type indirect : Quand des participants/participantes ont des rondes non jouées, uniquement pour le calcul du départage de leurs adversaires, le score des participants est ajusté de la manière suivante :

- 14.4.1. Les parties non jouées des catégories 14.3.1 ;14.3.2,14.3.3,14.3.4 sont comptabilisées avec le résultat correspondant au nombre de points attribué pour cette partie non jouée (victoire, nulle ou défaite)
- 14.4.2. Les parties non jouées de la catégorie 14.3.5 sont comptabilisées comme des matchs nuls.

Joueur \Ronde	1	2	3	4	5	Score	Score Ajusté
MINH	Gain	Nulle	Nulle	Perte	Gain	3	3
Score	1	0,5	0,5	0	1		
LOIC	Absent 14.3.3	Gain	Gain	Perte	Absent 14.3.5	2	2,5
Score	0	1	1	0	0		
Score Ajusté	0	1	1	0	0,5		
INES	Perte	Défaite Forfait 14.3.4	Exempt 14.3.1	Gain	Gain Forfait 14.3.2	3	3
Score	0	0	1	1	1		
Score Ajusté	0	0	1	1	1		
LUDO	Nulle	Perte	Bye 14.3.5	Absent 14.3.5	Absent 14.3.5	1	2
Score	0,5	0	0,5	0	0		
Score Ajusté	0,5	0	0,5	0,5	0,5		

Dans le tableau ci-dessus :

- MINH a eu un parcours « normal », son score ajusté est égal à son score normal.
- LOIC a marqué deux points sur l'échiquier, mais il a perdu deux rondes sans jouer. Pour le score ajusté, celle de la ronde 1 est comptée « 0 » car il y a des parties derrières où il est apparié. La ronde 5 est comptée 0.5 car il n'y a plus de ronde où il est disponible derrière (Attention c'est important de préciser que c'est une absence prévenue).
- INES a marqué 1 pt sur l'échiquier, elle a gagné deux rondes sans jouer. Pour son score ajusté ces deux rondes sont considérées comme des victoires.
- LUDO a demandé un bye à la ronde 3 et n'est pas venu aux rondes 4 et 5. Les absences sont prévenues et il n'a plus de ronde où il est disponible à partir de la ronde 3. Ces trois rondes sont considérées comme des matchs nuls pour le score ajusté.

14.5. Score ajusté de type direct : Si la personne dont on calcule le départage a des rondes non jouées. On considère qu'à chacune de ces rondes, elle a affronté un adversaire fictif tel que:

- A la fin du tournoi, l'adversaire fictif aura le même score que la personne étudiée,
- Lors de cette ronde, le résultat contre cet adversaire fictif correspond au résultat associé au score obtenu pour cette partie (Utile uniquement pour le sonneborn-berger).
 - Si la personne est exempte ou gagne par forfait : elle a gagné contre l'adversaire fictif.
 - Si la personne est absente : elle a perdu contre l'adversaire fictif
 - Si la personne demande un bye : elle a fait nulle contre l'adversaire fictif

Exemple 1 : À la ronde 3 d'un tournoi de 9 rondes la joueuse Manon ne se présente pas.

A la 3^{ème} ronde on peut dire qu'elle a « perdu contre Forfait ». Manon termine le tournoi à 5.5/9

On considère qu'à la ronde 3 elle a perdu contre un adversaire qui termine aussi à 5.5/9

Exemple 2 : À la ronde 6 d'un tournoi de 9 rondes, le joueur Gaëtan est exempt.

A la 6^{ème} ronde on peut dire qu'il a « gagné contre Exempt ». Gaétan termine le tournoi à 2/9

On considère qu'à la ronde 6, il a gagné contre un adversaire qui termine aussi à 2/9

Exemple 3 : Dans un tournoi en 7 rondes, la joueuse Myra demande un bye à la ronde 5.

Elle termine le tournoi à 4.5/7

A la ronde 5, on considère qu'elle a fait match nul avec un adversaire qui termine aussi à 4.5/7

14.6. Exception pour le Buchholz tronqué ou le Sonneborn-Berger tronqué

Quand le système de départage implique de retirer les adversaires aux scores ajustés les plus bas d'un participant ayant au moins une RVNJ :

14.6.1. pour le Buchholz tronqué : on retire en priorité les adversaires fictifs issues des RVNJ en commençant par le plus faible.

14.6.2. pour le Sonnenborn-Berger tronqué, n'étant pas utilisé en France, les arbitres souhaitant approfondir son utilisation sont invités à consulter le texte officiel de la FIDE

14.7. Le règlement d'une compétition peut spécifier à l'avance des méthodes de calcul alternatives aux articles 14.4 ;14.5 et 14.6

15. Gestion des non classés pour le calcul de la performance.

Ce paragraphe est spécifique au calcul de performance avec le logiciel PAPI, il ne s'appuie sur aucun texte de la FIDE

Pour le calcul de la performance des joueurs et joueuses ayant affronté des adversaires n'ayant pas de Classement Elo officiel (FIDE ou National)

Pour le calcul de la performance, on attribue à ces personnes non classées un « Classement Fictif »

- **Cas le plus courant :** Si, à la fin du tournoi, un joueur/une joueuse n'ayant pas de classement Elo finit dans un groupe de points où se trouvent des adversaires ayant un classement Elo officiel, son « Classement fictif » est égal à la moyenne Elo de ces adversaires.

- Si, à la fin du tournoi, un joueur/une joueuse n'ayant pas de classement Elo finit dans un groupe de points où ne se trouve que des adversaires n'ayant pas non plus de classement Elo officiel. (Cas rare)

- On recherche le groupe de points supérieur le plus proche où se trouve des joueurs classés.
Si aucun groupe de points ne contient de joueurs/joueuses classés alors on recherche le groupe de points inférieur le plus proche où se trouve des joueurs/joueuses classés.
- On calcule la moyenne ELO du groupe « classé »
- On calcule les pourcentages de réussite des deux groupes et on calcule la différence entre les bonus/malus associés (suivant l'article 8.2) – Il est précisé que le logiciel PAPI calcule linéairement une approximation du Bonus quand le pourcentage de réussite n'est pas un entier.
- On détermine alors un classement fictif pour les personnes du groupe « non classé » en ajoutant cette différence à la moyenne ELO du groupe « classé »

Exemples pour un open en 7 rondes :

Xavier	5 pts	Sans Classement		Hortense	3 pts	Sans Classement
Arthur	4.5 pts	1890		Inès	1,5 pt	1500
Bertrand	4.5 pts	Sans Classement		Jules	1,5 pt	1400
Cécile	4 pts	Sans Classement		Simon	1 pt	Sans Classement
Damien	4 pts	Sans Classement				
Emma	4 pts	Sans Classement				
Farid	3 pts	1650				
Germain	3 pts	1410				

➤ Bertrand est dans le même niveau de points qu'Arthur dont le Classement Elo est 1890.

On lui attribue donc un classement Fictif de 1890 pour les calculs de départages.

➤ Hortense est dans le même niveau de Points que Farid et Germain,
La moyenne de leurs Elo est $(1650+1410) \div 2 = 1530$

On attribue donc à Hortense un classement fictif de 1530 pour les calculs de départages.

➤ Cécile, Damien et Emma sont dans un niveau où aucun joueur n'a de classement officiel.

Ils sont dans le niveau à 4 pts (Pourcentage de réussite d'environ 57,1% : Bonus de + 51)

Le niveau supérieur est à 4.5 pts (Moyenne Elo de 1890 et réussite d'environ 64,3% : Bonus de +104)

Il y a 53 points d'écart entre les deux bonus.

Le classement fictif utilisé pour Cécile, Damien et Emme sera donc $1890 - 53 = 1837$

➤ Simon est seul dans son niveau à 1 pt (réussite d'environ 14,3%, Malus de - 300)

Le niveau supérieur est à 1.5 pt (Moyenne Elo de 1450, réussite d'environ 21,4% : Malus de - 224)

Il y a 76 points d'écart entre les deux malus.

Le classement Fictif utilisé pour Simon sera donc $1450 - 76 = 1374$

➤ Xavier est seul dans son niveau à 5 pts (réussite d'environ 71,4% et bonus de +161)

Le niveau inférieur est à 4,5 pts (Moyenne Elo de 1890, réussite d'environ 64,3% : Bonus de +104)

Il y a 57 pts d'écart entre les deux bonus.

Le classement fictif utilisé pour Xavier sera donc $1890 + 57 = 1947$

Il est précisé que le guide décrit dans cet article n'est pas complet. Le logiciel PAPI effectue de nombreuses approximations et fait également des ajustements dans le cas de certaines parties non jouées. Le résultat calculé à la main sera donc probablement un peu décalé par rapport à la réalité.

Chapitre 4.3 : Les systèmes de partage des prix

Dans l'ensemble des tournois, la liste des prix est du ressort de l'équipe organisatrice même si l'arbitre peut apporter ses conseils pour élaborer celle-ci. Tout prix annoncé doit obligatoirement être attribué, il convient donc d'être prudent dans ses annonces. Il faut aussi se questionner sur la démarche choisie dans le cas où une personne peut prétendre à deux prix de même montant.

A l'issue du tournoi, c'est l'arbitre qui est responsable de dire à qui chaque prix est attribué en fonction du classement. Il est prudent pour l'arbitre de rappeler à l'organisation qu'il faut anticiper la préparation des prix à remettre et ne pas commencer à rédiger les chèques à la dernière minute.

Pour les prix au classement général, plusieurs systèmes de partage des prix existent et peuvent être proposés aux organisateurs et organisatrices.

Prix attribués à la place (par départage)

Ce système est le plus simple, un classement précis est donné par le nombre de points obtenu par chaque joueur et joueuse et l'aide d'un système de départage bien choisi.

	Prix annoncé	Joueur	Points	Départage
1^{er}	1000 €	Arthur	6 pts	29
2^{ème}	700 €	Bertrand	6 pts	27
3^{ème}	500 €	Cécile	5,5 pts	27
4^{ème}	400 €	Damien	5,5 pts	24
5^{ème}	200 €	Emma	5 pts	25
6^{ème}	100 €	Farid	5 pts	21
7^{ème}	0 €	Germain	5 pts	20
8^{ème}	0 €	Hortense	5 pts	16

Dans ce système il suffit d'attribuer à chacun le prix correspondant à la place à laquelle il a terminé. Arthur obtient 1000 €, Bertrand obtient 700 €, Cécile obtient 500 €, ...

Prix attribués au partage intégral

Malgré sa simplicité, le système précédent peut paraître injuste. Arthur remporte le 1^{er} prix alors que Bertrand a réalisé le même score que lui. Cela peut paraître encore plus sévère pour les joueurs 7^{ème} et 8^{ème} qui n'ont aucun prix. L'expérience montre qu'il n'y a pas non plus de système de départage parfait.

Au partage intégral, on considère que les joueurs *ex-aequo* en nombre de points doivent avoir exactement le même prix.

- Arthur et Bertrand sont *ex-aequo* : Ils emportent les 1^{er} et 2^{ème} prix, soit $1000 + 700 = 1700$ €
Ils se partagent cette somme : $1700 \div 2 = 850$. Ils ont 850 € chacun.
- Cécile et Damien sont *ex-aequo* : Ils emportent les 3^{ème} et 4^{ème} prix, soit $500 + 400 = 900$ €
Ils se partagent cette somme : $900 \div 2 = 450$. Ils ont 450 € chacun.
- Emma, Farid, Germain et Hortense sont *ex-aequo* : Ils emportent les 5^{ème} et 6^{ème} prix, soit $200 + 100 = 300$ €
Ils se partagent cette somme : $300 \div 4 = 75$. Ils ont 75 € chacun.

L'addition des prix permet de voir que ce système ne coûte rien de plus à l'équipe organisatrice.

Prix attribués au système Hort

Le système au partage intégral ne fait pas l'unanimité car des joueurs ou joueuses ayant eu des parcours de difficultés différentes se retrouvent avec le même prix. Le système de départage est censé valoriser le joueur ou la joueuse qui a eu le tournoi le plus difficile.

Pour attribuer un prix au système Hort, pour chaque joueur ou joueuse, on calcule la moyenne entre le prix attribué à la place et le prix attribué au partage intégral.

$$\text{Prix au système Hort} = (\text{Prix à la place} + \text{Prix au partage intégral}) \div 2$$

- Arthur aurait eu 1000 € pour le prix à la place et 850 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(1000 + 850) \div 2 = 925$ €

- Bertrand aurait eu 700 € pour le prix à la place et 850 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(700 + 850) \div 2 = 775$ €

- Cécile aurait eu 500 € pour le prix à la place et 450 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(500 + 450) \div 2 = 475$ €

- Damien aurait eu 400 € pour le prix à la place et 450 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(400 + 450) \div 2 = 425$ €

- Emma aurait eu 200 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(200 + 75) \div 2 = 137.5$ €

- Farid aurait eu 100 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(100 + 75) \div 2 = 87.5$ €

- Germain aurait eu 0 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(0 + 75) \div 2 = 37.5$ €

- Hortense aurait eu 0 € pour le prix à la place et 75 € pour le prix au partage intégral.

On lui attribue donc $(0 + 75) \div 2 = 37.5$ €

	Prix annoncé	Joueur	Prix à la place	Prix au partage intégral	Prix au système Hort
1^{er}	1000 €	Arthur	1000 €	850 € chacun	925 €
2^{ème}	700 €	Bertrand	700 €		775 €
3^{ème}	500 €	Cécile	500 €	450 € chacun	475 €
4^{ème}	400 €	Damien	400 €		425 €
5^{ème}	200 €	Emma	200 €	75 € chacun	137.5 €
6^{ème}	100 €	Farid	100 €		87.5 €
7^{ème}	0 €	Germain	0 €		37.5 €
8^{ème}	0 €	Hortense	0 €		37.5 €
Total des prix :			2900 €	2900 €	2900 €

Remarques :

- Quel que soit le système utilisé, le montant total des prix est le même.
- Le système Hort n'est généralement utilisé que pour les prix au classement général. Pour les prix spéciaux (catégories Elo, jeunes, etc) les *ex-aequo* sont généralement en trop grand nombre.
- Les systèmes partageant les prix ont le défaut de devoir attendre de connaître le classement final pour connaître les montants et que l'équipe organisatrice prépare les prix (chèque/enveloppe). Quand on les utilise il faut être sûr d'avoir un temps suffisant entre l'édition du classement et la remise des prix.
- Quand le nombre d'*ex-aequo* est trop important, il arrive que les derniers prix attribués soient faibles. Pour éviter cela on pourra prévoir sur la liste des prix que le système Hort sera utilisé de manière à ne pas distribuer de prix inférieur à un certain montant (une pratique courante est de ne pas distribuer de prix inférieur au montant des droits d'inscription).

Dans le cadre de la dernière remarque, on reprend la liste des joueurs *ex-aequo* ayant amené un prix de montant trop faible. On retire le dernier d'entre eux et on recalcule les prix au système Hort avec les joueurs restants. Si les montants sont encore trop faibles on enlève encore un joueur supplémentaire.

Pour l'exemple précédent, supposons que l'on ne veut pas attribuer de prix inférieur à 40 €.

Hortense est donc retirée du calcul des prix, le système Hort n'est calculé que pour Emma, Farid et Germain.

	Prix annoncé	Joueur	Prix à la place	Prix au partage intégral	Prix au système Hort
5^{ème}	200 €	Emma	200 €	100 € chacun	150 €
6^{ème}	100 €	Farid	100 €		100 €
7^{ème}	0 €	Germain	0 €		50 €
8^{ème}	0 €	Hortense	Retirée de la liste des prix.		

Chapitre 4.4 : Handicap

Note préliminaire

Afin d'approfondir vos connaissances sur l'accueil des joueurs et joueuses en situation de handicap, la Direction Nationale de l'Arbitrage vous conseille la lecture des textes réglementaires suivants :

- Règlement fédéral H.01 : Conduite à tenir quant aux joueurs et joueuses handicapés
- Règlement fédéral H.02 : Texte d'application – joueurs et joueuses à mobilité réduite (mise à jour 2022)
Accessibles sur la page : <http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=17>
- Page de la Direction Nationale du Handicap :

<http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=67>

La Direction Nationale de l'Arbitrage en collaboration avec la Direction Nationale du Handicap rappelle que tous les conseils et directives donnés ci-dessous ne peuvent être exhaustifs. Il convient pour chaque arbitre, joueur et joueuse, équipe d'organisation, assistant et assistante de se rappeler que la qualité la plus importante face à une personne handicapée est la communication. La sensibilité de chaque personne est différente et nécessite de s'adapter à chacun et chacune. Le principal objectif des arbitres doit être que les joueurs et joueuses participent aux compétitions dans le cadre le plus confortable possible sans ressentir de discrimination, d'humiliation ou de condescendance d'aucune forme.

Directives pour l'accueil des joueurs et des joueuses d'échecs handicapées.

Traduction du texte de la Fide - [Guidelines on Treatment of Disabled Chess Players – Handbook D.04.12](#)

1. Ces directives doivent être utilisées pour tous les événements homologués par la FIDE
2. Aucun joueur et aucune joueuse n'a le droit de refuser de jouer contre une personne handicapée contre laquelle il/elle a été correctement apparié.
3. Les lieux de compétition doivent être accessibles à tous, ou un lieu alternatif acceptable doit être disponible pour les personnes ne pouvant accéder au lieu de compétition désigné.
4. Lors de l'inscription, il sera possible de signaler si un joueur ou une joueuse a un handicap qui nécessite des adaptations particulières. Le joueur ou la joueuse doit informer l'équipe d'organisation de ces circonstances particulières au plus tôt. (La FIDE préconise 20 jours avant le début du tournoi).
5. Aucune personne handicapée ne doit être pénalisée suivant les articles 6.2.6 et 8.1.6 des règles du jeu en raison de son handicap.
6. Un joueur ou une joueuse avec handicap qui demande raisonnablement à temps le placement de son matériel à une place ou suivant une orientation particulière, a le droit de le faire, à condition que cela ne désavantage pas son adversaire ou les autres joueurs et joueuses. L'équipe organisatrice de l'événement doit veiller à ce que les besoins des deux adversaires soient pris en compte.
7. Toutes les informations pertinentes doivent être disponibles avant le début de l'événement, y compris des affichages permettant de situer l'emplacement des toilettes, de la buvette et des sorties de secours.
8. Dans tous les tournois, l'équipe d'organisation et l'arbitre en chef doivent connaître le numéro de téléphone des services d'urgence : le 112. Dans les tournois réservés aux personnes handicapées, il doit y avoir un/une médecin du tournoi.
9. Si un joueur ou une joueuse ne peut pas accéder à la buvette, des dispositions seront prises afin de lui amener ce dont il a besoin.
10. Si un joueur ou une joueuse ne peut pas appuyer sur sa pendule ou déplacer ses pièces, il/elle peut disposer d'un assistant ou d'une assistante. Si l'adversaire fait office d'assistant, l'arbitre en chef peut lui accorder un temps de réflexion supplémentaire.

Note de traduction : Utiliser l'adversaire comme assistant ne doit avoir lieu qu'en cas d'imprévu, il est considéré comme dérangeant pour l'adversaire de devoir se concentrer sur autre chose que son propre jeu.

11. Si un joueur ou une joueuse en fait la demande au préalable, des copies de tous les affichages doivent être disponibles en gros caractères. Si un joueur ou une joueuse est incapable de les lire alors les affichages doivent lui être lus.
12. Il est recommandé que, pour toutes les rencontres par équipes, si une équipe visiteuse indique qu'un joueur ou une joueuse avec handicap l'accompagne avec un préavis suffisant, l'équipe locale fasse tout ce qui est raisonnable pour s'assurer que ce joueur/cette joueuse puisse participer.
13. Il est recommandé que chaque fédération nationale du jeu d'échecs nomme un responsable des questions relatives aux handicaps.
14. Il est fortement recommandé que tous les organisateurs et organisatrices d'événements échiquéens adoptent ces directives.

Points importants à prendre en considération pour les tournois accueillant spécifiquement des personnes en situation de handicap (par exemple un championnat pour personnes malvoyantes)

Organisation des salles de jeu

1. Une seule partie par table : au cas où un assistant ou une assistante est nécessaire, les tables doivent être plus grandes (2 m de largeur) et devraient être placées séparément.
2. Les allées entre les rangées de tables doivent être deux fois plus larges (pour les chaises roulantes).
3. Les arbitres doivent être facilement accessibles à tous les joueurs et joueuses.
4. Des prises électriques peuvent être nécessaires pour certains appareils liés aux handicaps. Des personnes déficientes visuelles utilisent parfois une lampe pour leur échiquier, cette lampe ne doit pas gêner l'adversaire.
5. Placez les joueurs aveugles à une table fixe pour faciliter leur orientation. Il est préférable de garder le même assistant/la même assistante pendant tout le tournoi (si l'équipe d'organisation fournit l'assistance)

Assistants et assistantes

1. Les assistants et assistantes doivent avoir une connaissance minimale des échecs.
2. Les assistants et assistantes des joueurs/joueuses aveugles doivent connaître le nom des pièces dans les langues nécessaires (la leur, celle du joueur ou de la joueuse).
3. Les assistants et assistantes des joueurs/joueuses aveugles doivent informer la personne qu'elle assiste quand ils/elles doivent quitter temporairement la zone de jeu.
4. Les assistants et assistantes doivent toujours écrire les coups : c'est une aide importante pour les arbitres.

Organisation du tournoi

1. Organiser une réunion pour tous les joueurs et joueuses avant la 1^{re} ronde du tournoi, de préférence dans l'une des salles de jeu.
2. Si possible une seule ronde par jour doit être jouée.

Arbitre en chef

1. Après avoir fait les appariements, l'arbitre en chef décide manuellement sur quel échiquier chacun doit jouer : les joueurs et joueuses visuellement handicapées doivent, si possible, toujours jouer au même échiquier tandis que le plus grand espace doit être prévu pour les joueurs et joueuses en fauteuil roulant.

Note de traduction : Les logiciels d'appariements peuvent permettre de prévoir des tables fixes pour les joueurs concernés. C'est bien entendu plus complexe pour des tournois n'accueillant que des personnes handicapées.

2. Les propositions de nulle et les réclamations peuvent se faire via les assistants et assistantes.
3. Tous les joueurs et joueuses appuient sur leurs propres pendules, sauf ceux et celles qui sont physiquement incapables de le faire.
4. En cas de manque de temps avec un joueur ou une joueuse ayant un handicap visuel, ces joueurs et joueuses doivent avoir à l'esprit que leur adversaire (n'ayant pas de handicap visuel) peut jouer son coup presque immédiatement. Le règlement du tournoi peut l'anticiper et libérer les joueurs et joueuses ayant un handicap visuel d'enregistrer leurs coups s'il leur reste moins de 5 minutes dans une période (même si la partie se joue avec un incrément d'au moins 30 secondes). La personne handicapée visuelle doit alors mettre à jour sa feuille de partie dès la fin de cette période de jeu.

Fiche Accueil Personnes Handicapées

À l'inscription Ecoute et dialogue	Pendant le tournoi Ecoute, Dialogue, Observation et Réactivité
Vérification de la difficulté du joueur à besoin particulier : <ul style="list-style-type: none"> • Par l'écoute de la demande du joueur ou de la joueuse. • Par la prise en compte de la difficulté que cela apporte à l'organisateur. • S'imposer en médiateur pour permettre la participation du joueur ou de la joueuse dans les meilleures conditions. • S'assurer d'une prise de contact avec l'assistante ou l'assistante s'il y en a un/une. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer les conditions de jeu nécessaires aux joueurs et joueuses. • Rassurer et expliquer les adaptations aux adversaires en précisant le bien-fondé si nécessaire • Vérifier que les règles de la FIDE sont bien respectées malgré les différentes adaptations • Permettre aux joueurs et joueuses d'être acteur/actrice de son tournoi • Ne pas les isoler des autres joueurs et joueuses ex : la table fixe n'est pas forcément celle qui est la plus proche de la sortie ou des toilettes.) • Intervenir rapidement sur les différents problèmes rencontrés. • Observer, sans être intrusif, que les joueurs et joueuses ne subissent aucun inconfort pendant leur tournoi.
Accessibilité	Aides Matérielles
<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier l'accessibilité aux locaux • Vérifier l'accessibilité à la salle • Vérifier l'accessibilité aux sanitaires • Vérifier l'accessibilité à la table de jeux • Vérifier l'accessibilité aux pièces (toutes les pièces) et à la pendule. • Vérifier l'accessibilité aux informations et leur compréhension • Vérifier la possibilité de manipulation des pièces. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aide pour l'accès à la table de jeu. • Possibilité de disposer d'un assistant ou d'une assistante ayant l'agrément de l'arbitre. Ses missions seront définies par l'arbitre en concertation et en respect des règles du jeu (Déplacement des pièces/gestion de la pendule/notation des coups/gestion des réclamations). Il est conseillé de lire l'annexe D.2.10 des règles du jeu pour savoir ce que l'on peut autoriser. • Permettre un accès personnalisé aux affichages liés au tournoi.

Aides Humaines et Adaptations selon les types de handicap

Handicap Moteur	Handicap Auditif
<ul style="list-style-type: none"> • Autorisation de mise en pause de la pendule lors d'un besoin d'accès aux sanitaires. • S'assurer que l'équipe d'organisation puisse lui faire parvenir facilement les produits qu'elle fournit sur place à tous les joueurs/joueuses (boisson, nourriture,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Désigner un assistant/une assistante de l'arbitre pour la durée du tournoi pour faciliter la communication rapide (maîtrisant la langue des signes ou disposant d'un matériel informatique permettant de communiquer les informations rapidement)
Handicap Visuel	Handicap intellectuel
<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'une pendule adaptée. • Désigner une personne pour lire les consignes/appariements/autres affichages. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le degré de stress que pourraient engendrer les lieux pour le joueur ou la joueuse et prendre les décisions associées (table isolée, bruit restreint ou non). • Prendre en compte la fatigabilité éventuelle du joueur/de la joueuse et ses conséquences. • S'assurer de la capacité de lecture de la pendule et/ou de la capacité de noter les coups (dispense éventuelle en cas d'absence d'assistant/assistante). • Aide éventuelle pour la compréhension des demandes et la réponse adaptée aux adversaires.

Chapitre 4.5 : Violences

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.

Nous pouvons distinguer plusieurs formes de violence (liste ne sera exhaustive) :

- Les violences physiques et verbales
- Les violences sexistes et sexuelles.
- Les violences morales et psychologiques

Enfants, femmes, personnes issues de représentations minoritaires, personnes en situation de handicap sont les victimes les plus fréquentes de ces violences.

Devant une violence constatée ou soupçonnée, 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.

Toute violence doit être signalée à la police. L'absence de signalement est considérée comme une non-assistance à personne en danger et cela est d'autant plus grave quand la victime est un enfant.

La Fédération Française des Echecs dispose d'une cellule de signalement et de prévention des violences :

<https://bit.ly/FFEsignalement>

➔ Connaitre les numéros permettant d'être conseillé/secouru suivant les cas :

- 119 – Enfance en danger
- 3919 – Violences femmes infos
- 3977 – Violences sur personnes vulnérables
- 3018 – Toute forme de violence numérique
- 0800 05 95 95 – Viols et agressions
- 114 – appel d'urgence pour sourds et malentendant.
- 112 – Numéro d'urgence
- Cellule de signalement du ministère des sports : signal-sports@sports.gouv.fr

➔ Consulter les documents ressources :

- [Repérer et réagir face aux violences sexuelles](#)
- [Réglo Sports : Où commencent les violences](#)
- [Connaitre, comprendre et agir contre les violences sexuelles](#)
- [Maltraitances envers enfant – Conduite à tenir pour accompagner et écouter](#)

➔ Documents à afficher pour sensibiliser :

- [Zéro tolérance pour les violences](#)
- [Allo119](#)



• •

Partie 5: Mission administrative et arbitrage

Chapitre 5.1 : Gestion d'un match

Chapitre 5.2 : Obligations administratives d'un tournoi

Chapitre 5.3 : Gestion du Tournoi

Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.

Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres

Chapitre 5.1 : Gestion d'un match

Cette section décrit le rôle de l'arbitre pendant l'arbitrage d'un match du championnat de France des clubs, ces consignes peuvent être adaptées pour des matchs dans d'autres compétitions.

Avant le match :

- L'arbitre s'assure que le responsable de la rencontre a prévu le matériel échiquier suffisant pour la rencontre : échiquiers, pendules, feuilles de parties... L'arbitre a la responsabilité de régler correctement les pendules.
- L'arbitre doit récupérer les compositions de chaque équipe. Si ces listes sont remises en retard par rapport à l'horaire annoncé (15 min avant le match) il/elle retire le temps de retard correspondant à la pendule de chaque joueur et joueuse de l'équipe concernée. La composition d'une équipe ne doit pas être dévoilée à l'équipe adverse tant que l'arbitre n'a pas les deux compositions d'équipes en sa possession. L'arbitre réalise ainsi le procès-verbal complet du match à partir de ces deux compositions.
- Mission administrative : Il/elle vérifie que chaque joueur et joueuse des deux équipes dispose d'une licence A et coche la case permettant de l'indiquer sur le procès-verbal. Les noms de l'arbitre et des capitaines doivent être indiqués sur le procès-verbal avant le début du match.
- Avant le début du match, l'arbitre doit s'identifier auprès des membres des deux équipes, l'arbitre rappelle la cadence des parties et précise le fonctionnement des pendules pour le passage à la 2^e période. Il/Elle rappelle la sévérité de la règle sur les appareils électroniques (complètement éteints et avec interdiction de sortir de la zone de jeu avec un tel appareil sur soi sous peine de partie déclarée perdue)

Pendant le match :

- L'arbitre ne déclare que les forfaits sportifs (joueurs et joueuses ne se présentant pas devant l'échiquier dans les 60 minutes après l'heure officielle de début de rencontre) et intervient sur les faits liés aux règles du jeu.
- L'arbitre s'abstient de tout commentaire sur les compositions d'équipes même s'il est évident qu'une équipe devrait avoir une sanction administrative. Celle-ci est de la responsabilité du directeur ou de la directrice du groupe.
- L'arbitre s'assure du confort des joueurs et joueuses : pas de discussion dans la salle de jeu, les capitaines, joueurs, joueuses, spectateurs et spectatrices ne doivent pas faire de bruit dans la salle de jeu.
- Les membres d'une équipe (incluant les capitaines) s'abstiendront de se tenir derrière les membres de l'équipe adverse pendant les parties en cours.
- Les capitaines ne doivent s'adresser aux membres de leur équipe qu'en présence d'un arbitre.
- Les capitaines ne peuvent s'adresser aux membres de leur équipe que pour leur parler de l'opportunité de faire nulle, en ne faisant aucun commentaire concernant les positions sur les échiquiers. Les capitaines ne peuvent qu'éventuellement faire état du score actuel du match.
- Les joueurs/joueuses souhaitant faire une réclamation devront passer par leur capitaine.

Après le match :

- Les capitaines puis l'arbitre signent le procès-verbal du match. En cas de réclamation en cours de match, les témoignages des capitaines de chaque équipe et de l'arbitre sont consignés avec ce procès-verbal.
- Le/La responsable de la rencontre doit communiquer les résultats au directeur ou à la directrice du groupe. **L'arbitre a l'obligation de vérifier que ce sont bien les bons résultats qui ont été communiqués.**

Il est conseillé que l'arbitre se charge d'envoyer le procès-verbal via le site fédéral et/ou au directeur ou à la directrice du groupe.

Chapitre 5.2 : Obligations administratives d'un tournoi

Cette partie a pour objectif de rappeler l'ensemble des démarches et devoirs administratifs des arbitres dès lors qu'ils officient sur un tournoi. Cette partie a été mise à jour sur la version du livre de l'arbitre de septembre 2024

Dans l'ordre l'arbitre principal d'un tournoi doit :

→ S'assurer que le tournoi est homologué (Voir demander l'homologation au nom de l'organisateur)

Dans le titre du tournoi, il est obligatoire de préciser clairement les critères restrictifs (Elo, âge, genre, territorial, ...)

→ Rédiger un règlement intérieur pour le tournoi qui devra être diffusé sur le site fédéral avant la tenue du tournoi.

→ S'assurer que tous les joueurs participants au tournoi sont en règle envers la FFE et effectuer toutes les démarches d'enquêtes pour les forfaits non justifiés et les procédures disciplinaires.

→ Interdire aux joueurs suspendus la participation à tout événement se déroulant en lien avec la FFE

La liste des joueurs suspendus est disponible sur la page de la commission fédérale de discipline :

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

→ S'assurer de la transmission des résultats du tournoi sur le site fédéral.

→ S'assurer que l'organisateur paie les droits d'homologation dans les 7 jours suivant la fin du tournoi.

→ Rédiger le rapport technique du tournoi.

→ Transmettre au secrétariat fédéral les éventuelles normes.

→ Transmettre à la DNA les éventuels formulaires de plaintes pour tricherie ou signalement.

Rapport Technique :

La réalisation d'un rapport technique est **obligatoire** pour chaque tournoi homologué auprès de la FFE.

Les Arbitres Fédéraux Open 1 ont l'obligation d'envoyer systématiquement leur rapport technique à la Direction des Tournois.

Les Arbitres Fédéraux Open 2 et Elite sont dispensés de cet envoi. Ils doivent toutefois être capables de fournir ce rapport immédiatement sur demande en cas de contrôle ou pour tout problème lié à leur tournoi.

Si un/une arbitre souhaite qu'un tournoi soit pris en compte dans son cursus de formation, son rapport technique devra obligatoirement avoir été envoyé dans les 7 jours suivant la date de fin du tournoi.

En particulier, un/une arbitre envoyant une Attestation de Stage Pratique (ASP) devra obligatoirement joindre son rapport technique.

Agrément FIDE

Pour l'homologation d'un tournoi comptant pour le classement FIDE il est indispensable que l'arbitre principal soit reconnu par la FIDE. L'agrément peut être demandé dès que l'arbitre dispose au moins du titre d'arbitre fédéral Open.

La procédure pour demander cet agrément est décrite dans le guide de l'arbitrage à l'international accessible depuis le lien suivant : <https://dna.ffechecs.fr/secteurs/international/>

Dès l'obtention du titre d'Arbitre Fédéral Open, il est fortement recommandé que les arbitres fassent au plus vite leur demande d'agrément pour obtenir l'agrément de la FIDE.

Dans l'ordre :

- ➔ Demander l'agrément à la direction des titres
- ➔ Envoyer les droits d'agrément selon les tarifs en vigueur au secrétariat fédéral

Règlement intérieur :

La participation à un tournoi implique que les participants acceptent son règlement intérieur. Cela ne peut toutefois être valable que si l'arbitre a diffusé son règlement intérieur avant le début de celui-ci.

Il est recommandé aux arbitres de poster le règlement intérieur sur le site fédéral.

Chaque événement homologué par la FFE doit disposer d'un règlement intérieur élaboré conjointement par l'arbitre et l'organisateur de la manifestation.

Il est évident que ce règlement ne doit en aucun cas s'écarte des règles du jeu habituelles et ne contenir aucun article qui romprait l'équité entre les participant(e)s.

Il est demandé aux arbitres que ce règlement soit mis à disposition des joueurs et joueuses avant la tenue du tournoi. Il doit être affiché sur les lieux de la compétition. Ce règlement doit être le plus fluide et le plus simple possible.

Un modèle de règlement intérieur est disponible sur le site de la DNA : <https://dna.ffechecs.fr/documents/>

Le règlement doit contenir au minimum les éléments suivants :

- Description du tournoi, responsable de l'organisation et/ou club référent.
- Préciser pour quel type de Elo la compétition est homologuée.
- L'ensemble des dates et horaires de la compétition :
 - Pointage et vérification des licences
 - Séances de jeu
 - Jour(s) de repos
 - Cérémonie de clôture.
 - Etc...
- Type d'appariements utilisés (système et logiciel)
- Méthode d'élaboration du classement final (départage) et modalités de répartition des prix.
 - Précision des calculs de départage: « *En accord avec les articles C07.10 et C07-16.6 de la réglementation des départages de la FIDE, la prise en compte des parties non jouées et les calculs de performance impliquant des joueurs et joueuses sans classement officiel est confiée à la méthode de calcul programmée dans le logiciel Papi* »
- Nom et qualités des arbitres
- Composition du jury d'appel s'il y en a un.
- Retard autorisé avant le forfait sportif.
- Possibilité ou non de demander un bye en précisant d'éventuelles conditions.
- Conditions particulières de jeu (Utilisation des annexes A / B ou les directives III des règles du jeu)
- Généralités : conditions de participation, adresse du lieu de jeu, etc.
- Toute règle spécifique liée à la conduite des joueurs et joueuses, les mesures anti-triche, les normes de sécurité ou normes sanitaires, les règles limitant les nulles par accord mutuel.

Homologation des Tournois

Afin de permettre une transmission dans les délais indiqués par les règlements de la FIDE, les demandes d'homologation devront respecter les délais suivants :

- Pour les Tournois comptant uniquement pour le elo rapide FFE : 10 jours avant le début du tournoi
- Pour les Tournois FIDE : 15 jours avant le début du tournoi

Depuis le 1^{er} janvier 2024 : Ce délai est augmenté à un mois si vous prévoyez d'accueillir de très forts joueurs et joueuses (Mixtes>2700 ou Femme>2500)

- Pour les Tournois FIDE où obtenir une Norme est possible : 40 jours avant le début du tournoi.

Si votre demande est hors délais le serveur le signale et demande de cocher une case "demande en retard". La demande sera alors prise en compte mais rien ne garantit qu'elle soit acceptée et les droits d'homologation fixes seront doublés.

Toute demande d'homologation entraîne l'obligation pour le club organisateur de régler la partie fixe des droits d'homologation même si le tournoi est annulé.

Attention : S'il est prévu d'attribuer des normes d'arbitres FIDE/Internationaux sur le tournoi, les noms des arbitres concernés doivent absolument être communiqués à la FIDE lors de l'homologation par le biais d'Erick Mouret : erick.mouret@echechs.asso.fr

Contraintes de la FIDE

La FIDE n'accepte pas les tournois durant **plus de 30 jours**. De tels Tournois doivent désormais faire l'objet de plusieurs demandes avec le nombre de rondes à la fin (Ex : Tournoi Interne 2019 r1-3, Tournoi Interne 2019 r4-5 etc...)

La FIDE demande désormais la date de chaque partie. Il faut donc indiquer ces dates dans le formulaire d'homologation. Attention la FIDE n'autorise pas plus de 12 heures de jeu par jour. (Sur la base de parties de 60 coups)

Il est aussi rappelé qu'un joueur étranger doit obligatoirement avoir un code FIDE faute de quoi (en plus d'être désormais considéré comme non licencié) le tournoi ne peut être pris en compte. Un joueur souhaitant être classé sous FRA aura son code ajouté automatiquement.

Cadence permettant la prise en compte pour le classement Elo FIDE

- Cadence Blitz : La cadence est supérieure à 3 min et inférieure ou égale à 10 min
- Cadence rapide : La cadence est strictement supérieure à 10 min et strictement inférieure à 60 min
- Cadence lente :
 - Au minimum 60 min.
 - Supérieur ou égale à 90 min si un des deux adversaires à un classement Elo FIDE supérieur ou égal à 1800
 - Supérieure ou égale à 120 min si un des deux adversaires à un classement Elo FIDE supérieur ou égal à 2400

Procédure :

1. Se connecter en tant qu'utilisateur "Mon Compte", <http://echechs.asso.fr/Connect.aspx>,
2. Cliquer sur "Demande d'homologation" et remplir le formulaire,
3. Enregistrer.
4. Vous verrez à l'écran la prise en compte de votre demande dans le serveur de la FFE
5. Vous recevrez un message (dans votre messagerie) dès validation de la compétition.

Ce message vous donnera en particulier les identifiants pour vous connecter depuis la page <http://admin.echechs.asso.fr> et assurer la gestion du tournoi que vous arbitrez :

- Modifier l'annonce
- Mettre en ligne un flyer du tournoi.
- Diminuer le nombre de rondes (pas de l'augmenter ! - Attention on ne peut pas revenir en arrière)
- Une fois que le fichier Papi est envoyé, d'afficher la facture des droits d'homologation.

Droits d'Homologation

Il est du devoir de l'arbitre de prévenir l'équipe d'organisation qu'il faudra payer les droits d'homologation, ceux-ci peuvent être payés en ligne ou envoyés par chèque accompagné de la facture au siège de la FFE dès que le tournoi est terminé.

Les droits d'homologations comportent (Tarifs officiels en 2022):**Une part fixe :**

-  → 15 euros pour les Tournois à cadence lente, rapide ou blitz FIDE sans normes possibles.
→ 50 euros pour les Tournois où des normes sont possibles

Les parts fixes sont doublées si la demande d'homologation a été faite en retard.

Une part variable :

7% des droits d'inscriptions calculés sur le tarif normal annoncé adultes et jeunes sans majoration (en décomptant les MI/MIF/GM/GMF).

- Les tournois de qualifications (département et ligue) pour le Championnat de France des jeunes sont exemptés de droits d'homologation, en cas de problème contacter Erick Mouret.
- Dans des cas exceptionnels, la FFE peut accorder une dispense de droits homologation (Crise sanitaire)

Chapitre 5.3 : Gestion du Tournoi

LICENCE ET REFERENCE FIDE

L'un des premiers rôles de l'arbitre sur un tournoi est de vérifier que tous les joueurs et joueuses sont en règle vis à vis de la Fédération Française des Echecs et de la FIDE

Licence :

Tous les joueurs et joueuses devraient être licenciés avant le début d'un tournoi. Le logiciel PAPI de la fédération permet d'afficher l'ensemble des personnes n'ayant pas la licence (A ou B).

Pour ceux-ci il n'existe que trois possibilités :

- Joueur affilié à la FIDE par une autre fédération, il est dispensé de licence.
- Prise de la licence sur place auprès du club organisateur. L'arbitre doit veiller à ce que l'organisateur régularise les licences au plus vite.

Les licences pouvant être prises en ligne, l'organisateur doit pouvoir le faire dès la 1re journée du tournoi et au plus tard 7 jours après la fin du tournoi.

- Attestation sur l'honneur que la personne a payé sa licence auprès d'un autre club qui n'a pas encore effectué la démarche administrative.

L'arbitre devra alors contacter le club concerné pour que cette prise de licence soit régularisée le plus vite possible.

La responsabilité de l'arbitre principal peut être engagée si un accident impliquant des joueurs non licenciés se produit lors d'un tournoi.

Référence FIDE

Pour les tournois comptant pour le classement Elo FIDE (Lent, Rapide ou Blitz). Chaque joueur et joueuse doit disposer d'un numéro de référence auprès de la FIDE

Il est rappelé que le logiciel PAPI permet d'afficher l'ensemble des joueurs du tournoi n'ayant pas de référence FIDE

- Dans le cas d'un joueur français, le code FIDE est attribué systématiquement par le responsable de la fédération. Aucune démarche n'est nécessaire.
- Pour un joueur/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 qu’il sera affilié sous code FRA et aura donc l’obligation de prendre une licence auprès de la FFE. Ce n’est autorisé que si le joueur réside en France. (Handbook B03,1,7)

Il/Elle le préviendra que toute demande pour modifier son affiliation sera à effectuer avec la fédération de son pays et lui occasionnera des frais à payer à la FIDE

→ **En cas de refus, le joueur/la joueuse n'est pas autorisé à participer au tournoi.**

Remarque : Les joueurs Français désirant jouer uniquement à l’étranger peuvent contacter la fédération pour obtenir un code FIDE.

Obligations d'affichage

- Avant même le pointage, le règlement intérieur du tournoi ainsi que la charte des joueurs et joueuses d'échecs doivent être affichés [au format papier. Le règlement doit également être rendu accessible via le site fédéral..](#)
- S'il y en a un, la composition du Jury d'Appel doit être affiché avant le début du tournoi

Pour les autres affichages, l'arbitre pourra choisir le format de mise à disposition le plus pratique (papier, accessible via internet ou sur affichage par informatique,...)

- Les listes des joueurs et joueuses doivent être mises à disposition avant la 1^{re} ronde.
- Les résultats de chaque ronde devraient être mis à disposition avant d'apparier la ronde suivante afin que les joueurs et joueuses puissent vérifier les résultats.
- La liste des prix doit être affichée avant que la moitié des rondes ne soient jouées.
- A la fin du tournoi le classement est affiché avant la remise des prix afin de permettre les dernières vérifications.

Indemnités de l'arbitre

Avant la dernière ronde, l'équipe d'organisation doit payer à l'arbitre ses indemnités en respectant le barème de la fédération décrit dans la partie 5.5 Indemnités.

Suspicion/plainte pour triche.

Pour toute suspicion de triche en tournoi ou lors d'une partie, l'arbitre demande à l'accusateur de continuer sa partie en cours sans interroger l'adversaire de quelque manière que ce soit.

Si l'adversaire souhaite faire remonter son soupçon ou si l'arbitre estime qu'il y a un doute raisonnable sur l'intégrité du déroulement de la partie alors l'arbitre rédige le formulaire de suspicion/plainte pour triche. La personne accusée n'est pas nécessairement prévenue à cet instant.

L'arbitre joint toutes les pièces nécessaires avec ce rapport : parties/photos/ témoignages/ plainte d'un joueur/d'une joueuse ou tout autre élément qu'il estime pertinent.

Le rapport est envoyé directement au secrétariat fédéral qui redirige le dossier vers la commission Fair-Play de la FFE. Cette commission donne alors un avis sur la probabilité de triche dans les parties incriminées. Si cet avis confirme que les éléments du dossier rendent légitime la suspicion de triche, alors le bureau fédéral demande la saisie de la commission de discipline.

A ce moment, la personne accusée est obligatoirement prévenue et peut user de son droit au contradictoire.

Pour tout questionnement sur les procédures et conseils, les organisateurs et les arbitres peuvent se rapprocher de la commission Fair-Play de la FFE.

Chapitre 5.4 : Rapport Technique et fin de tournoi.

L'arbitre principal d'un tournoi homologué doit s'assurer de la rédaction et de l'envoi d'un rapport technique.

Sauf exception, l'ensemble des documents constituant celui-ci sont envoyés par voie informatisés aux différents acteurs du suivi du tournoi.

Le rapport technique est une garantie indispensable du sérieux de l'arbitre dans l'ensemble de ses missions, en cas de réclamation d'un joueur ou d'enquête sur le déroulement d'un tournoi

L'arbitre devra également s'assurer des dernières étapes de gestion d'un tournoi une fois que celui-ci est considéré comme terminé.

Gestion des résultats du tournoi.

La sauvegarde (boule) PAPI du tournoi doit être envoyé **le jour même** sur le site fédéral <http://admin.echecs.asso.fr>

Uniquement en cas de problème technique, il est possible d'envoyer votre boule PAPI à Erick Mouret par mail (erick.mouret@echecs.asso.fr)

Remarque : Le Fichier Papi doit être posté même si la situation des joueurs et joueuses(licence) n'est pas régularisée. Il est préférable d'avoir une irrégularité qui sera traitée a posteriori plutôt que de pénaliser le responsable fédéral chargé de la transmission à la FIDE et tous les autres joueurs et joueuses qui ne verraien pas le tournoi comptabilisé pour leur classement.

- Il est possible d'envoyer le fichier Papi une ronde après l'autre pour permettre l'affichage des appariements en ligne.
- L'arbitre doit marquer le Tournoi "Terminé" ce qui indique au responsable des homologations que le tournoi peut être traité.
- Une fois le Tournoi marqué "Terminé" il n'est plus possible de le modifier. Il faut demander le déverrouillage du tournoi pour prévenir le responsable des homologations qu'il va y avoir des modifications dans le résultat.

Les droits d'homologation sont dans tous les cas recalculés à chaque envoi d'une nouvelle boule Papi, les arbitres ne doivent pas oublier de supprimer les joueurs ou joueuses n'ayant joué aucune ronde (sinon ils sont comptés dans les frais d'homologation). La facture des frais d'homologation est aussi disponible dans la page de gestion du club référent à la rubrique tournoi.

Pour les tournois durant plus de **30 jours**, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement. Si l'arbitre a déjà envoyé les rondes et les résultats directement à M Erick MOURET pour une prise en compte, il est demandé d'envoyer une copie du fichier Papi concerné en ayant désapparié les rondes déjà traitées les mois précédents.

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.

Les documents à fournir selon le type de tournoi sont précisés dans les check-lists des pages suivantes

Procédure disciplinaire

Toute procédure disciplinaire (Exclusion de tournoi, formulaire de signalement, demande de sanction, problème de triche,...) doit être transmise à la DNA. Il est demandé d'utiliser pour cela les formulaires T6 et T7

Par mail : gerandi.guillaume@gmail.com

Droits d'homologation

L'arbitre doit s'assurer que l'organisateur du tournoi paie les droits d'homologation. Il lui conseille vivement d'effectuer le paiement en ligne via son espace club. Cela doit être fait dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi.

Il peut sinon effectuer le paiement par chèque accompagné de la facture à envoyer au **secrétariat Fédéral** : Fédération Française des Echecs, 6 rue de l'Eglise, 92600 ASNIERES SUR SEINE

Contacter laetitia.chollet@ffechechs.fr pour toute problématique

Tournois à Normes

Pour les tournois à Norme FIDE, l'arbitre envoie les formulaires de norme signés au secrétariat fédéral : jordi.lopez@ffechechs.fr

Attestation de Stage Pratique

La procédure concernant la délivrance des attestations de stage pratique se trouve désormais sur le site de la D.N.A. à l'adresse suivante : <https://dna.ffechechs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2025/07/DNA-Guide-ASP-Sept-2025.pdf>

L'ensemble des formulaires sont accessibles sur le site de la Direction Nationale de l'Arbitrage à l'adresse suivante :

<https://dna.ffechechs.fr/formulaires/>

Les formulaires pouvant être trouvés sur le site de la DNA sont les suivants :

Référence du formulaire	Nature du formulaire	Remarques
T1 / DNA	Page de garde	Document qui présente de façon synoptique un certain nombre de données faisant l'objet d'un contrôle de la part de la DNA.
T2 / DNA	Procès-Verbal du tournoi	Ensemble des événements du tournoi que l'arbitre juge nécessaire de signaler.
T3 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence A)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur/une joueuse ne présentant pas sa licence A
T4 / DNA	Attestation sur l'honneur (licence B)	Exemple d'attestation que doit remplir et signer un joueur/une joueuse ne présentant pas sa licence B
T5 / DNA	Enquête forfait non justifié	Exemple de lettre que doit envoyer l'arbitre à un joueur n'ayant pas prévenu d'un forfait.
T6 / DNA	Exclusion	Document indiquant l'exclusion d'un joueur lors d'un tournoi.
T7 /DNA	Formulaire de signalement	Document visant à signaler les fautes graves ou répétées d'un joueur/d'une joueuse en vue d'une éventuelle demande de sanction.
Fiche d'indemnités	Fiche d'indemnisation d'un arbitre délivrée lors de l'arbitrage d'une manifestation homologuée	Rappel : toute indemnisation doit être déclarée (impôts).
Formulaire de suspicion/plainte pour tricherie	Fiche à joindre avec l'ensemble du dossier de suspicion de triche.	Ce document résume l'ensemble des informations servant à l'enquête et officialise la plainte de la part d'un joueur/d'une joueuse.
ASP	Attestation de Stage Pratique	Attestation de stages pratiques dans le but d'obtenir les titres d'AFC/AFO
Formulaire FIDE	IT1/IT2/ Formulaires de suspicion de triche.	Formulaire nécessaire à l'établissement d'une norme

Chaque arbitre doit se référer à la check-list des documents pour savoir ce que doit contenir son rapport technique.

TRAITEMENT DES TOURNOIS RAPIDES ET BLITZ - CHECK-LIST

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

	Secrétariat Fédéral	Direction des Tournois (Dans votre rapport technique)	DNA
Formulaire T1, T2, T3, T4 : Page de garde et procès-verbal, attestations sur l'honneur.		X	
Règlement intérieur du Tournoi		X	
Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X	
Attestation de Stage Pratique		X	
Paiements des droits d'homologation (par l'organisateur – en ligne de préférence)	X		
Rapport d'exclusion (T6), Formulaire de signalement (T7) ou autre rapport disciplinaire.		X	X
Formulaire de plainte/suspicion de triche.	X (avec dossier)	X	X

Cliquer sur " Marquer Terminé " dans le module de gestion d'un tournoi.

Le rapport technique complet doit nécessairement être réalisé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi.

→ Adresse de la directrice des Tournois: Madame Chantal Hennequin soshin64@gmail.com

→ Adresse du DNA: Monsieur Guillaume Gerandi gerandi.guillaume@gmail.com

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

TRAITEMENT DES TOURNOIS Lents - CHECK-LIST

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 6 mois à compter de la date de fin de tournoi.

Sauvegarde informatique + « exportations » sur le site fédéral			
	Secrétariat Fédéral	Direction des Tournois (Dans votre rapport technique)	DNA
Formulaire T1, T2, T3, T4 : Page de garde et procès-verbal, attestations sur l'honneur.		X	
Règlement intérieur du Tournoi		X	
Fiche d'indemnisation de l'arbitre		X	
Attestation de Stage Pratique		X	
Paiements des droits d'homologation (par l'organisateur – en ligne de préférence)	X		
Rapport d'exclusion (T6), Formulaire de signalement (T7) ou autre rapport disciplinaire.		X	X
Formulaire de plainte/suspicion de triche.	X (avec dossier)	X	X
Attestations de normes (formulaires FIDE) <i>le cas échéant :</i> jordi.lopez@ffechecs.fr	X		

Cliquer sur " Marquer Terminé " dans le module de gestion d'un tournoi.

Le rapport technique complet doit nécessairement être réalisé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi.

Il est demandé que les formulaires de normes envoyés soient le plus lisibles possible. Un format doc ou pdf est préconisé. Il est surtout demandé d'éviter tout envoi d'une norme prise en photo avec un téléphone qui ne peut pas être un document recevable.

→ Adresse de la directrice des Tournois: Madame Chantal Hennequin soshin64@gmail.com

→ Adresse du DNA: Monsieur Guillaume Gerandi gerandi.guillaume@gmail.com

Il convient d'adresser à l'organisateur une version personnalisée du rapport technique comportant les pièces susceptibles de l'intéresser.

TRAITEMENT DES TOURNOIS FERMES A NORMES

Les obligations de rapport technique à l'adresse de la direction des tournois et du DNA sont les mêmes. Il convient juste d'y ajouter la grille des résultats renumérotée selon le classement final.

L'arbitre est tenu de conserver dans ses archives personnelles une copie du rapport technique pendant 1 an à compter de la fin du tournoi.

L'arbitre enverra également un rapport au secrétariat fédéral à l'attention du directeur technique national.

Directeur Technique National : Monsieur Jordi Lopez jordi.lopez@ffechechs.fr

Ce rapport doit être envoyé dans les 7 jours qui suivent la fin du tournoi. Tout retard pourra être sanctionné par le biais d'une mesure disciplinaire prise par la DNA à l'encontre de l'arbitre.

Ce rapport comprend les pièces suivantes :

- Liste des participants en respectant l'orthographe des noms adoptée par la FIDE, notamment pour l'alphabet cyrillique, avec numéros d'identification FIDE, Elo international, fédérations (en employant le code FIDE, en trois lettres).
- Grille des résultats (renumérotée selon le classement final)
- Fichier pgn de l'ensemble des parties (Ce fichier pgn peut être transmis sur le site de la fédération via le module « administration de tournois » où la boule papi est déposée - <http://admin.echechs.asso.fr/>).
- Attestations de normes, le cas échéant (formulaire FIDE) :

Il est demandé que les formulaires de normes envoyés soient le plus lisible possible. Un format doc ou pdf est préconisé. Il est surtout demandé d'éviter tout envoi d'une norme prise en photo avec un téléphone qui ne peut pas être un document recevable.

Pense-Bête du travail de l'arbitre sur un tournoi

Avant le tournoi	Jour du tournoi
Contact avec l'organisateur	Mise en place (Réglage des pendules)
Homologation	Pointage des inscriptions + gestion des inscriptions sur place.
Règlement intérieur	Affichages (règlement intérieur, listes des participants, Jury d'Appel, Charte, Listes des prix,...)
Contact avec les arbitres adjoints	Rappel des règles importantes avant la 1 ^{re} ronde
Préparation du fichier PAPI-gestion des inscriptions	A chaque ronde :
Vérification des licences	<ul style="list-style-type: none"> • Contact des personnes non licenciées • Vérification des joueurs et joueuses étranger(e)s • Vérification qu'ils/elles ne sont pas suspendus <ul style="list-style-type: none"> • Appariements • Surveillance des parties/Gestion des incidents • Récupération des résultats et saisie sur PAPI • Affichages Appariements/Résultats
Fin du Tournoi	Après le tournoi
Classement/Grille Américaine	Droits d'homologation (organisateur – 7 jours)
Calcul des prix	Licences prises sur place (organisateur – 7 jours)
Remise des prix	Rapport technique (7 jours)
Fiche d'indemnités (avant la dernière ronde)	Fichier PAPI sur le site fédéral (le soir même)

Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres

1) PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Les principes de ce barème ont été votés par le comité directeur de la F.F.E de juin 2024.
- Un événement doit respecter le minimum d'un ou d'une arbitre titré par tranche de 100 joueurs.
- L'arbitre en chef peut négocier un nombre d'arbitres plus confortable avec l'équipe d'organisation.
- L'indemnité d'arbitrage est calculée de manière journalière, elle est comprise entre 50 € (plancher) et 100 € (plafond) par jour.
- Le montant précis est négocié avec l'organisateur suivant les règles établies dans ce chapitre du livre de l'arbitre.
- Les arbitres stagiaires n'ayant pas de titre ne perçoivent aucune indemnité, mais ont le droit aux frais d'hébergement. L'organisateur n'est pas tenu de leur verser des frais de déplacements.
- Dès lors qu'un tournoi est homologué, l'organisateur est tenu de faire appel à des arbitres fédéraux ayant au moins le titre minimal requis (voir règlements fédéraux : tournois homologués). L'indemnisation de l'arbitre est obligatoire et doit nécessairement figurer dans le budget de l'événement. Si un/une arbitre fait don d'une somme correspondant partiellement ou totalement au montant de l'indemnité due, cette opération apparaît à la fois en dépenses (ligne budgétaire « arbitrage ») et en recettes (don).
- Le paiement de l'indemnité s'effectue avant le début de la dernière ronde. Une fiche d'indemnisation, signée par l'arbitre et par l'organisateur, est établie en double exemplaire.

2) FRAIS DE DÉPLACEMENTS

Le calcul des frais de déplacement est régi par les [tarifs fédéraux\(2025\)](#) et [le règlement financier de la FFE\(2023\)](#). Ces documents restent la référence de calcul pour les frais de déplacement qui peuvent être sujet à évolution.

L'utilisation des transports en commun doit être privilégiée à chaque fois que possible.

Note : Le kilométrage est calculé sur le déplacement réel effectué – dans la limite d'un trajet raisonnable.

➔ Si l'arbitre doit nécessairement utiliser son véhicule :

- Cas Général : 0,32 € / km pour une distance aller 0-110 km
- Cas Long déplacement : Au delà d'une distance de 110 km aller, utiliser le tableau et la formule ci-dessous

DISTANCE ALLER	CONSTANTE	PRIX KM
D	C	K
110-149 km	4,0864	0,1425
150-199 km	8,0871	0,1193
200-300 km	7,7577	0,1209
301-499 km	13,6514	0,1030
500-799 km	18,4449	0,0921
800-999 km	32,2041	0,0755

Formule de remboursement du trajet aller : $R = C + (D \times K)$

Le remboursement total correspond au remboursement de la « distance aller » multiplié par 2 + 20 € forfaitaires couvrant les frais annexes.

EXEMPLE :

Déplacement aller = 204 km

Remboursement : $R = 7,7577 + (204 \times 0,1209) = 32,4213 = 32,42$

Remboursement total : $(32,42 \times 2) + 20 = 84,84$ €

3) HÉBERGEMENT

Il est parfois nécessaire de prévoir pour l'arbitre un hébergement. Ce dernier comprend alors les nuitées en hôtel 2 étoiles ou équivalent et les repas au tarif conforme aux textes en vigueur, s'il n'y a ni pension complète, ni repas préparés par le comité organisateur. Il convient que cet hébergement soit négocié entre l'arbitre et l'organisateur.

4) Calcul des indemnités pour les événements homologués par la FFE

- ➔ L'indemnité journalière est soumise à négociation entre l'équipe d'organisation et les arbitres. En l'absence d'accord préalable, l'indemnité la plus basse du type de tournoi correspondant sera appliquée.

Il est vivement conseillé que le montant négocié de l'indemnité soit formalisé par une trace écrite (mail) et le plus tôt possible au moment du recrutement des arbitres. Cela permet également à l'équipe d'organisation de budgétiser le plus précisément possible l'événement.

- ➔ L'indemnité de l'arbitre en chef est toujours supérieure ou égale à celle des arbitres adjoints.
- ➔ Un arbitre ayant obtenu une dérogation pour arbitrer un tournoi que son titre ne lui permet normalement pas d'arbitrer devra utiliser la plage d'indemnité d'un arbitre adjoint.

	Type	Arbitre Principal	Arbitre Adjoint
Tournois rapide et blitz		60€ à 100€	50€ à 75€
Tournois cadence classique	Journée à 1 ronde	60€ à 85€	50€ à 65€
Tournois cadence classique	Journée à plus d'une ronde	70€ à 100€	50€ à 80€

- ➔ Les éléments suivants seront pris en compte dans la négociation :
 - Nombre de joueurs et joueuses
 - Nombre de rondes
 - Montant des prix
 - Nombre de joueurs et joueuses titrés
 - Tournoi simple ou festival
 - Spécificités de l'événement
- ➔ **Indemnités Normes** : Dans le cadre d'un tournoi à normes, l'arbitre principal pourra négocier un maximum de 50€ supplémentaire à son indemnité totale sur le tournoi (même si aucune norme n'est distribuée)
- ➔ **Frais matériel** : Dans le cadre de la mise à disposition de son matériel informatique, l'arbitre pourra négocier un maximum de 20 € supplémentaire à son indemnité totale sur le tournoi.
- ➔ **Frais de restauration** : Dès que l'arbitre est présent la journée complète sur un tournoi, l'équipe d'organisation a l'obligation de lui fournir un repas. Dans le cas contraire, l'arbitre pourra demander un remboursement de ses frais de restauration – sur justificatif – jusqu'à un maximum de 20€ par repas.

Exemple 1 : Une arbitre officie en chef sur un tournoi rapide d'une journée en 9 rondes avec plus de 350 joueurs et joueuses attendus et des récompenses très élevées. En plus de son travail habituel, elle doit aussi manager une équipe d'arbitres adjoints. Son indemnité sera entre 60 € et 100€. elle peut légitimement faire une proposition proche des 100€ à l'organisateur.

Exemple 2 : Un arbitre officie en chef sur un tournoi en cadence lente – cadence 1hKo pendant 7 jours avec une ronde par jour. Il s'agit d'un petit tournoi qui ne devrait pas accueillir plus de 40 participants. Il peut demander une indemnité entre 60 € et 85€ par jour – c'est-à-dire entre 420 € et 665 € Estimant que le tournoi n'est pas très exigeant, il devrait effectuer une proposition proche du plancher.

Exemple 3 : Un arbitre officie en tant qu'adjoint sur un tournoi en cadence lente de 5 jours.

Les trois premières journées sont à double-ronde (indemnisées entre 50 € et 80€ par jour) et les deux dernières n'ont qu'une seule ronde (indemnisées entre 50 € et 65 € par jour).

Sur son indemnité totale, l'arbitre adjoint pourra demander entre 250 € et 370 €.

Il n'hésite pas à demander conseil à l'arbitre en chef pour estimer le montant raisonnable à demander en fonction de l'exigence du tournoi.

5) Tarifs adoptés pour les compétitions fédérales :

Ces indemnités sont celles votées par le comité directeur de la FFE de juin 2024. Elles peuvent être soumises à modification ultérieure par cette même instance.

→ Pour les compétitions par équipes (Matchs des interclubs, phase qualificative des compétitions fédérales).

Le montant de l'indemnité est de 50€ pour une demi-journée et de 85€ pour une journée complète.

→ Pour les finales des compétitions fédérales, nous appliquerons les indemnités journalières ci-dessous:

Compétitions Fédérales	Durée de la compétition	Arbitre Principal	Arbitre Adjoint
Top16	11 jours	100 €	85€
Championnat de France Rapide et Blitz	2 jours	100€	85€
Phase finale de la Coupe de France	2 jours	75€	50€ (adjoint facultatif)
Phase finale du Top12F	2 jours	75€	50€ (adjoint facultatif)
Phase finale de la Coupe Loubatière	2 jours	100€	50€
Phase finale de la Coupe de la Parité	2 jours	100€	50€
Phase finale des championnats de France scolaires (écoles + collèges)	3 jours	100€	75€
Championnat de France Universitaire	2 jours	85€	50€
Championnat de France Rapide Féminin (Trophée Roza LALLEMAND)	2 jours	85€	50€

→ Pour le Championnat de France et le championnat de France des jeunes :

- Arbitre en chef : 85 € par jour
- Arbitre principal de tournoi : 75€ par jour
- Arbitre adjoint : 50 € par jour

Précision : L'indemnité du championnat de France est calculée sur 9 jours d'arbitrage.

Celle du championnat de France jeunes pour les petites catégories (U08 et U10) est calculée sur 6 jours et pour les grandes catégories sur 8 jours.

Cela peut se résumer, dans le cas général, avec les indemnités globales suivantes :

	Championnat de France	Championnat de France jeunes Grandes catégories	Championnat de France jeunes Petites catégories
Arbitre en Chef	765 €		680 €
Arbitre principal de tournoi	675 €	600 €	450 €
Arbitre adjoint	450 €	400 €	300 €

Partie 6: La FIDE

Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE

Chapitre 6.2 : Le classement Rapide et Blitz de la FIDE

Chapitre 6.3 : Titres de la FIDE

Chapitre 6.4 : Titres d'Arbitres décernés par la FIDE

Chapitre 6.5 : Séminaire de formation d'arbitres FIDE et Internationaux

Chapitre 6.6 : Classification des arbitres de la FIDE

Chapitre 6.7 : Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE

Chapitre 6.8 : Enregistrement et octroi de licence FIDE

Chapitre 6.1 : Le classement Standard de la FIDE

En vigueur à partir du 1^{er} mars 2024

[B02 Approuvé par le conseil de la FIDE du 15/12/2023](#)

0. Introduction

0.1. La réglementation qui suit pourra être modifiée par le conseil de la FIDE sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH – Qualification Commission). En ce qui concerne les tournois, les changements s'appliquent uniquement à ceux débutant le jour de leur entrée en vigueur, ou ceux qui auront lieu ultérieurement.

0.2. Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération hôte qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le conseil peut également accorder ce droit et cette responsabilité aux organisations affiliées représentant un territoire autonome ne relevant pas de plus d'une fédération.

Le tournoi et son calendrier devront être homologués :

- 0.2.1. Au plus tard 30 jours avant le début du tournoi, si le classement d'un joueur est supérieur à 2700 ou si le classement d'une joueuse est supérieur à 2500.
- 0.2.2. Trois jours avant le début du tournoi dans les autres cas.

La présidence de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi.

Des tournois peuvent exceptionnellement être homologués malgré le dépassement du délai de préavis :

- 0.2.3. Tournois de la catégorie 0.2.1 : Avec l'accord de la présidence de la FIDE.
- 0.2.4. Tournois de la catégorie 0.2.2 : Avec l'accord de la présidence de la CH

Tous les tournois se déroulant dans des conditions hybrides telles que décrites au point 2.1 doivent être approuvés individuellement par la Présidence de la CH

Dans des cas exceptionnels, le conseil de la FIDE – en prenant en compte l'avis de la CH – ou la présidence de la FIDE – dans le cas d'événements avec des classements supérieurs à 2700 – peuvent décider d'homologuer des tournois ou des matchs individuels qui n'ont pas été soumis par la fédération nationale.

0.3. Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et les événements continentaux doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats au responsable du classement FIDE

0.4. La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre un tournoi en particulier en compte pour le classement. Les organisateurs d'un tournoi ont le droit de faire appel de cette décision auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1. Cadence de Jeu

1.1. Pour qu'une partie soit prise en compte, chacun des deux adversaires doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

- Quand, lors d'une partie, au moins un des deux adversaires possède un classement de 2400 ou plus, chacun doit disposer d'un minimum de 120 minutes.
- Quand, lors d'une partie au moins un des deux adversaires possède un classement de 1800 ou plus, chacun doit disposer d'un minimum de 90 minutes.
- Quand, lors d'une partie, les deux adversaires possèdent des classements en-dessous de 1800, chacun doit disposer d'un minimum de 60 minutes.

1.2. Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il sera d'au moins 30 coups.

2. Règlements en vigueur

2.1. Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE ou suivant le règlement des compétitions de jeu d'échecs en hybride (partie IIIb du règlement du jeu d'échecs en ligne de la FIDE).

3. Durée de jeu journalière

3.1. Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé en se basant sur des parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

4. Fréquence des rapports

4.1. Pour les tournois d'une durée supérieure à 30 jours, les résultats intermédiaires doivent être communiqués tous les mois.

5. Parties non jouées

5.1. Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Sauf en cas de force majeure, toute partie où les deux adversaires ont effectué au moins un coup sera prise en compte pour le classement sauf si les règles relatives au fair-play en disposent autrement.

6. Matchs

6.1. Les matchs pour lesquels un des deux adversaires n'est pas classé ne sont pas pris en compte pour le classement

6.2. Quand un match se déroule sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un gagnant ait été déterminé ne sont pas prises en compte pour le classement. On peut obtenir une dérogation à cette règle sur demande préalable.

7. Liste Officielle du Classement de la FIDE

7.1. Le premier jour de chaque mois, la FIDE prépare une liste des classements intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à partir de la liste précédente. Cela est fait en utilisant la formule du système de classement.

7.1.1. La période de classement (pour les nouveaux classés, voir 7.1.4) est la période pendant laquelle une certaine liste de classements est valide.

7.1.2. Les données suivantes, concernant chaque joueur et joueuse dont le classement est d'au moins 1400 dans la liste actuelle, sont publiées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Année de naissance, Sexe et la valeur actuelle du coefficient K.

7.1.3. La date de clôture des tournois prise en compte pour une liste est de 3 jours avant la date de publication de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte pour le calcul du classement. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de publication du classement.

7.1.4. Un classement pour un joueur ou une joueuse entrant dans la liste sera publié lorsqu'il sera basé sur au moins 5 parties jouées contre des adversaires classés. Il n'est pas nécessaire que ces parties proviennent d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, d'au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial. Celui-ci doit être d'au moins 1400.

7.2. Personnes qui ne doivent pas être incluses dans la liste ou qui sont indiquées comme inactives

7.2.1. Les personnes dont le classement passe en-dessous de 1400 sont indiquées comme non classées dans la prochaine liste. Par la suite, elles seront traitées de la même manière que n'importe quelle autre personne non classée.

7.2.2. Personnes indiquées comme actives :

- ➔ Un joueur ou une joueuse est considéré comme s'il/si elle ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.
- ➔ Un joueur ou une joueuse est de nouveau en activité s'il/si elle joue au moins une partie prise en compte durant une période de classement. Ces personnes sont alors indiquées comme actives sur la prochaine liste.

8. Fonctionnement du Système de Classement de la FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en différences de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure de la meilleure qualité statistique.

8.1. L'échelle de classement suit une loi logistique avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tableaux qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en une différence de classements 'dp'. Pour un score de

zéro ou 1,0, dp est nécessairement indéterminée, mais est affichée de manière théorique à 800. Le second tableau montre la conversion d'une différence de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour la personne 'H'(High) la mieux classée et la personne 'L'(Low) le moins bien classée. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

8.1.1.Le tableau de conversion du score en pourcentage, p, en différence de classements, dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	-7	0,32	-133	0,15	-296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	-14	0,31	-141	0,14	-309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	-21	0,30	-149	0,13	-322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	-29	0,29	-158	0,12	-336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	-36	0,28	-166	0,11	-351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	-43	0,27	-175	0,10	-366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	-50	0,26	-184	0,09	-383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	-57	0,25	-193	0,08	-401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	-65	0,24	-202	0,07	-422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	-72	0,23	-211	0,06	-444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	-80	0,22	-220	0,05	-470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	-87	0,21	-230	0,04	-501
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	-95	0,20	-240	0,03	-538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	-102	0,19	-251	0,02	-589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	-110	0,18	-262	0,01	-677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	-117	0,17	-273	0,00	-800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	-125	0,16	-284		

8.1.2.Tableau de conversion d'une différence de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour la personne H(High) la mieux classée et la personne L(Low) la moins bien classée, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD				
	Diff Elo	H	L											
0 – 3	0,50	0,50	69 – 76	0,60	0,40	146 – 153	0,70	0,30	236 – 245	0,80	0,20	358 – 374	0,90	0,10
4 – 10	0,51	0,49	77 – 83	0,61	0,39	154 – 162	0,71	0,29	246 – 256	0,81	0,19	375 – 391	0,91	0,09
11 – 17	0,52	0,48	84 – 91	0,62	0,38	163 – 170	0,72	0,28	257 – 267	0,82	0,18	392 – 411	0,92	0,08
18 – 25	0,53	0,47	92 – 98	0,63	0,37	171 – 179	0,73	0,27	268 – 278	0,83	0,17	412 – 432	0,93	0,07
26 – 32	0,54	0,46	99 – 106	0,64	0,36	180 – 188	0,74	0,26	279 – 290	0,84	0,16	433 – 456	0,94	0,06
33 – 39	0,55	0,45	107 – 113	0,65	0,35	189 – 197	0,75	0,25	291 – 302	0,85	0,15	457 – 484	0,95	0,05
40 – 46	0,56	0,44	114 – 121	0,66	0,34	198 – 206	0,76	0,24	303 – 315	0,86	0,14	485 – 517	0,96	0,04
47 – 53	0,57	0,43	122 – 129	0,67	0,33	207 – 215	0,77	0,23	316 – 328	0,87	0,13	518 – 559	0,97	0,03
54 – 61	0,58	0,42	130 – 137	0,68	0,32	216 – 225	0,78	0,22	329 – 344	0,88	0,12	560 – 619	0,98	0,02
62 – 68	0,59	0,41	138 – 145	0,69	0,31	226 – 235	0,79	0,21	345 – 357	0,89	0,11	620 – 735	0,99	0,01
												>735	1,00	0,00

8.2. Détermination du Classement initial 'Ru' d'un joueur ou d'une joueuse ([Voir Exemple](#))

8.2.1.Si une personne non classée marque zéro point dans sa première manifestation, ce score n'est pas pris en compte. Dans le cas contraire, son classement est calculé en utilisant tous ses résultats tel qu'indiqué au 7.1.4.

8.2.2.Ra est le classement moyen des adversaires classés auxquels se sont ajoutés deux adversaires virtuels classés 1800. On considère que les résultats contre ces adversaires virtuels sont des matchs nuls.

8.2.3.Ru = Ra + dp.

Ru est arrondi à l'entier le plus proche.

Le classement initial maximal est 2200.

8.2.4.Si une personne non classée reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel elle a joué soit pris en compte pour le classement, alors ce tournoi est pris en compte en la considérant comme une personne classée avec son classement actuel. Cependant, pour le calcul du classement de ses adversaires, elle est comptabilisée comme une personne non classée.

8.3. Détermination du changement de classement pour les joueurs et joueuses classés ([Voir Exemple](#))

8.3.1.Pour chaque partie jouée contre une personne classée, on détermine la différence de classement avec elle, D.

Pour les joueurs et joueuses ayant un classement en dessous de 2650, une différence de classement de plus de 400 points est comptabilisée pour le calcul du classement comme s'il s'agissait d'une différence de 400 points. Pour les joueurs et joueuses classés 2650 et plus, la différence de classement sera utilisée normalement.

8.3.2. (a) Utiliser le tableau 8.1.2 pour déterminer la probabilité de score PD pour chaque partie.

(b) $\Delta R = \text{score} - PD$. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma \Delta R =$ la somme des ΔR pour un tournoi ou une période de classement.

(d) $\Sigma \Delta R \times K =$ la variation de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

8.3.3.K est le coefficient de développement.

- ➔ K = 40 pour une personne nouvelle dans la liste de classement jusqu'à ce qu'elle ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties.
- ➔ K = 20 tant que le classement du joueur ou de la joueuse reste au-dessous de 2400.
- ➔ K = 10 lorsque le classement publié du joueur ou de la joueuse a atteint 2400. Le coefficient reste ensuite à ce niveau, même si le classement de la personne repasse au-dessous de 2400.
- ➔ K = 40 pour toute personne jusqu'à la fin de l'année calendaire de son 18^{ème} anniversaire, tant que son classement reste en dessous de 2300.
- ➔ Si le nombre de parties (n) d'un joueur ou d'une joueuse, sur une certaine période de classement, multiplié par le facteur K (comme défini ci-dessus) dépasse 700, alors K doit être le plus grand nombre entier permettant que K x n ne dépasse pas 700.

8.3.4.La variation de classement est arrondie à l'entier le plus proche ; 0.5 est arrondi à 0

9. Procédures de rapport

9.1. L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer – Responsable du Classement* – de la fédération où le tournoi a eu lieu.

Une fois vérifié que le tournoi s'est déroulé en accord avec toutes les règles de la FIDE, le *Rating Officer* est responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE. Cela doit être fait à temps pour que le tournoi soit pris en compte pour la publication du classement suivant le mois où le tournoi s'est déroulé ou pour la liste suivante s'il y a cinq jours ou moins entre le dernier jour du tournoi et la fin du mois.

Si le rapport du tournoi n'est pas envoyé à temps pour être inclus dans la 3e publication du classement après qu'il soit terminé alors le tournoi ne peut plus être pris en compte pour le classement.

9.2. Le règlement intérieur d'un événement homologué doit indiquer clairement qu'il est pris en compte pour le classement.

9.3. Chaque fédération nationale doit désigner un responsable du classement (*Rating officer*) pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et ses coordonnées doivent être communiqués au secrétariat de la FIDE.

9.4. Pour les événements en jeu hybride, les fichiers pgn doivent être entièrement envoyés avec le rapport du tournoi.

10. Inscription dans la liste de classement

10.1. Pour être inscrit dans la liste de classement de la FIDE, un joueur ou une joueuse doit être membre d'une fédération nationale d'échecs, elle-même membre de la FIDE. Il peut toutefois en être décidé autrement avec l'approbation du Conseil de la FIDE. La fédération ne devra pas avoir été exclue de manière temporaire ou permanente de son adhésion à la FIDE

10.2. Il est de la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE du décès de ses joueurs et joueuses.

Exemples de calcul du 1^{er} classement Elo :

- Joueur A : Il a réalisé le score de 4/8.

Ses adversaires : 1400 1500 1550 1600 1820 1770 1550 1430

On ajoute les adversaires virtuels : 1800 1800 Score virtuel=1/2

La moyenne est de 1622 Le score total est 5/10 c'est-à-dire un taux de réussite de 50%

N'ayant ni malus ni bonus. Le 1^{er} classement elo du joueur A est de 1622

- Joueuse B : Elle réalise 5/6.

Ses adversaires : 1600 1700 1940 2100 2150 2430

On ajoute les adversaires virtuels : 1800 1800 Score virtuel=1/2

La moyenne est de 1940 Le score total est 6/8. Le taux de réussite de 75% donne un bonus de 193 points.

Le 1^{er} classement elo de la joueuse B est de 1940+193=2133 Ce classement étant inférieur à 2200 il est conservé.

- Joueur C : La moyenne de ses adversaires ajoutés à ses adversaires virtuels est de 1827, le score final pris en compte est de 4/10 soit 40% de réussite. Dans le tableau 8.1.1 il est associé à un malus de 72 pts.

Le 1^{er} classement Elo du joueur C sera de 1755 = 1827 – malus de 72 pts.

Exemple de calcul du coefficient K ajusté.

Un joueur de 13 ans bénéficiait d'un coefficient K=40 mais a joué 22 parties ce mois-ci.

Le calcul 22×40 donne 880, ce joueur pourrait donc potentiellement gagner plus de 700 points Elo au prochain classement (plafond imposé par la FIDE). Indépendamment de ses résultats, son coefficient K va être ajusté.

$700 \div 22 \approx 31,8$. Le coefficient K est obligatoirement un entier. Uniquement pour le prochain classement on utilisera le coefficient K=31 pour ce joueur.

Exemple de calcul de variations du classement Elo

Nous étudions un joueur dont le coefficient est K=20. Son classement actuel est de 1923.

Résultat	Classement adversaire	Déférence de Elo	Score théorique	Score réel
Victoire	1812	+ 111	0,65	1
Défaite	2148	- 225	0,22	0
Nulle	2515	- 592 Ajusté à - 400	0,08	0,5
Victoire	1413	+ 510 Ajusté à + 400	0,92	1
Défaite	2109	- 186	0,26	0
Total			2,13	2,50

Le joueur a réalisé un score de 2,5 au lieu de 2,13. Soit 0,37 de mieux.

On multiplie cette différence par le coefficient K : $0,37 \times 20 = 7,4$ Ce joueur va donc gagner 7,4 pts Elo sur ce tournoi.

Chapitre 6.2 : Le classement Rapide et Blitz de la FIDE

En vigueur à partir du 1^{er} mars 2024

[B02 Approuvé par le conseil de la FIDE du 15/12/2023](#)

0. Introduction

0.1. La réglementation qui suit pourra être modifiée par le conseil de la FIDE sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH – Qualification Commission). En ce qui concerne les tournois, les changements s'appliquent uniquement à ceux débutant le jour de leur entrée en vigueur, ou ceux qui auront lieu ultérieurement.

0.2. Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être préenregistrés par la fédération hôte qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le Conseil peut également accorder ce droit et cette responsabilité aux organisations affiliées représentant un territoire autonome ne relevant pas de plus d'une fédération.

Le tournoi et son calendrier devront être homologués trois jours avant le début du tournoi. La présidence de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Elle peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins de trois jours avant le début du tournoi.

Tous les tournois se déroulant dans des conditions hybrides telles que décrites au point 2.1 doivent être approuvés individuellement par le Président de la CH.

Dans des cas exceptionnels, le conseil de la FIDE – en prenant en compte l'avis de la CH – ou la présidence de la FIDE – dans le cas d'événements avec des classements supérieurs à 2700 – peuvent décider d'homologuer des tournois ou des matchs individuels qui n'ont pas été soumis par la fédération national.

0.3. Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et les événements continentaux doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'Arbitre principal est responsable de la transmission des résultats au responsable du classement FIDE

0.4. La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre en compte un tournoi en particulier pour le classement. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel de cette décision auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1. Cadence de Jeu

1.1. Pour qu'une partie soit prise en compte, chacun des adversaires doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups :

1.1.1. En partie rapide, tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

1.1.2. En partie blitz, tous les coups doivent être effectués dans un temps fixé de plus de 3 minutes mais pas plus de 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse ; ou alors 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.

1.2. Les parties où les deux adversaires ont des temps de jeu différents ne sont pas comptabilisées.

2. Règlements en vigueur

2.1. Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE ou suivant le règlement des compétitions de jeu d'échecs en hybride (partie IIIb du règlement du jeu d'échecs en ligne de la FIDE).

3. Nombre de rondes par jour

3.1. Le nombre maximum de rondes par jour est :

3.1.1. Pour les parties rapides : 15 rondes par jour

3.1.2. Pour les parties blitz : 30 rondes par jour.

4. Parties non jouées

4.1. Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Sauf en cas de force majeure, toute partie où les deux adversaires ont effectué au moins un coup sera prise en compte pour le classement sauf si les règles relatives au fair-play en disposent autrement.

5. Matchs

5.1. Les matchs pour lesquels un des deux adversaires n'est pas classé ne seront pas pris en compte pour le classement

5.2. Quand un match se déroule sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un gagnant a été déterminé ne sont pas prises en compte pour le classement. On peut obtenir une dérogation à cette règle sur demande préalable

6. Listes Officielles du Classement Rapide et blitz de la FIDE

6.1. Le premier jour de chaque mois, la FIDE prépare une liste des classements intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à partir de la liste précédente. Cela est fait en utilisant la formule du système de classement.

6.1.1. La période de classement (pour les nouveaux classés, voir 6.1.4) est la période pendant laquelle une certaine liste de classements est valide.

6.1.2. Les données suivantes, concernant chaque joueur et joueuse dont le classement est d'au moins 1400 dans la liste actuelle, sont publiées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Année de naissance, Sexe et la valeur actuelle du coefficient K pour le joueur.

6.1.3. La date de clôture des tournois prise en compte pour une liste est de 3 jours avant la date de publication de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte pour le calcul du classement. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de publication du classement.

6.1.4. Un classement pour un joueur ou une joueuse entrant dans la liste sera publié lorsqu'il sera basé sur au moins 5 parties jouées contre des adversaires classés. Il n'est pas nécessaire que ces parties proviennent d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, d'au plus 26 mois, sont regroupés pour obtenir le classement initial. Celui-ci doit être d'au moins 1400.

6.2. Personnes qui ne doivent pas être incluses dans la liste ou qui sont indiquées comme inactives

6.2.1. Les personnes dont le classement passe en-dessous de 1400 sont indiquées comme non classées dans la prochaine liste. Par la suite, elles seront traitées de la même manière que n'importe quelle autre personne non classée.

6.2.2. Personnes indiquées comme actives :

- ➔ Un joueur ou une joueuse est considéré inactif s'il/si elle ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.
- ➔ Un joueur ou une joueuse est de nouveau en activité s'il/si elle joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période. Ces personnes sont alors indiquées comme actives sur la prochaine liste.

7. Fonctionnement du Système de Classement de la FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en différences de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

7.1. L'échelle de classement suit une loi logistique avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tableaux qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en une différence de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1,0, dp est nécessairement indéterminée, mais est affichée de manière théorique à 800. Le second tableau montre la conversion d'une différence de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour la personne 'H'(High) la mieux classée et la personne 'L'(Low) le moins bien classée. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

7.1.1.Le tableau de conversion du score en pourcentage, p, en différence de classements, dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	-7	0,32	-133	0,15	-296		
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	-14	0,31	-141	0,14	-309		
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	-21	0,30	-149	0,13	-322		
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	-29	0,29	-158	0,12	-336		
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	-36	0,28	-166	0,11	-351		
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	-43	0,27	-175	0,10	-366		
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	-50	0,26	-184	0,09	-383		
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	-57	0,25	-193	0,08	-401		
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	-65	0,24	-202	0,07	-422		
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	-72	0,23	-211	0,06	-444		
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	-80	0,22	-220	0,05	-470		
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	-87	0,21	-230	0,04	-501		
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	-95	0,20	-240	0,03	-538		
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	-102	0,19	-251	0,02	-589		
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	-110	0,18	-262	0,01	-677		
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	-117	0,17	-273	0,00	-800		
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	-125	0,16	-284				

7.1.2.Tableau de conversion d'une différence de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour la personne H(High) la mieux classée et la personne L(Low) la moins bien classée, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD		D	PD		
	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L	Diff Elo	H	L
0 – 3	0,50	0,50		69 – 76	0,60	0,40	146 – 153	0,70	0,30	236 – 245	0,80	0,20	358 – 374	0,90	0,10
4 – 10	0,51	0,49		77 – 83	0,61	0,39	154 – 162	0,71	0,29	246 – 256	0,81	0,19	375 – 391	0,91	0,09
11 – 17	0,52	0,48		84 – 91	0,62	0,38	163 – 170	0,72	0,28	257 – 267	0,82	0,18	392 – 411	0,92	0,08
18 – 25	0,53	0,47		92 – 98	0,63	0,37	171 – 179	0,73	0,27	268 – 278	0,83	0,17	412 – 432	0,93	0,07
26 – 32	0,54	0,46		99 – 106	0,64	0,36	180 – 188	0,74	0,26	279 – 290	0,84	0,16	433 – 456	0,94	0,06
33 – 39	0,55	0,45		107 – 113	0,65	0,35	189 – 197	0,75	0,25	291 – 302	0,85	0,15	457 – 484	0,95	0,05
40 – 46	0,56	0,44		114 – 121	0,66	0,34	198 – 206	0,76	0,24	303 – 315	0,86	0,14	485 – 517	0,96	0,04
47 – 53	0,57	0,43		122 – 129	0,67	0,33	207 – 215	0,77	0,23	316 – 328	0,87	0,13	518 – 559	0,97	0,03
54 – 61	0,58	0,42		130 – 137	0,68	0,32	216 – 225	0,78	0,22	329 – 344	0,88	0,12	560 – 619	0,98	0,02
62 – 68	0,59	0,41		138 – 145	0,69	0,31	226 – 235	0,79	0,21	345 – 357	0,89	0,11	620 – 735	0,99	0,01
													>735	1,00	0,00

7.2. Détermination du Classement initial 'Ru' d'un joueur ou d'une joueuse ([Voir Exemple](#))

7.2.1.Si une personne non classée possède un classement FIDE standard au début d'un tournoi rapide ou blitz, ce classement standard est utilisé pour le calcul du classement. Cette personne est considérée comme étant classée et les points 7.2.2 à 7.2.5 ci-dessous ne s'appliquent pas.

7.2.2.Si une personne non classée marque zéro point dans sa première manifestation. Ce score n'est pas pris en compte. Dans le cas contraire, son classement est calculé en utilisant tous ses résultats tel qu'indiqué au 6.1.4.

7.2.3.Ra est le classement moyen des adversaires classés auxquels se sont ajoutés deux adversaires virtuels classés 1800. On considère que les résultats contre ces adversaires virtuels sont des matchs nuls.

7.2.4.Ru = Ra + dp.

Ru est arrondi à l'entier le plus proche.

Le classement initial maximal est 2200.

7.2.5.Si une personne non classée reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel elle a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte en la considérant comme une personne classée avec son classement actuel. Cependant, pour le calcul du classement de ses adversaires, elle est comptabilisée comme une personne non classée.

7.3. Détermination du changement de classement pour les joueurs et joueuses classés ([Voir Exemple](#))

7.3.1.Pour chaque partie jouée contre une personne classée, on détermine la différence de classement avec elle, D.

Une différence de classement de plus de 400 points est comptabilisée pour le calcul du classement comme s'il s'agissait d'une différence de 400 points.

(Depuis décembre 2024) Les parties jouées entre deux adversaires ayant une différence de classement supérieure ou égale à 600 ne seront pas comptabilisées si au moins l'un des deux joueurs à un classement supérieur à 2600.

7.3.2. (a) Utiliser le tableau 8.1.2 pour déterminer la probabilité de score PD pour chaque partie.

(b) $\Delta R = \text{score} - PD$. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.

(c) $\Sigma \Delta R =$ la somme des ΔR pour un tournoi ou une période de classement.

(d) $\Sigma \Delta R \times K =$ la variation de Classement pour un tournoi ou une période de classement.

7.3.3.K est le coefficient de développement.

- ➔ K = 40 pour une personne nouvelle dans la liste de classement jusqu'à ce qu'elle ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties.
- ➔ K = 20 tant que le classement du joueur ou de la joueuse reste au-dessous de 2400.
- ➔ K = 10 lorsque le classement publié du joueur ou de la joueuse a atteint 2400. Ce coefficient reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.
- ➔ K = 40 pour toute personne jusqu'à la fin de l'année calendaire de son 18ème anniversaire, tant que son classement reste en dessous de 2300.
- ➔ Si le nombre de parties (n) d'un joueur ou d'une joueuse, sur une certaine période de classement, multiplié par le facteur K (comme défini ci-dessus) dépasse 700, alors K doit être le plus grand nombre entier permettant que K x n ne dépasse pas 700.

7.3.4.La variation de classement est arrondie à l'entier le plus proche ; 0.5 est arrondi à 0

8. Procédures de rapport

8.1. L'Arbitre Principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer – Responsable du Classement* – de la fédération où le tournoi a eu lieu.

Une fois vérifié que le tournoi s'est déroulé en accord avec toutes les règles de la FIDE, le *Rating Officer* est responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE. Cela doit être fait à temps pour que le

tournoi soit pris en compte pour la publication du classement suivant le mois où le tournoi s'est déroulé ou pour la liste suivante s'il y a cinq jours ou moins entre le dernier jour du tournoi et la fin du mois.

Si le rapport du tournoi n'est pas envoyé à temps pour être inclus dans la 3e publication du classement après qu'il soit terminé alors le tournoi ne peut plus être pris en compte pour le classement.

8.2. Le règlement intérieur d'un événement homologué doit indiquer clairement qu'il est pris en compte pour le classement.

8.3. Chaque fédération nationale doit désigner un responsable du classement (*Rating officer*) pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et ses coordonnées doivent être communiqués au secrétariat de la FIDE.

8.4. Pour les événements en jeu hybride, les fichiers pgn doivent être entièrement envoyés avec le rapport du tournoi.

9. **Inscription dans la liste de classement**

9.1. Pour être inscrit dans la liste de classement de la FIDE, un joueur ou une joueuse doit être membre d'une fédération nationale d'échecs, elle-même membre de la FIDE. Il peut toutefois en être décidé autrement avec l'approbation du Conseil de la FIDE. La fédération ne devra pas avoir été exclue de manière temporaire ou permanente de son adhésion à la FIDE

9.2. Il est de la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE du décès de ses joueurs et joueuses.

Chapitre 6.3 : Titres de la FIDE

En vigueur à compter du 1er janvier 2024 - <https://handbook.fide.com/chapter/B012024>

0. Introduction

0.1. Seuls les titres tels qu'en 0.3 sont reconnus par la FIDE.

0.2. Les règles suivantes ne peuvent être modifiées que par le comité directeur de la FIDE suivant les recommandations de la Commission d'Homologation (CH). En ce qui concerne les tournois, les changements s'appliquent uniquement à ceux débutant le jour de leur entrée en vigueur, ou aux tournois qui auront lieu ultérieurement.

0.3. Les titres internationaux de la FIDE sont administrés par la Commission d'Homologation, qui est l'unité de jugement final. Les titres reconnus pour le jeu d'échecs standard devant l'échiquier (comme définis dans les règles du jeu) sont les suivants :

Mixtes : Grand-Maître (GM), Maître International (MI), Maître de la FIDE (MF), Candidat Maître (CM)

Féminins : Grand-Maître Féminin (GMF), Maître International Féminin (MIF), Maître de la FIDE Féminin (MFF), Candidat Maître Féminin (CMF)

0.4. Les titres sont valables à vie à partir de la date de confirmation par le conseil de la FIDE.

0.4.1. L'utilisation d'un titre ou classement de la FIDE pour se soustraire aux principes éthiques du titre ou du système de classement peuvent mener une personne à la révocation de son titre sur recommandation de la Commission d'Homologation et entérinement par le conseil de la FIDE.

0.4.2. Un titre ne peut être utilisé pour les résultats des adversaires que dans les tournois débutant après sa confirmation. (Exception : voir 1.1.4)

0.4.3. En terme, par exemple, d'âge d'obtention d'un titre, le titre est considéré comme obtenu quand le dernier résultat est obtenu et le critère de classement rempli, la date la plus tardive étant retenue.

0.4.4. Dans le cas où il est découvert, après l'octroi du titre, que le joueur ou la joueuse a enfreint les règles de fair-play dans un ou plusieurs tournois sur lesquels la demande de titre était basée, alors le titre peut être révoqué par la Commission d'Homologation. Le joueur/ La joueuse ou sa fédération peut faire appel de cette décision auprès du conseil de la FIDE dans les 30 jours suivant la date à laquelle il en a été informé par écrit.

0.5. Définitions

Dans le texte qui suit, quelques termes spéciaux sont utilisés.

« Le classement » fait référence au classement Elo Standard de la FIDE pour le joueur ou la joueuse concernée.

« La performance de classement » est basée sur les résultats du joueur ou de la joueuse et le classement moyen des adversaires (voir 1.4.6 à 1.4.8).

« La performance de titre » est un résultat qui donne une performance de classement telle que définie de 1.4.6 à 1.4.9 par rapport à la moyenne minimale des adversaires pour ce titre.

Une performance de GM est ≥ 2600 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2380 .

Une performance de MI est ≥ 2450 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2230 .

Une performance de GMF est ≥ 2400 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2180 .

Une performance de MIF est ≥ 2250 contre des adversaires avec un classement moyen ≥ 2030 .

Une norme de titre est une performance de titre remplissant les critères additionnels concernant la répartition des titres et des nationalités des joueurs et joueuses selon ce qui est spécifié dans les articles 1.4.2 à 1.4.5.

Le titre direct (titre automatique) est un titre gagné en obtenant une certaine place ou résultat dans un tournoi. Après demande de la fédération du joueur/de la joueuse et confirmation par la commission d'homologation, ces titres sont octroyés automatiquement par la FIDE. <https://handbook.fide.com/chapter/B01DirectTitles2024>

0.6. L'Octroi des Titres

0.6.1. De tels titres sont enregistrés par présidence de la CH sur conseil du Bureau de la FIDE. Ils sont octroyés par la FIDE.

0.6.2. Pour qu'un titre direct soit attribué immédiatement, un candidat ou une candidate doit avoir atteint à un moment ou à un autre, le classement minimum publié ou intermédiaire – Voir 1.5.3a) – de :

GM	2300
MI	2200
MF	2100
CM	2000

GMF	2100
MIF	2000
MFF	1900
CMF	1800

Cette obligation ne s'applique pas pour les titres directs de CM ou CMF obtenus lors des olympiades d'échecs mixtes ou féminines.

Pour les classements obtenus après le 1^{er} janvier 2024, les joueurs et joueuses devront avoir joué au moins 30 parties comptabilisées pour le classement.

Si un candidat ou une candidate a un classement en-dessous du seuil requis, le titre est attribué sous condition et sera attribué définitivement à la demande de la fédération nationale dès que le candidat ou la candidate atteindra le classement minimum requis. Tout joueur ou joueuse avec un titre conditionnel peut prendre un titre inférieur lorsqu'il atteint le classement requis pour ce titre inférieur.

0.6.3. Les titres sont aussi décernés sur candidature avec des normes sur un nombre suffisant de parties. Ces titres sont décernés par le conseil de la FIDE, après consultation de la CH.

1. Critères pour les titres décrits en 0.3

1.1. Administration

1.1.1. Le jeu doit se dérouler selon les Règles du Jeu de la FIDE ou les règles des compétitions en jeu hybride. (Paragraphe IIIb) des règles FIDE du jeu d'échecs en ligne). Toute modification du format d'un tournoi après qu'il a commencé nécessite l'accord de la présidence de la CH. Les tournois où les joueurs/joueuses ont des conditions différentes en termes de rondes et d'appariements ne sont pas valables. Sauf accord préalable du directeur/de la directrice de la CH, les tournois doivent être enregistrés au moins 30 jours à l'avance sur le serveur de la FIDE.

1.1.2. Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé sur la base de parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

1.1.3. Il ne doit pas y avoir plus de deux rondes jouées par jour.

Chaque joueur ou joueuse devra disposer d'au moins deux heures pour achever l'ensemble de ses coups, en supposant que la partie dure 60 coups.

- a) Dans les dossiers de candidature pour le titre de GM ou GMF basés sur des normes, au moins une norme devra être obtenue dans un tournoi comprenant au moins 3 jours à une ronde par jour.
- b) Dans tout tournoi permettant l'obtention de normes, les cadences et réglages de pendules devront être les mêmes pour tous les joueurs et joueuses à l'exception des cas autorisés dans les directives III des règles du jeu d'échecs ou en cas de ré-appariement à la suite de forfaits avec l'accord des deux adversaires. Si la cadence est avec incrément, tous les joueurs et joueuses doivent utiliser l'incrément ; si c'est une cadence temps différé, tous les joueurs et joueuses doivent utiliser le temps différé ; si aucun incrément ou temps différé n'est spécifié, alors tous les joueurs et joueuses doivent jouer sans incrément ni temps différé. Il ne peut pas y avoir d'utilisation mélangée de réglages de pendules (incrément, temps différé, rien du tout).

1.1.4. Dans les tournois durant plus de 30 jours, les classements et titres des adversaires utilisés seront ceux en vigueur au moment où les parties ont été jouées.

1.1.5. L'Arbitre Principal d'un tournoi permettant l'obtention de normes sera Arbitre International (AI) ou Arbitre FIDE (AF). Un/Une AI ou un/une AF doit toujours se trouver sur les lieux de la compétition.

1.1.6. Aucun arbitre désigné ne peut jouer dans un tournoi permettant l'obtention de normes.

1.2. Titres obtenus par le biais de Championnats Internationaux :

1.2.1. Comme indiqué ci-dessous, un joueur ou une joueuse peut obtenir un titre ou une norme à l'occasion de certaines manifestations. Dans ce cas, les conditions 1.4.2 à 1.4.9 ne s'appliquent pas.

1.2.2. Pour les compétitions continentales, sous-continentales ou approuvées par les associations internationales affiliées à la FIDE, un titre ou une norme ne peut être obtenu que si au moins un tiers ou cinq des fédérations membres appropriées – en prenant en compte la plus petite valeur – participent à la manifestation.

Le minimum de participants et participantes à la manifestation est dix. Le minimum de rondes est 9.

Les Championnats du Monde (incluant U20) organisés par la commission des joueurs et joueuses handicapés sont exemptés de cette règle.

a) Si des groupes sont fusionnés pour faire un groupe plus important, alors les exigences – au moins 10 participants et participantes d'au moins un tiers ou 5 des fédérations membres appropriées selon la valeur la plus basse – issues du 1.2.2 s'appliqueront à ce groupe fusionné. Des titres et des normes peuvent être attribués aux meilleurs joueurs ou joueuses des sous-groupes, à condition que le sous-groupe ait au moins 6 participants ou participantes d'au moins 3 fédérations et que le joueur/la joueuse marque un minimum de 50% sur le total des rondes.

1.2.3. Termes utilisés dans les tableaux pour l'obtention directe de titres :

Or = Premier après tiebreak ; 1er *ex-aequo* = Au maximum les 3 meilleurs après départage ;

Norme = 9 parties ;

Régional = Au maximum 3 événements Junior/jeunes par continent + le championnat Arabe des jeunes.

Comme ci-dessus, chaque continent est autorisé à désigner un maximum de 3 championnats régionaux des Jeunes pour l'obtention directe de titres. Le continent doit informer la commission de qualification de tout changement dans la composition de ces régions avant le début de chaque année.

Sous-continentaux – incluant Zonaux, Sous-zonaux, et le championnat Arabe adulte.

Les tournois zonaux et sous-zonaux sont acceptés pour l'obtention de titres automatiques seulement s'ils établissent des qualifiés pour la coupe du monde ou le championnat du monde.

1.2.4. Seuls les événements définis dans les tables des titres directs peuvent décerner des titres en s'appuyant sur l'article 1.2. Les organisateurs doivent respecter ces règles et ne peuvent en aucun cas les modifier.

Ces tableaux sont mis à jour et rendus accessibles sur le site de la FIDE

1.3. Des titres peuvent être obtenus en atteignant un classement publié ou intermédiaire à un moment donné (voir 1.5.3a), Pour les classements obtenus après le 1er juillet 2017, le joueur ou la joueuse doit avoir, à ce moment, joué au moins 30 parties comptabilisées pour son classement :

1.3.1: Maître de la FIDE \geq 2300

1.3.2 : Candidat Maître \geq 2200

1.3.3: Maître de la FIDE féminin \geq 2100

1.3.4 : Candidat Maître féminin \geq 2000

1.4. Les titres de GM, MI, GMF, MIF peuvent également être obtenus en réalisant des normes dans des tournois comptant pour le classement FIDE joués selon la réglementation qui suit.

1.4.1. Le nombre de parties

a) Les joueurs et joueuses doivent jouer au moins 9 parties, cependant

b) Seulement 7 parties sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe ou par club en 7 rondes

Seulement 7 parties sont requises pour les Championnats Continentaux et Mondiaux par équipe ou par club en 8 ou 9 rondes.

Seulement 8 parties sont requises pour la Coupe du Monde ou la Coupe du Monde féminine où ces normes sur 8 parties comptent pour 9 parties.

c) Pour un tournoi en 9 rondes, si un joueur ou une joueuse a seulement 8 parties à cause d'un forfait ou une exemption, mais qu'il a un mélange d'adversaires correct dans ces parties, alors s'il/si elle a le résultat permettant une norme sur 8 parties, cela compte comme une norme sur 9 parties. Une seule norme de ce type est autorisée par demande de titre.

d) Lorsqu'un joueur ou une joueuse dépasse les conditions d'obtention de norme d'un ou de plusieurs points entiers, alors la longueur du tournoi est considérée comme étendue de ce nombre de parties lors du calcul du nombre total de parties.

e) Dans les tournois avec des appariements prédéterminés à l'avance, une norme ne peut être obtenue que sur l'ensemble des rondes prévues.

Dans les autres tournois, un joueur ou une joueuse qui a obtenu un résultat permettant une norme à n'importe quel moment avant la dernière ronde peut ignorer toutes les parties jouées *a posteriori* à condition :

(1) Qu'il/elle ait rencontré la combinaison requise d'adversaires, et

(2) Que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties prévu au 1.4.1

f) Quel que soit le format du tournoi, un joueur ou une joueuse peut ignorer les parties contre tout adversaire qu'il/elle a battu à condition que cela lui laisse au moins le nombre minimum de parties prévu au 1.4.1 contre la combinaison requise d'adversaire. Toutefois, la grille de résultats entière de l'événement devra être transmise. Pour les tournois en toute-rondes ou en toute-rondes aller-retour, la combinaison des adversaires doit être telle qu'une norme soit possible pour l'ensemble du tournoi.

1.4.2. Les parties suivantes ne sont pas incluses :

a) Contre des adversaires qui ne font pas partie d'une fédération de la FIDE. Les joueurs et joueuses avec le code de fédération « FIDE » sont acceptés mais ne sont pas comptés comme des adversaires étrangers. Le conseil de la FIDE peut modifier cette exigence à titre temporaire.

b) Contre des joueurs et joueuses non classés qui marquent zéro contre les joueurs et joueuses classés dans les tournois toutes rondes.

c) Conclues par forfait, adjudication ou tout autre moyen que le jeu sur l'échiquier. Les autres parties, dès lors qu'elles ont commencé, seront incluses. Dans le cas où l'adversaire déclare forfait à la dernière ronde, la norme est quand même prise en compte si le joueur/la joueuse avait juste la nécessité de jouer pour avoir le nombre de parties requis mais pouvait se permettre de perdre.

d) Les tournois dans lesquels des adaptations ont eu pour effet d'avantagez un ou plusieurs joueurs ou joueuses (par exemple en modifiant le nombre de rondes, l'ordre des rondes ou en fournissant des adversaires particuliers qui ne participent que pour cette raison à l'événement)

Les formats suivants peuvent être utilisés pour les tournois à norme, qu'ils soient individuels ou par équipes.

Système suisse

Toute Rondes

Toute Rondes Aller-retour

Elimination directe

Les autres formats nécessitent l'approbation préalable de la présidence de la CH.

1.4.3. Fédérations des adversaires

Au moins 2 fédérations autres que celle du candidat/de la candidate au titre doivent être incluses, sauf pour les tournois décrits du 1.4.3a au 1.4.3d qui en sont exemptés. Cependant, le point 1.4.3e s'appliquera.

a) Les phases finales des championnats nationaux masculins (ou mixte) et aussi des championnats nationaux féminins. L'année où le tournoi zonal ou sous-zonal de la fédération concernée a lieu, le championnat national n'est pas exempté pour cette fédération. Cette exemption n'est valable que pour les joueurs et joueuses de la fédération qui organise l'événement.

b) Les championnats nationaux par équipe. Cette exemption n'est valable que pour les joueurs et joueuses de la fédération ayant organisé l'événement. Des résultats de différentes divisions ne peuvent pas être combinés.

c) Les tournois zonaux et sous-zonaux

d) Les tournois au système suisse dans lesquels la liste des participants comprend, à chaque ronde, au moins 20 joueurs et joueuses classés FIDE n'appartenant pas à la fédération hôte, provenant d'au moins 3 fédérations différentes et dont au moins 10 d'entre eux détiennent un titre de GM, MI, GMF ou MIF. Les joueurs et joueuses ne seront pris en compte que s'ils manquent au plus une ronde (à l'exclusion des exemptions résultant des appariements) Sinon le point 1.4.4 s'applique.

e) Au moins une des normes doit être obtenue selon les critères normaux d'étrangers (voir 1.4.3 et 1.4.4)

1.4.4. Un maximum des 3/5 des adversaires peuvent venir de la fédération du candidat/de la candidate et un maximum des 2/3 des adversaires d'une seule fédération. Pour les nombres exacts, voir la table en annexe. Les quotas d'adversaires doivent être calculés en utilisant l'arrondi à l'entier supérieur (pour les minimums), à l'entier inférieur (pour les maximums).

1.4.5. Titres des adversaires – *voir Annexe pour les valeurs exactes* :

- a) Au moins 50% des adversaires devront avoir un titre (TH) comme en 0.3, CM et CMF exclus.
- b) Pour une norme de GM au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être GM.
- c) Pour une norme de MI, au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être MI ou GM.
- d) Pour une norme de GMF, au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être GMF, MI ou GM.
- e) Pour une norme de MIF, au moins 1/3 des adversaires, avec un minimum de 3, doivent être MIF, GMF, MI ou GM.
- f) Les tournois toutes rondes en "aller-retour" requièrent un minimum de 6 joueurs et joueuses. Pour ces événements, le nombre d'adversaires avec les titres exigés par les articles 1.4.5b à 1.4.5e est divisé par deux – arrondi à l'entier supérieur.

1.4.6. Classement des adversaires

- a) La liste de classement en vigueur au début du tournoi sera utilisée (voir les exceptions en 1.1.4.) Le classement de joueurs ou joueuses appartenant à des fédérations temporairement exclues au début de la manifestation peut être déterminé en faisant appel au secrétariat de la FIDE.

- b) Pour les besoins des normes, le classement minimum (plancher ajusté de classement) des adversaires sera comme suit :

Norme de Grand Maître : 2200

Norme de Maître International : 2050

Norme de Grand Maître féminin : 2000

Norme de Maître International féminin : 1850

- c) Au plus un/une adversaire peut avoir son classement augmenté jusqu'au plancher ajusté de classement. Quand plus d'un/une adversaire est en dessous du plancher, le classement de l'adversaire le plus faible sera augmenté.

- d) Les joueurs et joueuses non classés et non couverts par 1.4.6b doivent être considérés comme classés 1400.

1.4.7. Moyenne des classements des adversaires

- a) Il s'agit du total des classements des adversaires divisé par le nombre d'adversaires, en prenant en compte 1.4.6

- b) L'arrondi de la moyenne des classements est fait à l'entier le plus proche. La fraction 0,5 est arrondie à l'entier supérieur.

1.4.8. Performance de Classement (Rp)

Pour réaliser une norme, un joueur ou une joueuse doit obtenir une performance à un niveau au moins égal à ce qui suit :

	Niveau minimum avant arrondi	Niveau minimum après arrondi
GM	2599,5	2600
MI	2449,5	2450
GMF	2399,5	2400
MIF	2249,5	2250

Calcul d'une Performance de Classement Rp = Ra + dp

Ra = Classement moyen des adversaires (voir 1.4.7)

dp= Différence de classement "dp" comme indiqué au 1.4.9 ci-dessous

- a) Les classements moyens minimum des adversaires Ra sont comme suit :

GM : 2380 GMF : 2180 MI : 2230 MIF 2030.

- b) Le score minimum est de 35 % pour toutes les normes.

1.4.9. Table

p	dp	p	Dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	Dp
1,00	800	0,83	273	0,66	117	0,49	-7	0,32	-133	0,15	-296
0,99	677	0,82	262	0,65	110	0,48	-14	0,31	-141	0,14	-309
0,98	589	0,81	251	0,64	102	0,47	-21	0,30	-149	0,13	-322
0,97	538	0,80	240	0,63	95	0,46	-29	0,29	-158	0,12	-336
0,96	501	0,79	230	0,62	87	0,45	-36	0,28	-166	0,11	-351
0,95	470	0,78	220	0,61	80	0,44	-43	0,27	-175	0,10	-366
0,94	444	0,77	211	0,60	72	0,43	-50	0,26	-184	0,09	-383
0,93	422	0,76	202	0,59	65	0,42	-57	0,25	-193	0,08	-401
0,92	401	0,75	193	0,58	57	0,41	-65	0,24	-202	0,07	-422
0,91	383	0,74	184	0,57	50	0,40	-72	0,23	-211	0,06	-444
0,90	366	0,73	175	0,56	43	0,39	-80	0,22	-220	0,05	-470
0,89	351	0,72	166	0,55	36	0,38	-87	0,21	-230	0,04	-501
0,88	336	0,71	158	0,54	29	0,37	-95	0,20	-240	0,03	-538
0,87	322	0,70	149	0,53	21	0,36	-102	0,19	-251	0,02	-589
0,86	309	0,69	141	0,52	14	0,35	-110	0,18	-262	0,01	-677
0,85	296	0,68	133	0,51	7	0,34	-117	0,17	-273	0,00	-800
0,84	284	0,67	125	0,50	0	0,33	-125	0,16	-284		

Tous les pourcentages sont arrondis à l'entier le plus proche. 0,5% est arrondi à l'entier supérieur

1.5. Conditions pour l'obtention du titre, une fois les normes réalisées

1.5.1. Les normes obtenues dans les tournois doivent représenter au moins 27 parties

1.5.2. Si une norme est valable pour plusieurs titres, alors elle peut être utilisée dans le cadre de la candidature pour chacun d'entre eux.

1.5.3. Le candidat doit avoir atteint à un moment ou un autre un classement comme suit :

GM≥ 2500

MI≥ 2400

GMF≥ 2300

MIF≥ 2200

a) Un tel classement n'a pas besoin d'être publié.

Il peut être obtenu au milieu d'une période de classement ou même au milieu d'un tournoi.

Le joueur ou la joueuse peut alors ignorer les résultats ultérieurs pour les besoins de sa candidature au titre.

Cependant la charge de prouver que ce classement a été atteint incombe à la fédération du candidat/de la candidate au titre. Les candidatures aux titres basées sur des classements non publiés ne seront acceptées par la FIDE qu'après accord de l'Administrateur du Classement et de la CH. Les classements au milieu d'une période ne peuvent être confirmés qu'une fois tous les tournois pour cette période reçus et pris en compte par la FIDE.

1.5.4. Un résultat de titre sera valable s'il a été obtenu conformément à la Réglementation des Titres de la FIDE en vigueur au moment du tournoi où la norme a été obtenue.

1.5.5. Les normes obtenues avant le 1/7/2005 devront avoir été enregistrées auprès de la FIDE avant le 1/7/2013 ou elles seront considérées comme expirées.

1.5.6. Tout demande de titre incluant une norme obtenue après le 30/06/2022 doit inclure au moins une norme d'une des catégories suivantes :

- a) Un tournoi individuel au système suisse dans lesquels la liste des participants et participantes comprend, à chaque ronde, au moins 40 joueurs et joueuses dont le classement moyen est d'au moins 2000. Dans ce cadre, les joueurs et joueuses ne seront pris en compte que s'ils/elles manquent au plus une ronde (à l'exclusion des exemptions résultant des appariements)
- b) Les Olympiades du jeu d'échecs
- c) Les tournois organisés sous l'égide du GSC qui permettent la qualification directe au tournoi des candidats de la FIDE (<https://gsc.fide.com/regulations-2/>)
- d) Les Tournois qui permettent la qualification directe à la coupe du monde de la FIDE
- e) Les tournois individuels organisés sous l'égide de l'EVE (Article 1, Règles générales pour les compétitions FIDE, <https://events.fide.com/>)
- f) La phase finale du Championnat National Individuel

Les tournois ci-dessus, de b) à f), comprennent les tournois masculins (ou mixtes) et les tournois féminins.

1.6. Résumé des critères de Tournois à Normes.

En cas de différence, les règles ci-dessus ont la priorité.

		Article
Nombre de parties par jour	Pas plus de 2	1.1.3
Cadence de jeu	Critères minimum	1.1.3
Durée de la manifestation	Moins de 90 jours, sauf exceptions	1.1.4
Responsable	Arbitre International ou Arbitre FIDE	1.1.5
Nombre de parties	Minimum 9 (7 en Championnat du monde ou continental par équipes se disputant sur 7 à 9 rondes)	1.41a-d
Type de tournoi		1.4.2.e

		Articles
Nombre de GM, pour normes de GM	1/3 des adversaires, 3 GM minimum	1.4.5b
Nombre de MI, pour normes de MI	1/3 des adversaires, 3 MI minimum	1.4.5c
Nombre de GMF, pour normes de GMF	1/3 des adversaires, 3 GMF minimum	1.4.5d
Nombre de MIF, pour normes de MIF	1/3 des adversaires, 3 MIF minimum	1.4.5e
Performance de classement minimum	GM 2600, MI 2450, GMF 2400, MIF 2250	1.4.8
Classement moyen minimum des adversaires	2380 (GM), 2230 (MI), 2180 (GMF), 2030 (MIF)	1.4.8a
Score minimum	35 %	1.4.8b

1.7. Résumé des critères sur le nombre d'adversaires

Déterminer si un résultat est adéquat pour une norme, en fonction du classement moyen des adversaires.

Les tables en annexe montrent les grilles pour des tournois jusqu'à 19 rondes. Les normes obtenues dans des tournois de plus de 13 rondes comptent seulement comme 13 parties.

1.8. Certificats de tournoi pour les titres

L'Arbitre Principal doit préparer et signer un certificat de résultats obtenus pour les titres et l'envoyer au responsable du classement de la fédération organisatrice. Le/La responsable du classement ou le président/la présidente, après s'être assuré que toutes les informations sont correctes, contresignera le certificat au nom de la fédération organisatrice et fera parvenir une copie dûment signée à la fédération du joueur, au bureau de la FIDE et à l'arbitre en chef.

1.9. Transmission de Rapports de Titre en tournois

De tels tournois doivent être enregistrés comme comptant pour le classement Elo FIDE 0.2

1.9.1. Les rapports incluront une base de données (PGN) contenant :

- Pour les tournois au système suisse ou par équipe, au moins les parties jouées par les joueurs et joueuses obtenant des résultats de titres.
- Toutes les parties pour les autres types de tournois.

1.10. Procédure d'attribution des Titres aux Joueurs

1.10.1. Enregistrement des Titres directs

L'Arbitre en chef envoie les résultats au secrétariat de la FIDE en incluant une liste des titres directement obtenus. Celle-ci comporte les titres conditionnés par le classement. Après examen par la CH, les fédérations concernées sont informées par le secrétariat de la FIDE.

1.10.2. Enregistrement des Titres par classements

Le/La responsable du classement de la fédération du joueur/de la joueuse envoie la demande au secrétariat de la FIDE qui confirme si oui ou non le titre peut être décerné.

1.10.3. Titres sur candidature

Le dossier doit être envoyé et signé par le responsable du classement ou le président de la fédération du joueur/de la joueuse.

Tous les certificats doivent être signés par l'arbitre principal du tournoi et par le/la responsable du classement ou le président/la présidente de la fédération responsable de la manifestation.

1.10.4. Si la fédération du joueur ou de la joueuse refuse de postuler, le joueur/la joueuse peut faire appel auprès de la FIDE et postuler pour le titre (et régler les droits) lui-même/elle-même.

2. Les formulaires de candidatures sont disponibles en annexe

2.1. Les candidatures pour les titres suivants doivent être préparées sur ces formulaires et toutes les informations requises transmises avec la candidature : GM ; MI ; GMF ; MIF – l'IT2, les IT1s

2.2. Les dossiers de candidatures doivent être transmis à la FIDE par la fédération du candidat. La fédération est responsable du paiement des droits. (Voir 1.10.4 pour les exceptions)

2.3. Les demandes de titres devront être soumises au moins 45 jours avant la réunion à laquelle elles doivent être examinées. Les demandes de titres soumises après cette limite seront étudiées à la réunion suivante.

2.4. Toutes les candidatures, ainsi que l'ensemble des informations, doivent être postées sur le site web de la FIDE au moins 30 jours avant finalisation. Ceci afin de permettre toute possibilité d'objection.

3. Liste des formulaires de candidatures

1. [Certificat de Norme IT1 – version FIDE 2022](#)

2. [Formulaire de demande de Titre IT2 – version FIDE 2022](#)

[Vous pouvez retrouver ces formulaires sur le site de la DNA dans une version modifiable.](#)

ANNEXES - En cas de différence, les règles ci-dessus ont la priorité.

Utilisable uniquement pour les championnats continentaux/mondiaux par équipes en 7 à 9 rondes.

7 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. d'une fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb max. de sa fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb min. autre fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Utilisable uniquement en cas d'application de l'article 1.4.1.c ou pour les championnats continentaux et mondiaux par équipe en 8 ou 9 rondes ; ou après 8 parties dans la Coupe du Monde ou le Championnat du Monde Féminin. Ces deux derniers événements sont comptabilisés comme 9 rondes lorsqu'on calcule les 27 parties.

8 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	4	4	4	4
Nb max. d'une fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb max. de sa fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Nb min. autre fédération	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Les tableaux suivants concernent les cas de 9 à 19 rondes (Les exemptions décrites au 1.4.3 s'appliquent) :

9 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	3 GM	3 MI	3 GMF	3 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	5	5	5	5
Nb max. d'une seule fédération	6	6	6	6
Nb max. de sa fédération	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Pour 10 rondes ou plus, il est possible que supprimer une partie gagnée puisse être avantageux.

SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

10 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	4GM	3GM	4MI	3MI	4GMF	3GMF	4MIF	3MIF
Porteurs de titres	5	3	5	3	5	3	5	3
Nb max. d'une seule fédération	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. de sa fédération	6	3	6	3	6	3	6	3
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

11 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	4 GM		4 MI		4 GMF		4 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	4GM	3GM	4MI	3MI	4GMF	3GMF	4MIF	3MIF
Porteurs de titres	6	6	6	6	6	6	6	6
Nb max. d'une seule fédération	7	7	7	7	7	7	7	7
Nb max. de sa fédération	6	6	6	6	6	6	6	6
9	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
8½	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
8	2425-2466		2275-2316		2225-2266		2075-2116	
7½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
7	2498-2534		2348-2384		2298-2334		2148-2184	
6½	2535-2563		2385-2413		2335-2363		2185-2213	
6	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5½	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
5	2636-2664		2486-2514		2436-2464		2286-2314	
4½	2665-2701		2515-2551		2465-2501		2315-2351	
4	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

SR se rapporte à des manifestations en simple ronde et DR en double ronde.

12 rondes	GM		MI		GMF		MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	4GM	3GM	4MI	3MI	4GMF	3GMF	4MIF	3MIF
Porteurs de titres	6	3	6	3	6	3	6	3
Nb max. d'une seule fédération	8	4	8	4	8	4	8	4
Nb max. de sa fédération	7	3	7	3	7	3	7	3
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

13 rondes	GM	MI	GMF	MIF
Un minimum de	5 GM	5 MI	5 GMF	5 MIF
Nb min. autres fédérations.	2	2	2	2
Classement plancher pour 1 joueur	2200	2050	2000	1850
Porteurs de titres	7	7	7	7
Nb max. d'une seule fédération	8	8	8	8
Nb max. de sa fédération	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM	MI	GMF	MIF
	SR	DR	SR	DR
Nb min. autres fédérations.	2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050	
	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	5GM	4GM	5MI	4MI
Porteurs de titres	7	4	7	4
Nb max. d'une seule fédération	9	4	9	4
Nb max. de sa fédération	8	4	8	4
11	2380-2406		2230-2256	
10½	2407-2441		2257-2291	
10	2442-2466		2292-2316	
9½	2467-2497		2317-2347	
9	2498-2519		2348-2369	
8½	2520-2549		2370-2399	
8	2550-2570		2400-2420	
7½	2571-2599		2421-2449	
7	2600-2628		2450-2478	
6½	2629-2649		2479-2499	
6	2650-2679		2500-2529	
5½	2680-2701		2530-2551	
5	≥2702		≥2552	
			≥2502	
			≥2352	

15 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM	MI	GMF	MIF
	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	5 GM		5 MI	
Nb min. autres fédérations.	2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050	
	SR	DR	SR	DR
Porteurs de titres	8		8	
Nb max. d'une seule fédération	10		10	
Nb max. de sa fédération	9		9	
12	2380-2388		2230-2238	
11½	2389-2424		2239-2274	
11	2425-2450		2275-2300	
10½	2451-2474		2301-2324	
10	2475-2504		2325-2354	
9½	2505-2527		2355-2377	
9	2528-2549		2378-2399	
8½	2550-2578		2400-2428	
8	2579-2599		2429-2449	
7½	2600-2620		2450-2470	
7	2621-2649		2471-2499	
6½	2650-2671		2500-2521	
6	2672-2694		2522-2544	
5½	≥2695		≥2545	
			≥2495	
			≥2345	

16 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM		MI		GMF		MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	6GM	4GM	6MI	4MI	6GMF	4GMF	6MIF	4MIF
Porteurs de titres	8	4	8	4	8	4	8	4
Nb max. d'une seule fédération	10	5	10	5	10	5	10	5
Nb max. de sa fédération	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	6 GM		6 MI		6 GMF		6 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Porteurs de titres		9		9		9		9
Nb max. d'une seule fédération		11		11		11		11
Nb max. de sa fédération		10		10		10		10
13½	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
13	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
12½	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
12	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
11½	2467-2489		2317-2339		2267-2289		2117-2139	
11	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
10½	2513-2534		2363-2384		2313-2334		2163-2184	
10	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9½	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7½	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
7	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

18 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM		MI		GMF		MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Un minimum de	6GM	5GM	6MI	5MI	6GMF	5GMF	6MIF	5MIF
Porteurs de titres	9	5	9	5	9	5	9	5
Nb max. d'une seule fédération	12	6	12	6	12	6	12	6
Nb max. de sa fédération	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rondes (Comptant pour 13 rondes)	GM		MI		GMF		MIF	
Un minimum de	7 GM		7 MI		7 GMF		7 MIF	
Nb min. autres fédérations.	2		2		2		2	
Classement plancher pour 1 joueur	2200		2050		2000		1850	
Porteurs de titres	10		10		10		10	
Nb max. d'une seule fédération	12		12		12		12	
Nb max. de sa fédération	11		11		11		11	
15	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
14½	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
14	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
13½	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
13	2467-2482		2317-2332		2267-2282		2117-2132	
12½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
12	2505-2519		2355-2369		2305-2319		2155-2169	
11½	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
11	2543-2563		2393-2413		2343-2363		2193-2213	
10½	2564-2578		2414-2428		2364-2378		2214-2228	
10	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
9	2621-2635		2471-2485		2421-2435		2271-2285	
8½	2636-2656		2486-2506		2436-2456		2286-2306	
8	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7½	2680-2694		2530-2544		2480-2494		2330-2344	
7	≥2695		≥2545		≥2495		≥2345	

Chapitre 6.4 : Titres d'Arbitres décernés par la FIDE

Effectif à partir du 1er juillet 2021

[B.06.1 – FIDE Regulations for the Titles of Arbiters](#)

Les règles suivantes peuvent être modifiées uniquement par le Comité Directeur de la FIDE, selon les recommandations de la Commission des arbitres.

Les changements prendront effet à partir du 1er janvier de l'année suivant leur adoption par le Comité Directeur sauf si celui-ci en décide autrement.

1. Généralités

1.1. Les titres à décerner sont :

1.1.1. Arbitre FIDE (AF): le niveau d'entrée des titres internationaux pour les arbitres.

1.1.2. Arbitre International (AI): le niveau avancé des titres internationaux pour les arbitres.

1.2. Ces règles décrivent les qualifications requises et la procédure par lesquelles un titre peut être décerné.

1.3. Les titres sont valables à vie à compter de la date d'attribution ou d'enregistrement.

1.4. Le jury est la Commission des arbitres de la FIDE.

1.5. Le Comité Directeur peut valider les titres du 1.1 après consultation du Président de la Commission des Arbitres.

1.6. La Commission peut recommander un titre par un vote par correspondance ou un vote électronique.

2. Réglementation générale pour les normes d'Arbitres

2.1. Un certificat évaluant les compétences d'un arbitre peut être obtenu lors d'un événement homologué par la FIDE. Un tel document est appelé "Norme d'arbitre"

2.1.1. Les certificats de normes d'arbitre officiel pouvant être produits sont :

Formulaire de norme d'arbitre FIDE ([FA1](#))

Formulaire de norme d'arbitre international ([IA1](#))

2.2. Les demandes de titre d'AF doivent inclure 4 normes.

Les articles 3 et 4 décrivent des conditions pour ces normes et les critères à respecter pour les événements correspondants.

A compter du 1er janvier 2024, les demandes de titres d'AI doivent inclure 5 normes (dont une obtenue lors d'un séminaire international)

2.3. Les événements permettant d'obtenir une norme d'arbitre sont les suivants :

2.3.1. Tournois homologués par la FIDE :

Les tournois enregistrés sur le serveur de la FIDE sous les systèmes suivants peuvent être utilisés pour réaliser une norme d'arbitre :

Système suisse

Toutes rondes

Toutes rondes aller-retour

Championnat par équipe

Tournoi à élimination directe

Autres - soumis à validation par la commission des arbitres de la FIDE

2.3.2. Tournoi d'échecs de la FIDE en mode hybride

Seuls les événements précédemment approuvés par la FIDE Qualification Commission et la commission des arbitres de la FIDE peuvent être utilisés pour délivrer des normes d'arbitre.

2.3.3. Séminaires selon les articles 3.7 et 4.7.

2.4. Deux (2) formats de tournois différents doivent figurer parmi les normes d'un dossier de candidature pour les titres d'Arbitre FIDE et d'Arbitre International.

2.5. Présenter seulement des tournois au système Suisse peut être accepté à la condition qu'au moins l'un (1) d'eux soit un tournoi international homologué FIDE avec au moins 100 joueurs, au moins 30% de joueurs classés FIDE et au moins 7 rondes.

2.5.1. Cette exception peut aussi être valide pour les festivals regroupant plusieurs tournois, sous condition qu'ils respectent le quota défini au 2.5

2.6. Les événements en accord avec le 2.3.1 et le 2.3.2 peuvent être de différents niveaux :

2.6.1. Mondial ou Continental

Les événements organisés par la FIDE ou une des quatre fédérations d'échecs continentales

2.6.2. International

- a) Pour qu'un tournoi international homologué FIDE puisse être pris en compte pour une norme pour le titre d'Arbitre FIDE, il doit inclure des joueurs d'au moins deux (2) fédérations différentes.
- b) Pour qu'un tournoi international homologué FIDE puisse être pris en compte pour une norme pour le titre d'Arbitre International, il doit inclure des joueurs d'au moins trois (3) fédérations différentes.

2.6.3. National

Événement de tout niveau où participent uniquement des joueurs issus de la fédération organisatrice.

2.7. Il y a une limite au nombre de normes d'arbitre pouvant être distribuées lors d'un unique événement respectant le cadre des articles 2.6.2 et 2.6.3

2.7.1. Pour tous les événements au système suisse : Une (1) norme par tranche de 25 joueurs (même si la tranche est incomplète)

2.7.2. Pour tous les tournois toutes rondes : Un maximum de deux (2) normes au total.

2.8. Toutes les normes doivent être signées par l'arbitre en chef et la fédération responsable de l'événement.

2.8.1. Dans le cas où le candidat est l'Arbitre Principal, alors un superviseur, qui peut être l'Organisateur ou un représentant de la fédération possédant un titre d'AI; d'AF ou OI (Organisateur international), pourra signer le certificat après avoir observé les compétences du candidat.

2.8.2. Si l'arbitre en chef n'est pas AF ou AI, il ne peut signer aucune norme d'AF ou d'AI et il est le seul arbitre de l'événement pouvant obtenir une norme sous les conditions décrites au 2.8.1.

2.9. Les critères suivants devront être respectés :

2.9.1. Les arbitres candidats à une norme d'AF devront être correctement enregistrés en tant qu'arbitres nationaux par la commission des arbitres de la FIDE

2.9.2. Les arbitres candidats à une norme d'AI devront être correctement enregistrés en tant qu'AF par la commission des arbitres de la FIDE et être actifs tels que cela est défini dans les règles de classification des arbitres.

2.9.3. Les arbitres candidats à une norme d'AF devront avoir au moins 18 ans.

2.9.4. Les arbitres candidats à une norme d'AI devront posséder le titre d'AF.

3. Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre FIDE (AF)

L'ensemble des points suivants est exigé :

3.1. Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des règles de Fair-play, des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.

3.2. Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.

3.3. Connaissance suffisante d'au moins une des langues suivantes : Allemande, Anglais, Arabe, Espagnol, Français, Portugais, Russe ; et au minimum la connaissance du vocabulaire spécifique du jeu d'échecs en anglais.

- 3.4. Compétences minimales permettant d'utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, connaissances des logiciels d'appariements approuvés par la FIDE; traitement de textes, tableur et courrier électronique.
- 3.5. Compétences d'utilisation des pendules électroniques de différents modèles avec différentes cadences.
- 3.6. Les fédérations nationales sont responsables d'évaluer l'aptitude globale des candidats en s'appuyant sur les articles 3.1 à 3.5 ainsi que tous les faits portés à leur connaissance avant la soumission de leurs candidatures.
- 3.7. Participer à un (1) Séminaire d'arbitre FIDE et passer avec succès un examen mis en place par la commission des arbitres (au moins 80% de réussite).
- 3.8. Expérience en tant qu'arbitre dans trois (3) événements, en conformité avec les articles 2.3 à 2.8, qui seront considérés valides pour une norme dans l'une des conditions suivantes :
- 3.8.1. Tournoi au système suisse auquel participent un minimum de 20 joueurs ayant un classement FIDE.
 - 3.8.2. Tournois en toutes rondes, qui remplissent les conditions pour que tous les joueurs aient un classement FIDE à la fin de celui-ci ou auquel participent un minimum de 10 joueurs ayant un classement FIDE.
 - 3.8.3. Les tournois en toutes rondes aller-retour auquel participent au minimum 6 joueurs ayant un classement FIDE.
- 3.9. Chacune des possibilités suivantes pourra être utilisée une (1) seule fois dans le cadre d'une demande de titre d'AF:
- 3.9.1. Avoir été arbitre dans au moins cinq (5) rondes de la plus haute division d'un championnat par équipe national vérifiant les conditions suivantes :
 - a) Un minimum de 4 échiquiers par équipes.
 - b) Un minimum de 10 équipes (6 en cas de toutes rondes aller-retour).
 - c) Au moins 60% des joueurs possédant un classement FIDE
 - 3.9.2. Avoir été arbitre dans un tournoi blitz ou rapide homologué pour le classement FIDE, avec un minimum de 30 joueurs possédant un classement FIDE et neuf (9) rondes.
 - 3.9.3. Avoir été arbitre dans un tournoi d'échecs homologué pour le classement FIDE s'étant déroulé au format hybride, du niveau d'une norme d'AF classique et approuvée par la commission des arbitres de la FIDE.
 - 3.9.4. Avoir été arbitre de match durant une olympiade.
 - 3.9.5. Posséder le titre d'Arbitre International dans une des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AF.
- 3.10. Les normes obtenues en conformité avec les articles 3.8 et 3.9 doivent inclure des tournois avec au moins sept (7) rondes.
- 3.10.1. Un (1) seul événement avec cinq (5) ou six (6) rondes pourra être accepté.
- 3.11. Il n'y a pas de restriction au nombre de normes issues d'événements de niveau national présentées lors de la candidature au titre d'arbitre FIDE.
- 3.12. Les candidats de fédérations ne pouvant pas organiser de tournois valables pour l'obtention de titres ou de classement sont susceptibles d'obtenir le titre en réussissant un examen préparé par la Commission des Arbitres.
- #### **4. Conditions à remplir pour le titre d'Arbitre International (AI)**
- L'ensemble des points suivants est exigé :
- 4.1. Connaissance complète des Règles du Jeu d'Échecs, des règles de Fair-play des Règlements des Compétitions de la FIDE, du Système Suisse, des Règlements de la FIDE sur l'obtention de normes et du système de classement de la FIDE.
 - 4.2. Objectivité absolue, démontrée en toutes circonstances lors de son activité d'arbitre.
 - 4.3. Connaissance obligatoire de la langue anglaise, il est exigé au minimum de pouvoir tenir une conversation.
 - 4.4. Compétences minimales permettant d'utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, connaissances des logiciels d'appariements approuvés par la FIDE, traitement de textes, tableur et courrier électronique.

4.5. Compétences d'utilisation des pendules électroniques de différents modèles avec différentes sortes de cadence.

4.6. Les fédérations nationales sont responsables d'évaluer l'aptitude globale des candidats en s'appuyant sur les articles 4.1 à 4.5 ainsi que tous les faits portés à leur connaissance avant la soumission de leurs candidatures.

4.7. A partir du 1er janvier 2024 : Participation à un (1) Séminaire d'Arbitre International et avec une évaluation d'assiduité positive.

4.8. Expérience en tant qu'arbitre dans quatre (4) événements, en conformité avec les articles 2.3 à 2.8, qui seront considérés valides pour une norme dans l'une des conditions suivantes :

4.8.1. La finale du championnat individuel (adulte, open ou féminin) national. (Deux normes maximum).

4.8.2. Tout tournoi ou matchs officiels de la FIDE.

4.8.3. Tout tournoi international dont la composition est telle qu'un joueur peut théoriquement obtenir une norme (FIDE Handbook B01).

4.8.4. Tout championnat Rapide ou Blitz, Mondial ou Continental (Une norme maximum).

4.9. Chacune des possibilités suivantes pourra être utilisée une (1) seule fois dans le cadre d'une demande de titre d'AI :

4.9.1. Être arbitre d'un tournoi international homologué pour le classement FIDE avec au moins 100 joueurs représentant au moins 3 fédérations, au moins 30% de joueurs classés FIDE, et au moins 7 rondes.

4.9.2. Être arbitre dans au moins sept (7) rondes de la plus haute division d'un championnat par équipe national vérifiant les conditions suivantes :

a) Un minimum de 4 échiquiers par équipes.

b) Un minimum de 10 équipes (6 en cas de toutes rondes aller-retour).

c) Au moins 60% des joueurs possédant un classement FIDE.

4.9.3. Avoir été arbitre dans un tournoi d'échecs homologué pour le classement FIDE s'étant déroulé au format hybride, du niveau d'une norme d'AI classique et approuvée par la commission des arbitres de la FIDE.

4.9.4. Avoir été arbitre de match durant une Olympiade.

4.9.5. Posséder le titre d'Arbitre International dans une des fédérations IBCA, ICSC, IPCA est équivalent à une norme d'AI.

4.10. Les normes obtenues en conformité avec les articles 4.8 et 4.9 doivent inclure des tournois avec au moins neuf (9) rondes.

4.10.1. Un(1) seul événement avec sept (7) ou huit (8) rondes pourra être accepté.

4.11. Le titre d'Arbitre International ne peut être décerné qu'à des candidats ayant déjà obtenu le titre d'Arbitre FIDE.

4.12. Toutes les normes pour le titre d'AI doivent être différentes des normes déjà utilisées pour le titre d'AF et doivent avoir été réalisées après l'obtention du titre d'AF.

4.13. Les normes soumises devront être signées par l'arbitre en chef.

4.13.1. Elles ne pourront pas toutes être signées par le même arbitre en chef.

5. Procédure de candidature

5.1. Les fédérations nationales peuvent enregistrer les arbitres de niveau national auprès de la FIDE après l'approbation de la commission des arbitres.

5.1.1. Les arbitres de niveau national devront avoir au moins 16 ans.

5.2. La candidature au titre d'Arbitre FIDE ou d'Arbitre International devra être soumise au secrétariat de la FIDE par la fédération du candidat.

5.2.1. Si la fédération du candidat refuse de le présenter, le candidat peut présenter son cas à la commission des arbitres qui l'étudiera.

5.2.2. S'il est prouvé qu'il n'y a pas de raison suffisante à ce refus, le candidat pourra faire appel auprès de la FIDE et soumettre lui-même sa demande de titre.

5.3. Les candidatures devront respecter les dates d'expiration suivantes :

5.3.1. Le tournoi ayant permis une norme ne devra pas s'être déroulé plus de six (6) ans avant le jour de la candidature.

5.3.2. La norme obtenue sur un séminaire ne devra pas l'avoir été plus de quatre(4) ans avant le jour de la candidature.

5.3.3. La candidature devra être soumise moins d'un an après la date du dernier événement lié à celle-ci.

5.4. Pour qu'une candidature d'AF soit valide, les règles suivantes devront être respectées :

5.4.1. Le formulaire de candidature pour le titre d'arbitre FIDE (FA2) devra être soumis avec les informations pertinentes et la signature d'un représentant de la fédération.

5.4.2. Le candidat au titre d'Arbitre FIDE devra avoir au minimum 19 ans.

5.4.3. La candidature devra être soumise avec le nombre exact de normes d'AF tel que décrit à l'article 3

- Une norme obtenue lors d'un séminaire d'Arbitre FIDE ;
- Trois attestations de normes d'AF obtenues lors de tournois ;

5.5. Pour qu'une candidature d'AI soit valide, les règles suivantes devront être respectées :

5.5.1. Le formulaire de candidature pour le titre d'Arbitre International (IA2) devra être soumis avec les informations pertinentes et la signature d'un représentant de la fédération.

5.5.2. Le candidat au titre d'Arbitre International devra avoir au minimum 21 ans.

5.5.3. La candidature devra être soumise avec le nombre exact de normes d'AI tel que décrit à l'article 4

- Quatre attestations de normes d'AI obtenues lors de tournois ;

5.6. Des droits de titre devront être versés conformément au règlement financier de la FIDE.

5.6.1. La fédération nationale est responsable du paiement de ces frais.

5.6.2. Dans le cas décrit à l'article 5.2.2, le candidat est responsable du paiement de ces frais.

5.7. Un délai de 45 jours est fixé pour que les candidatures soient examinées correctement.

5.8. Toutes les candidatures seront diffusées en détail sur le site internet de la FIDE pendant un minimum de 60 jours avant leur validation. Ceci afin de permettre d'éventuelles objections.

6. Réglementation financière

6.1. Tous les arbitres d'un tournoi homologué pour le classement FIDE devront se conformer à la réglementation financière de la FIDE. Cela inclut le paiement des frais d'enregistrement auprès de la FIDE (Précédemment appelé « Licence FIDE »).

6.2. Si l'article 6.1 n'est pas respecté, le tournoi pourra ne pas être comptabilisé pour le classement et aucune norme d'arbitre ne sera acceptée.

6.3. Les arbitres devront se conformer aux règlements de la FIDE, incluant en particulier le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD).

6.4. Le non-paiement de la cotisation conduit à l'exclusion de la liste des arbitres agréés FIDE.

Formulaires de candidature

- Formulaire de norme et de demande de titre d'Arbitre FIDE : [FA1](#), [FA2](#)
- Formulaire de norme et de demande de titre d'Arbitre International : [IA1](#), [IA2](#)
- Formulaire de demande de changement de classification [IA3](#)
- Formulaire de norme pour devenir FIDE Lecturer: [APR](#)

Obtention de la Licence FIDE

Pour pouvoir arbitrer des tournois homologués FIDE, il est nécessaire d'avoir payé les frais d'enregistrement auprès de la FIDE adéquats. La liste est consultable sur le site de la FIDE.

(<https://handbook.fide.com/chapter/FinancialRegulations2018> Article 8.3.2)

La procédure de demande et d'obtention de la Licence FIDE est détaillée dans Le guide de l'arbitrage à l'International sur le site de la DNA : https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2024/06/DNA-Guide-international_v2.pdf

Chapitre 6.5 : Séminaire de formation d'arbitres FIDE et Internationaux

Effectif à partir du 1er juillet 2021

[B.06.2 – FIDE Regulations for the Training of chess arbiters](#)

La traduction de cet article se limite à l'article 4 détaillant les spécificités des séminaires d'arbitres FIDE et Séminaire d'arbitre internationaux.

4. Formation des arbitres.

Les formations d'un arbitre sont séparées en trois catégories :

- Formation initiale.
- Formation continue.
- Préparation aux évènements mondiaux.

En supplément, la commission FIDE des Arbitres assistera, sur demande, les fédérations concernant leurs programmes nationaux de formation à l'arbitrage.

4.1. Formation initiale

La formation initiale permet à un arbitre d'obtenir une norme utilisable pour une validation de titre.

La formation initiale est obligatoire, comme élément du processus de validation de titre.

Il y a deux (2) niveaux de formation initiale des arbitres :

- Un séminaire d'arbitre FIDE (AF).
- Un séminaire de certification d'Arbitre International (AI)

4.1.1. Le séminaire d'arbitre FIDE

Le séminaire d'arbitre FIDE est une session de formation destinée aux Arbitres Nationaux (AN), précédemment enregistrés comme tels par leur Fédération Nationale.

Le but de ce premier niveau consiste à l'étude de sujets techniques et des compétences comportementales qui sont fondamentales pour un arbitre de niveau international.

La session se conclut par un examen avec retour du formateur.

Les stagiaires qui réussissent l'examen obtiennent une norme d'arbitre FIDE du séminaire. Il est fortement conseillé, mais pas obligatoire, de faire le séminaire d'arbitre FIDE avant de demander des normes de tournois.

4.1.1.1. Contenu du séminaire d'AF

Les sujets suivants sont traités dans un séminaire d'AF :

- a) Les règles du jeu d'échecs
- b) L'utilisation des pendules électroniques
- c) Les systèmes de jeu, les départages
- d) Le système suisse et les règles d'appariements
- e) Les lignes directrices pour les arbitres contre la triche
- f) Les règlements pour les titres d'arbitres
- g) Les règles des compétitions de la FIDE et les standards des matériels d'échecs
- h) Le classement Elo et les titres obtenus sur l'échiquier

Quand le séminaire est dans une langue autre que l'anglais, du vocabulaire élémentaire d'échecs en anglais doit être introduit dans les cours.

Les cours mettront aussi l'accent sur le comportement des arbitres dans des situations d'évènements d'échecs, comprenant des capacités organisationnelles, les relations avec les participants et le public, le traitement des conflits, etc...

4.1.1.2. Durée d'un séminaire AF

La durée d'un séminaire AF peut être variable, en fonction du niveau de cursus de formation d'un Arbitre National de la fédération hôte.

a) Quand le cursus de formation d'un AN (Arbitre National) comprend déjà la totalité des sujets étudiés, la durée minimum doit être de seize (16) heures sur au moins deux (2) jours, de façon comparable à un cours de remise à niveau comprenant un examen.

b) Quand le cursus de formation d'un AN ne comprend pas la totalité des sujets listés au 4.1.1.1 a)-f), la durée minimale doit être la même qu'en a) avec un supplément de 3 heures par "nouveau" sujet, sur au moins trois (3) jours au total.

c) Pour les séminaires conduits dans une autre langue que l'anglais une heure supplémentaire doit être ajoutée pour l'introduction de termes d'échecs en anglais.

4.1.1.3. L'examen d'AF

A la fin du séminaire, les stagiaires peuvent participer à un examen écrit : l'examen d'AF.

L'objectif de l'examen est de valider la connaissance par le stagiaire des différentes règles de la FIDE, sa capacité à les appliquer et à prendre des décisions appropriées dans des situations usuelles d'évènement échiquéen.

La durée de l'examen d'AF doit être de 4 heures.

L'examen d'AF et le barème de notation doivent être préparés par le formateur, en suivant les instructions publiées la Commission des Arbitres de la FIDE. Ils doivent être relus par les chargés du volet Éducation de la Commission des Arbitres de la FIDE avant le séminaire, pour assurer l'homogénéité des tests partout.

L'examen d'AF doit être corrigé par un formateur FIDE désigné par les chargés du volet Éducation de la Commission des Arbitres de la FIDE.

Les stagiaires qui obtiennent 80 % et au-delà obtiennent une (1) norme pour le titre d'Arbitre FIDE. Seule une (1) norme de ce type pourra être utilisée pour obtenir le titre d'Arbitre FIDE.

4.1.2. Séminaire de certification d'Arbitre International

Le séminaire de certification d'Arbitre International est une session d'entraînement pour les Arbitres FIDE actifs.

Le but de ce second niveau d'entraînement des arbitres est de s'assurer que le candidat est prêt à demander le titre d'IA, en termes de compétences techniques et d'expérience pratique.

Les cours et évaluations d'un séminaire d'arbitre international doivent être conformes avec l'article 1.2.1.

La session est effectuée par deux (2) formateurs FIDE, dont un est le formateur principal.

La session est conclue par une évaluation de l'aptitude. Les stagiaires qui sont déclarés prêts après évaluation se voient accorder une norme d'Arbitre International de séminaire.

4.1.2.1. Contenu de la certification de séminaire d'AI

Les sujets suivants sont traités au cours du séminaire de certification d'AI :

- a) Révision de tous les règlements nécessaires à l'arbitrage, les règles, la qualification, les appariements, le fair-play et les commissions techniques.
- b) La capacité à utiliser efficacement des pendules d'échecs
- c) La capacité à utiliser efficacement une version approuvée de logiciel d'appariement
- d) La capacité à la conduite d'un évènement d'échecs
- e) La capacité à communiquer en anglais dans un évènement d'échecs

4.1.2.2. Durée d'un séminaire d'AI

La durée d'un séminaire de certification d'AI est au minimum de seize (16) heures sur au moins deux (2) jours. L'évaluation est une partie du séminaire mais n'est pas un examen formel.

4.1.2.3. Evaluation de l'aptitude à être Arbitre International

Pendant le séminaire de certification d'AI, les candidats sont évalués sur leurs capacités à être Arbitre International, à l'aide d'une grille d'évaluation fournie par la Commission des Arbitres de la FIDE.

L'évaluation est constituée de différentes parties :

- a) Evaluation écrite courte sur les règlements (Mise à jour des sujets)
- b) Evaluation sur l'anglais
- c) Compétences techniques (pendules, logiciel d'appariements)
- d) Retour d'expérience sur les événements échiquéens du candidat

En conclusion de l'évaluation, le candidat recevra en retour un rapport écrit sur ses forces et axes d'amélioration afin de consolider les fondements de sa future carrière d'AI.

4.2. Stages de formation continue

La plupart des règlements de la FIDE changent tous les 4 ans. Le but de la formation continue est de conserver des arbitres à jour avec les dernières versions des règlements de la FIDE et des pratiques de tournois.

La formation continue est une session d'entraînement pour les Arbitres FIDE et Internationaux actifs et inactifs et est utilisée pour confirmer ou obtenir à nouveau le statut d'arbitre actif. Il est obligatoire de faire au moins un stage de formation continue par période de quatre (4) ans.

Pour faciliter l'accessibilité à une plus large population d'arbitres, de tels stages seront principalement organisés en ligne ou pendant des évènements officiels de la FIDE rassemblant un grand nombre d'arbitres.

Ces stages de formation continue sont directement organisés par la Commission des Arbitres de la FIDE.

La non-participation à une formation continue dans une période de quatre (4) ans aura pour conséquence le passage du statut de l'arbitre à « inactif ».

4.2.1. Contenu du stage de formation continue

Les sujets suivants sont traités dans le stage de formation continue :

- a) Les derniers règlements de l'arbitrage, les Règles, la Qualification, les Appariements, le Fair-Play et les Commissions Techniques.
- b) Questions et réponses des participants
- c) En option : familiarisation avec les équipements modernes liés au jeu d'échecs (incluant les pendules d'échecs, les échiquiers électroniques et les dispositifs anti-triche)

4.2.2. Durée d'un stage de formation continue

La durée d'un stage de formation continue doit être au minimum de douze (12) heures.

4.2.3. Évaluation diagnostique d'un stage de formation continue

Le stage de formation continue est conclu par une évaluation écrite.

L'objectif de cette évaluation est de donner aux candidats un retour sur leurs forces et faiblesses actuelles. Sauf dans le cas de résultats particulièrement faibles nécessitant un plan d'action personnalisé pour l'arbitre, seule la présence est enregistrée afin de valider le statut d'arbitre actif.

4.3. Préparation aux évènements mondiaux

L'entraînement à la préparation aux évènements mondiaux est une session dédiée aux arbitres FIDE et internationaux sélectionnés pour officier dans un événement mondial à venir.

Le but de cet entraînement est d'obtenir le niveau d'arbitre d'événements de niveau mondial et afin d'assurer une préparation homogène de grandes équipes d'arbitres. Il joue aussi un rôle dans le processus de construction d'équipe.

Le formateur FIDE en charge de l'entraînement sera sélectionné par la commission des arbitres de la FIDE.

L'entraînement pour la préparation aux évènements mondiaux sera préparé conjointement avec la commission des arbitres, l'arbitre en chef de l'évènement et le formateur FIDE nommé pour l'entraînement, en consultation avec le comité d'organisation de l'évènement.

4.3.1. Programme d'entraînement

Le plan d'entraînement couvrira les aspects importants des événements FIDE, comme les compétences techniques et les expériences pratiques pour réussir une compétition de top niveau mondial.

- a) Le travail en équipe
- b) L'interaction avec les joueurs, les capitaines, les officiels et les spectateurs
- c) Le rôle de chaque arbitre dans l'équipe
- d) Les règlements de l'évènement
- e) Les lois et règlements nécessaires de la FIDE
- f) Des exercices pratiques (réglage de pendules, écriture des coups, vérification des demandes de nullité, etc...)

4.3.2. Structure de l'entraînement

Idéalement, l'entraînement est constitué de 3 phases :

- a) Session initiale : dès que les arbitres sont sélectionnés, une session est lancée pour commencer l'entraînement et le processus de construction d'équipe, afin d'identifier les zones de travail de chacun. Cela peut se faire par des réunions en ligne ou par des entretiens individuels.
- b) Travail de préparation : sous la supervision d'un formateur, une personne ou une équipe travaille au renforcement des sujets identifiés.
- c) Session finale sur site : à l'endroit de l'événement, au minimum quatre (4) heures avant le début de l'événement, mise en pratique des procédures et révision finale des sujets techniques.

En fonction des contraintes, chaque étape peut ne pas être réalisée pour un événement donné.

Néanmoins la session finale sur site doit être organisée pour les arbitres sélectionnés.

4.4. Programme d'entraînement d'Arbitre National

Le développement des programmes d'entraînement d'Arbitre National est sous la responsabilité de la Fédération Nationale. De tels programmes seront conçus pour répondre aux besoins de la Fédération Nationale et ajustés aux règlements internationaux.

Quand une Fédération Nationale a besoin d'assistance, elle peut consulter les chargés du volet Éducation de la Commission des Arbitres pour avis et support.

Chapitre 6.6 : Classification des arbitres de la FIDE

Effectif à partir du 1^{er} juillet 2021

[B.06.3 – FIDE Regulations for the Classification of Arbiters](#)

1. Généralités.

Cette réglementation couvre tous les aspects concernant la classification des Arbitres d’Échecs de niveau international (Arbitre international (AI) et Arbitre FIDE (AF)).

1.1. Statut des Arbitres

Les Arbitres d’Échecs (AIs et AFs) peuvent avoir deux (2) statuts distincts :

- Actifs (a)
- Inactifs (i)

Le statut est utilisé pour déterminer si un arbitre est autorisé ou non à exercer dans une manifestation comptabilisée pour le classement FIDE.

1.2. Catégories d’Arbitres

Les catégories d’Arbitres sont utilisées pour classer les arbitres (AIs et AFs) selon leur expérience et déterminent si un arbitre est autorisé à officier dans des manifestations de dimension continentale ou mondiale.

1.2.1. Les AI sont classés selon les catégories suivantes :

- Catégorie A
- Catégorie B
- Catégorie C
- Catégorie D

1.2.2. Les AF sont classés en Catégorie D

1.3. Catégories de Tournois

Dans ce règlement, les manifestations échiquéennes sont réparties en différentes catégories indiquant les exigences relatives aux arbitres qui y officient.

1.3.1. Tournois de Catégorie A

Les tournois de Catégorie A n’incluent que les manifestations majeures listés ci-dessous.

1.3.1.1 Manifestations Mondiales Majeures

Les manifestations suivantes issues du calendrier officiel de la FIDE sont considérées comme des manifestations mondiales majeures pour la classification des arbitres :

- a) Olympiades d’Échecs Mixtes et Féminines
- b) Cycle du Championnat du Monde individuel Mixte et Féminin :

- Match du championnat du monde FIDE
- Tournoi des Candidats FIDE
- Coupe du monde FIDE
- Grand Prix de la FIDE
- FIDE Grand Swiss
 - c) Championnat du Monde Rapide et Blitz Mixte et Féminin
 - d) Championnat du Monde par Équipes Mixte et Féminin
 - e) Championnat du Monde Junior Mixte et Féminin

1.3.2. Tournois de catégorie B

Les tournois de catégorie B comprennent les autres événements mondiaux, les événements continentaux majeurs et les tournois spécifiques de haut niveau énumérés ci-dessous.

1.3.2.1 Autres événements mondiaux

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme « autres événements mondiaux » pour la classification des arbitres :

- a) Championnat du monde senior Mixte et Féminin
- b) Championnat du monde senior par équipes, Mixte et Féminin
- c) Olympiade mondiale des jeunes U16
- d) Championnat du monde des jeunes et des cadets, Mixte et Féminin
- e) Championnat du monde scolaire et universitaire, Mixte et Féminin
- f) Championnat du monde amateur
- g) Championnat du monde junior, jeunesse et cadet de jeu rapide et de blitz, Mixte et Féminin
- h) Championnat du monde pour personnes handicapées
- i) Championnat du Monde Junior pour personnes handicapées
- j) Autres nouvelles compétitions créées par la FIDE

1.3.2.2 Événements continentaux majeurs

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme des « événements continentaux majeurs » pour la classification des arbitres :

- a) Championnat continental individuel Mixte et Féminin
- b) Championnat continental par équipes, Mixte et Féminin
- c) Championnat continental junior Mixte et Féminin
- d) Coupe continentale des clubs Mixte et Féminine
- e) Championnat continental de Rapide et Blitz, Mixte et Féminin

1.3.2.3 Événements de haut niveau

Les types d'événements suivants sont considérés comme des "événements de haut niveau" pour la classification des arbitres :

- a) Tournois toutes rondes Mixtes avec au moins dix (10) participants (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2600.
- b) Tournois toutes rondes Féminins avec au moins dix (10) participantes (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2400.

Ces événements doivent être homologués pour les classements FIDE standard, rapide ou blitz.

1.3.3. Tournois de catégorie C

Les tournois de catégorie C comprennent les autres événements continentaux et les forts tournois internationaux énumérés ci-dessous.

1.3.3.1 Autres événements continentaux

Les événements suivants du calendrier officiel de la FIDE sont considérés comme « autres événements continentaux » pour la classification des arbitres :

- a) Championnat continental senior Mixte et Féminin
- b) Championnat continental senior par équipes, Mixte et Féminin
- c) Championnat continental des jeunes et des cadets, Mixte et Féminin
- d) Championnat Continental Scolaire et Universitaire Mixte et Féminin
- e) Championnat Continental Amateur
- f) Championnat Continental Juniors et Cadets, Rapides et Blitz, Mixte et Féminin
- g) Autres nouvelles compétitions créées par l'Organisation Continentale des Échecs.

1.3.3.2 Forts tournois internationaux

Les types d'événements suivants sont considérés comme des « Forts tournois internationaux » pour la classification des arbitres :

- a) Tournois toutes rondes Mixtes avec au moins dix (10) participants (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2500.
 - b) Tournois toutes rondes féminins avec au moins dix (10) participantes (6 dans un tournoi toutes rondes aller-retour), avec un classement moyen supérieur à 2300.
 - c) Événements échiquéens d'au moins 9 rondes avec plus de 150 participants, par équipe ou en individuel, incluant un minimum de 75% de joueurs classés et 20 joueurs titrés (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) d'au moins trois (3) fédérations.
- Sous la forme d'un tournoi unique, ou
 - Sous la forme d'un festival d'échecs (un événement échiquéen qui comprend plusieurs tournois simultanés).

Ces événements doivent être homologués pour le classement standard de la FIDE.

1.3.4. Tournois de catégorie D

Les tournois de catégorie D doivent avoir les mêmes exigences minimales que les tournois permettant une norme pour le titre IA.

2. AI et AF Actifs et Inactifs.

2.1. Un AI ou AF est considéré comme « Inactif » si dans une période de quatre (4) ans il n'a pas suivi avec succès un séminaire de formation continue organisé par la Commission des Arbitres de la FIDE. Lorsqu'un arbitre atteint sa date de « fin d'activité », son statut est changé en « Inactif ».

2.1.1. Un arbitre inactif ne peut officier en tant qu'arbitre en chef dans aucun tournoi classé par la FIDE, sauf dans ceux où il n'existe aucune possibilité de normes pour les joueurs.

2.1.2. Un arbitre inactif ne peut pas être sélectionné pour officier dans des événements officiels FIDE ou continentaux.

2.2. La date de « fin d'activité » est calculée et mise à jour en ajoutant quatre (4) ans à :

2.2.1. La date d'attribution du titre de AF, dans le cas d'un ou une AF nouvellement titré.

2.2.2. Le dernier jour du dernier séminaire de formation continue ou du dernier séminaire de certification AI auquel l'arbitre a participé avec succès.

2.3. L'obtention d'un nouveau titre ou d'une nouvelle catégorie n'a pas d'incidence sur la date de fin d'activité.

2.4. Les AI et AF inactifs sont signalés comme tels dans leur profil sur le serveur de classement de la FIDE.

2.5. Un AI ou AF inactif peut être considéré comme actif à nouveau, seulement après avoir participé avec succès à un séminaire de remise à niveau et après validation par la Commission des Arbitres.

2.6. Transition 2021 - pour une mise en œuvre harmonieuse des nouveaux règlements. La date initiale de fin d'activité sera calculée comme suit, au fur et à mesure de l'entrée en vigueur du nouveau règlement :

2.6.1. Arbitres actifs avec un dernier tournoi en 2016 ou avant : 31/12/2020, statut défini comme inactif.

2.6.2. Arbitres actifs dont le dernier tournoi a eu lieu en 2017 : AI 31/12/2021 - AF 31/12/2022

2.6.3. Arbitres actifs dont le dernier tournoi a eu lieu en 2018 : 31/12/2022

2.6.4. Arbitres actifs ayant un dernier tournoi en 2019 : 31/12/2023

2.6.5. Arbitres actifs ayant un dernier tournoi en 2020 : 31/12/2024

3. La catégorie A.

La catégorie A est le plus haut niveau de classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie A, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

3.1. Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins cinq (5) ans.

3.2. Leur statut d'arbitre est « actif ».

3.3. Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leur activité d'arbitre.

3.4. Ils ont été classés dans la catégorie B pendant au moins deux (2) ans.

3.5. Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de catégorie B au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

- a) dans au moins deux (2) tournois de catégorie A tels qu'indiqués au point 1.3.1, ou
- b) dans au moins un (1) tournoi de catégorie A tel qu'indiqué au point 1.3.1 et trois (3) tournois de catégorie B tels qu'indiqués au point 1.3.2.

4. La catégorie B.

La catégorie B est le deuxième niveau le plus élevé de la classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie B, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

4.1. Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins trois (3) ans.

4.2. Leur statut d'arbitre est « actif ».

4.3. Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leur activité d'arbitre.

4.4. Ils ont été classés dans la catégorie C pendant au moins deux (2) ans.

4.5. Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de la catégorie C au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

- a) dans au moins deux (2) tournois de catégorie B tels qu'indiqués au point 1.3.2, ou
- b) dans au moins un (1) tournoi de catégorie B tel qu'indiqué au point 1.3.2 et trois (3) tournois de catégorie C tels qu'indiqués au point 1.3.3.

5. La catégorie C.

La catégorie C est le troisième niveau le plus élevé de la classification des arbitres internationaux.

Pour être classés dans la catégorie C, les arbitres doivent remplir tous les critères suivants :

5.1. Ils détiennent le titre d'arbitre international depuis au moins un (1) an.

5.2. Leur statut d'arbitre est « actif ».

5.3. Ils ont fait preuve d'une excellente connaissance des réglementations du jeu d'échecs, du règlement des tournois et aucune sanction ne leur a été infligée au cours de leurs activités d'arbitre.

5.4. Ils ont exercé en tant qu'arbitre en chef ou arbitre en chef adjoint de catégorie D de l'IA au cours des cinq (5) dernières années avec une évaluation positive :

- a) dans au moins deux (2) tournois de catégorie C tels qu'indiqués au point 1.3.3, ou
- b) dans au moins un (1) tournoi de catégorie C tel qu'indiqué au point 1.3.3 et trois (3) tournois de catégorie D tels qu'indiqués au point 1.3.4.

6. La catégorie D.

La catégorie D est attribuée par défaut à tout FA ou IA.

7. Procédure de candidature pour la classification des AI et AF

7.1. La Commission des arbitres a la responsabilité de la classification des AI et des AF dans les catégories susmentionnées.

7.2. Les demandes doivent être soumises à la Commission des arbitres par la fédération du demandeur le plus tôt possible après le dernier événement considéré, en utilisant le formulaire de mise à niveau de la classification des arbitres (IA3).

7.2.1. La demande doit être soumise avec le nombre minimum de tournois requis tel que décrit dans les articles 3.5, 4.5 et 5.4.

7.3. Tous les tournois énumérés pour l'avancement de catégorie doivent être différents des tournois déjà utilisés pour un précédent avancement ou une demande de titre et doivent commencer après le dernier avancement ou l'attribution du titre.

7.4. La fédération nationale est responsable des frais d'inscription.

7.4.1. Si la fédération du demandeur refuse de l'inscrire, le demandeur peut porter son cas devant la Commission des Arbitres, qui l'étudiera.

7.4.2. S'il s'avère qu'il n'y a pas de raison suffisante pour refuser cette candidature, le demandeur peut faire appel auprès de la FIDE et demander (et payer) lui-même son reclassement.

8. Nominations des AI et AF en fonction de leurs catégories

La nomination des arbitres dans les épreuves mondiales et continentales doit respecter la cohérence entre les catégories d'arbitres et le haut niveau de ces tournois.

8.1. Seuls les AI appartenant à la catégorie A ou B seront désignés comme chefs-arbitres dans les épreuves mondiales.

8.2. Les arbitres de niveau national ne seront pas nommés dans les épreuves mondiales sans l'approbation préalable de la Commission des Arbitres de la FIDE. La nomination officielle d'arbitres nationaux ne peut avoir lieu que dans des circonstances exceptionnelles, mais l'arbitre en chef peut accepter certains d'entre eux sur les lieux de la compétition en tant qu'observateurs à des fins éducatives.

8.3. Le tableau suivant indique les règles de nomination des AI et des AF, en fonction de leur catégorie et de la compétition.

Arbitre/Compétition	Tournoi de Catégorie A	Tournoi de Catégorie B	Tournoi de Catégorie C	Tournoi de Catégorie D	
Arbitre en chef	A, B	A, B	A, B, C	Tous les AI & AF	
Arbitre en chef adjoint		A, B,C			
Responsable des appariements					
Responsable du Fairplay		Tous les AI & AF			
Arbitre	A, B, C	Tous les AI & AF			
Arbitre de Match*	Tous les AI & AF				

* dans le cas de tournois par équipes, il s'agit des arbitres chargés de la supervision d'un seul match.

Légende : A, B, C, D : Catégories d'AI et d'AF

Chapitre 6.7 : Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE

Effectif à partir du 1^{er} juillet 2021

[B.06.5 – FIDE Arbiter Disciplinary Regulations](#)

Article 1 : Composition de la sous-commission disciplinaire des arbitres

- 1.1. L'organe chargé des questions disciplinaires au sein de la Commission des Arbitres de la FIDE (ARB) est appelé Sous-commission Disciplinaire des Arbitres de la FIDE (DSC).
- 1.2. Elle est composée de cinq membres : Un Président, Deux membres et Deux suppléants
- 1.3. Le Président de la DSC et les autres membres de la DSC sont nommés par le Conseil de la FIDE, sur proposition du Président de l'ARB après consultation des autres Conseillers. Leur mandat coïncide avec celui de l'ARB.
- 1.4. Tous les membres de la DSC doivent être des arbitres internationaux de catégorie A, B ou C, et représenter différentes fédérations. Au moins 3 des membres doivent avoir une formation juridique. Ils ne font pas partie de la Commission des Arbitres de la FIDE (Président, Secrétaire, Conseiller ou Membre).

Article 2 : Compétence de la sous-commission disciplinaire de l'ARB et recevabilité des plaintes

- 2.1. La DSC exerce sa juridiction sur tous les arbitres licenciés de la FIDE en tant que membres de la famille de la FIDE, tels que définis ci-dessous. Le terme « arbitres » couvre également les formateurs accrédités pour les séminaires de la FIDE pour ces règlements.
- 2.2. La DSC ne prendra en considération que les plaintes et les rapports reçus qui remplissent les conditions de recevabilité des plaintes et des rapports telles qu'elles sont définies dans le présent règlement.
- 2.3. La DSC n'a pas le pouvoir d'enquêter de sa propre initiative sur des infractions à ces règles, elle ne peut étudier un dossier qu'après l'avoir reçu de l'ARB.
- 2.4. Toutes les plaintes concernant la conduite des arbitres sont soumises à l'ARB, qui décide provisoirement si la plainte est recevable ou non. La question de la recevabilité est décidée à la majorité des membres votants de l'ARB. Si la plainte est jugée irrecevable, le plaignant en est informé et l'affaire est considérée comme close. Si la plainte est jugée recevable, elle sera transmise à la CSD pour enquête et décision, ou directement à la Commission d'éthique et de discipline (EDC) si l'infraction présumée est de nature grave et que, de l'avis de l'ARB, elle peut entraîner une suspension d'au moins 18 mois dans le cas d'un premier délit, ou de 24 mois dans le cas d'une récidive, ou dans d'autres cas où l'ARB estime qu'il n'est pas approprié que le dossier soit traité d'abord par la DSC.
- 2.5. Dans le cas d'une saisine directe de l'EDC, l'ARB agira en tant que partie plaignante devant l'EDC, représentant l'intérêt général de la FIDE. Dans ce cas, l'ARB renverra d'abord la plainte au DSC pour enquête et enverra le rapport du DSC ainsi que les recommandations de l'ARB à l'EDC.
- 2.6. Les plaintes peuvent être déposées auprès d'une ou plusieurs des personnes suivantes :
 - a) Le président de la FIDE
 - b) Le Conseil du FIDE
 - c) Le Conseil d'administration du FIDE
 - d) Une des Commissions de la FIDE
 - e) Une Fédération Nationale
 - f) Un organisateur ou un arbitre du tournoi homologué par la FIDE au cours duquel la faute présumée a été commise.
 - g) Un joueur ou un groupe de joueurs directement affectés par la conduite de l'arbitre faisant l'objet de la plainte.
Si l'un des joueurs est mineur, la plainte doit être déposée par son parent ou son tuteur au nom de ce joueur.
- 2.7. Ce règlement s'applique sur tout comportement prohibé par les présentes règles s'il est commis par un arbitre dans l'un des cadres suivants :
 - a) La sphère internationale, c'est-à-dire les tournois et événements homologués par la FIDE, ainsi que d'autres tournois et événements qui ont une participation multinationale, ou dans lesquels des normes pour les titres FIDE peuvent être obtenues, ou qui servent d'événement de qualification pour un tournoi ou événement majeur de la

FIDE, y compris la Coupe du Monde, ou si la conduite en question affecte d'une certaine manière les intérêts d'autres fédérations nationales ou de la communauté internationale des échecs en tant que collectivité.

b) La sphère nationale, c'est-à-dire les tournois, événements et rencontres homologués par la FIDE organisés ou accueillis ou placés sous l'égide d'une fédération nationale qui ne relèvent pas de la sphère internationale, mais uniquement si le cas sur lequel se fonde l'infraction présumée a des implications internationales ou affecte plusieurs fédérations nationales membres de la FIDE et n'a pas été jugé au niveau national par le propre corps disciplinaire des arbitres de la fédération nationale ou si la décision du corps d'arbitres national est jugée inappropriée.

Au sein de la Fédération Française des Echecs, les problèmes disciplinaires liés aux arbitres hors du cadre du 2.7a) sont étudiés par la direction nationale de l'arbitrage ou, pour les cas graves, par la commission de discipline.

2.8.La faute présumée doit avoir été commise au cours d'une période ne dépassant pas cinq (5) ans précédent immédiatement la date à laquelle la plainte ou le rapport est reçu par la FIDE ou à laquelle un organe compétent de la FIDE commence son enquête dans les cas de fraude, de corruption et de tricherie, et ne dépassant pas trois (3) ans précédent cette date dans tous les autres cas. Il est entendu que l'ARB ne recevra pas de plainte et n'y donnera pas suite si le plaignant était au courant, ou aurait dû raisonnablement être au courant, des faits pertinents pendant une période de plus de neuf (9) mois avant le dépôt de la plainte.

Article 3 : Infractions

3.1. Infractions administratives

a) Faux rapports : Tout arbitre qui fait consciemment un faux rapport ou fournit des informations trompeuses à la FIDE ou à l'un de ses organes.

3.2. Infractions portant atteinte à la réputation

a) Indigne de confiance : Les arbitres qui, par leur comportement, n'inspirent plus la confiance nécessaire ou sont devenus, d'une autre manière, indignes de confiance.

b) Manque d'impartialité et de responsabilité : Les arbitres qui ne remplissent pas leurs fonctions de manière impartiale et responsable.

c) Accusations fausses ou injustifiées : Les arbitres ne doivent pas porter d'accusations injustifiées de quelque nature que ce soit à l'encontre de joueurs, d'arbitres, d'officiels, d'organisateurs ou de sponsors.

d) Discrimination et racisme : Un arbitre qui discrimine un pays, un groupe ou une personne en raison de sa religion, de sa politique, de son appartenance ethnique, de son orientation sexuelle ou de son sexe, ou tout individu qui affiche publiquement un comportement discriminatoire ou raciste.

e) Cadeaux : Les arbitres qui acceptent, demandent ou reçoivent un cadeau ou un avantage injustifié (au-delà des coutumes locales courantes) (ou l'attente légitime d'un avantage, indépendamment du fait que cet avantage soit effectivement donné ou reçu) dans des circonstances dont la personne aurait pu raisonnablement s'attendre à ce qu'elles puissent les discréditer ou discréditer le jeu d'échecs ; ou qui incitent, instruisent, facilitent ou encouragent une personne soumise au présent code à commettre une telle infraction.

3.3. Infractions liées à la malhonnêteté

a) Corruption : Les arbitres qui acceptent ou accordent un avantage injustifié ; ou qui influencent indûment le résultat d'un tournoi classé par la FIDE dans le but de se procurer un avantage par quelque moyen que ce soit (y compris la violence, les menaces, la coercition, les offres de tout type de bénéfice ou d'avantage - qu'il soit financier ou autre - ou toute autre forme d'incitation).

b) Accusation irréfléchie ou manifestement infondée de tricherie aux échecs : Tout arbitre qui fait des allégations publiques ou privées de tricherie à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel sans qu'il existe de preuves acceptables pour une suspicion raisonnable de tricherie.

c) Manque de coopération : Le manquement d'un arbitre, sans justification convaincante, à coopérer avec toute enquête menée en relation avec une possible violation des règles de la FIDE ou avec d'autres arbitres et officiels de lutte contre la tricherie.

d) Le manque de coopération avec l'EDC, l'ARB, la Commission du Fair Play (FPL) ou la Commission de Qualification (QC) ou les institutions de ces Commissions, après qu'une demande officielle ait été faite (enquêtes postérieures aux faits).

e) Manquement à l'obligation de déclaration : Le fait de ne pas signaler à la FIDE ou à une autre autorité sportive compétente (sans retard injustifié) les détails complets de toute approche ou invitation reçue par la personne pour s'engager dans un comportement qui constituerait une violation des règles de la FIDE, si cet incident, ce fait ou cette affaire n'est pas déjà connu de la FIDE.

3.4. Mauvais comportement général

- a) Courtoisie et étiquette : Manquement d'un arbitre à se conformer aux normes standards de courtoisie et d'étiquette aux échecs.
- b) Comportement socialement inacceptable : Mauvais comportement de nature personnelle qui est généralement inacceptable selon les normes sociales standards.
- c) Code vestimentaire : Les arbitres doivent se conformer au code vestimentaire prescrit par le règlement du tournoi.

3.5. Manquement aux obligations

- a) Refus injustifié de participer à un tournoi pour lequel il a accepté une nomination.
- b) Absence injustifiée à un tournoi ou à une formation pour lequel l'arbitre a été désigné.
- c) Arrivée tardive ou départ prématuré non justifié à un tournoi ou à une formation.
- d) Absence injustifiée sur le lieu de jeu
- e) La participation à deux ou plusieurs événements simultanés, en salle ou en ligne, entraînant une incapacité à exercer ses fonctions selon les standards attendus. Un tournoi comportant plusieurs sections dans le même lieu constitue un seul événement. Un festival comportant plusieurs tournois dans le même lieu constitue un seul événement.
- f) La participation à un événement qui a été interdit à l'avance par la fédération nationale ou une instance supérieure compétente.

3.6. Infractions techniques

- a) Modifier délibérément les appariements dans un tournoi, contrairement aux dispositions applicables en matière d'appariement.
- b) Modification délibérée d'une feuille de partie, du procès-verbal d'un match ou d'un rapport du tournoi.
- c) Signer délibérément des formulaires de normes incorrects pour les joueurs, les organisateurs et/ou les arbitres d'un tournoi.
- d) Le non-respect délibéré des dispositions du règlement d'un tournoi et des règles du jeu d'échecs, des instructions, des circulaires et des décisions des organes de la FIDE.
- e) Un manquement important aux dispositions du règlement du tournoi et aux règles du jeu d'échecs, aux instructions, aux circulaires et aux décisions des organes de la FIDE.

Article 4 : Sanctions

4.1. La CSD dispose de trois niveaux de sanction :

a) L'avertissement écrit

Pour les infractions mineures, un arbitre sanctionné par un avertissement écrit recevra une lettre officielle de la CSD, indiquant l'infraction et les mesures correctives attendues de la part de l'arbitre.

Un avertissement écrit reste valable pendant 12 mois.

La non-application des mesures correctives attendues peut entraîner une sanction plus sévère.

b) Le blâme écrit

Pour les infractions plus graves, un arbitre sanctionné par un blâme écrit recevra une lettre officielle de la DSC, indiquant l'infraction et les mesures correctives attendues de la part de l'arbitre.

Un blâme écrit reste valable pendant 24 mois.

La non-application des mesures correctives attendues peut entraîner une sanction plus sévère.

c) Disqualification

En cas d'infraction grave, un arbitre peut être disqualifié pour une durée déterminée. Une disqualification signifie que l'arbitre n'est pas éligible pour être nommé ou désigné comme arbitre dans un événement homologué par la FIDE et/ou pour officier lors d'un tel événement.

- Pour une première infraction, la disqualification peut aller jusqu'à 18 mois.
- En cas de récidive, la disqualification peut aller jusqu'à 24 mois.

Article 5 : Sanctions**5.1. Registre des affaires**

Toutes les plaintes et tous les rapports concernant des violations du règlement disciplinaire des arbitres doivent être adressés à la Commission des Arbitres (ARB). Un registre des cas est établi par l'ARB et contiendra tous les cas, qu'ils aient été sanctionnés ou non, pendant 10 ans. L'ARB fournira au Bureau de la FIDE la décision écrite finale de la DSC.

5.2. Langue

La langue de travail du DSC est l'anglais. Tous les documents doivent être soumis en anglais.

5.3. Notifications et communications

Toutes les notifications et communications que la DSC destine aux parties doivent être faites par l'intermédiaire du président de la DSC. Toutes les communications que les parties destinent à la DSC sont effectuées par l'intermédiaire du président de la DSC.

5.4. Droits des parties

Chaque personne accusée d'une violation du règlement disciplinaire de l'arbitre a le droit d'être informée par écrit (que ce soit par lettre, courriel ou autre) du dossier en cours avant la décision finale de la DSC et a le droit de présenter à la DSC des documents et des pièces à l'appui de sa position. Chaque personne a le droit d'être représentée par un arbitre licencié par la FIDE ou par un avocat.

5.5. Soumission de documents et clarifications

- a) Le président de la DSC fixera un délai, normalement d'au moins quinze jours, pour la soumission des éléments et documents, passé ce délai la DSC n'acceptera plus aucun document. Ce délai peut être prolongé à la demande de l'une des parties.
- b) Les documents sont normalement soumis par courrier électronique, mais peuvent être envoyés par la poste.
- c) Si la DSC a besoin d'éclaircissements sur un point particulier, elle peut se renseigner auprès de l'une ou l'autre des parties ou demander des documents particuliers pour répondre à la question.
- d) Si la DSC a besoin d'éclaircissements sur un point particulier, elle peut se renseigner auprès des organes de la FIDE, des fédérations de la FIDE, des arbitres, des joueurs, des organisateurs, des directeurs de tournois et d'autres témoins.
- e) Le DSC prendra une décision sur le cas.

5.6. Procédure écrite

Les soumissions à la DSC doivent être faites par écrit. Aucune partie n'a le droit de demander une audition.

5.7. Décision

- a) Les délibérations de la DSC se déroulent à huis clos et restent confidentielles.
- b) Toutes les questions sont tranchées à la majorité des membres présents. Le quorum pour la prise de décision est de trois membres. Par défaut, le président et deux membres traitent les affaires. Si un membre n'est pas disponible ou si un arbitre ou un joueur de la même fédération est impliqué dans l'affaire, il est fait appel à un des suppléants.
- c) La décision est motivée par écrit. Elle contient les noms des membres de la DSC qui ont pris part à la décision. Si la décision ne représente pas en tout ou en partie l'avis unanime des membres de la DSC, tout membre en désaccord a le droit de faire part de son opinion dans le cadre de la décision écrite.
- d) Une copie écrite de la décision de la DSC est transmise au président et au secrétaire de l'ARB, ainsi qu'à chaque partie par courrier électronique, au plus tard vingt jours après la décision.

Article 6 : Procédure d'appel**6.1. La partie déboutée, qu'elle soit plaignante ou défenderesse, a le droit de faire appel auprès du Conseil de la FIDE.**

6.2. Ce droit d'appel contre la décision de la DSC doit être exercé dans un délai de 15 jour calendaire à compter de la date à laquelle la décision susceptible d'appel est communiquée à la partie concernée. Il n'est pas possible de prolonger le délai d'appel.

6.3. Un appel doit être remis au Président de la DSC et un paiement d'une taxe d'appel de 300 € doit être fait au Département des Comptes de la FIDE. Le Président de la DCS transmet l'appel à l'autre partie, qui est autorisée à soumettre des documents dans les 15 jours. Le Président de la DCS est responsable de la soumission de l'appel avec tous les documents à l'organisme d'appel.

- 6.4. L'appel est tranché sur la base des déclarations déposées devant la DCS, de la décision de la DCS et des documents d'appel visés au point 6.3. En outre, l'instance d'appel a le droit de prendre des décisions procédurales et de procéder à toute enquête auprès des parties qu'elle juge nécessaire pour statuer sur l'appel.
- 6.5. La taxe d'appel doit être restituée au requérant si l'appel est au moins partiellement accepté.

Article 7 : Procédure d'appel

- 7.1. Toutes les décisions finales de la DSC et les décisions d'appel de l'ARB ou de l'EDC sont publiées sur le site web de l'ARB dans la section réservée à la DSC, à moins que le président de la DSC ne décide qu'il y a de bonnes raisons de ne pas publier du tout la décision. La décision concernée doit être publiée sous une forme expurgée et l'identité de toute partie à la procédure doit être gardée secrète dans la décision publiée.
- 7.2. Le Bureau du FIDE conserve toute la correspondance reçue des plaignants, des défendeurs, de l'ARB ou de la DSC.
- 7.3. Dans le cas d'une suspension imposée à un arbitre, une entrée appropriée sera faite au nom de l'arbitre concerné sur le serveur de classement de la FIDE afin de rendre la suspension effective.
- 7.4. Les personnes qui actuellement sanctionnées par la FPL, l'EDC ou la DSC ne peuvent pas être membres de la DSC.

Article 8 : Entrée en vigueur

- 8.1. Ce règlement entre en vigueur le 01/02/2023 et sont applicables à tous les faits survenus et à toutes les infractions à ces règles commises à partir de cette date.
- 8.2. Les infractions commises avant l'entrée en vigueur de ces règles seront soumises au Règlement disciplinaire des arbitres de la FIDE en vigueur à ce moment-là, à moins que toutes les parties à la procédure DSC acceptent de se soumettre aux dispositions de ce règlement.

Chapitre 6.8 : Enregistrement et octroi de licence FIDE

En vigueur à partir du 1^{er} Juillet 2015

[Approuvé par PB4/2014](#)

1. Enregistrement

1.1. L'enregistrement est la procédure de saisie des données personnelles d'un joueur dans la base de données des joueurs de la FIDE.

1.2. Un joueur enregistré à la FIDE acquiert un Numéro d'Identification FIDE (FIN – Référence FIDE).

1.3. La référence FIDE est un numéro unique pour chaque joueur. Il n'est pas possible que deux joueurs aient la même référence FIDE et aucun joueur n'est autorisé à avoir deux numéros d'identification différents. La référence FIDE reste la même tout au long de la carrière d'un joueur d'échecs devant l'échiquier et pour le jeu en ligne.

1.4. Les Fédérations nationales d'échecs sont priées de signaler les joueurs qui utilisent deux numéros d'identification différents jusqu'au 31 Décembre 2015. Toutes les parties jouées avec les deux références FIDE seront recalculées et les classements des joueurs seront restaurés. A compter du 1^{er} Janvier 2016, tous les joueurs trouvés avec deux numéros d'identification différents seront pénalisés par une taxe de 20 euros et toutes les parties jouées avec la référence FIDE la plus récente ne seront pas comptabilisées pour le joueur fautif. Ces sanctions peuvent être annulées si une explication adéquate est donnée pour la deuxième référence FIDE.

1.5. Chaque joueur enregistré doit représenter :

1.5.1. Soit une Fédération nationale d'échecs (NCF), qui est membre de la FIDE.

1.5.2. Soit, sur décision du Conseil de la FIDE, une organisation affiliée qui représente un territoire autonome qui n'est pas contenu dans plus d'une NCF.

1.6. Il existe une catégorie spéciale appelée «joueurs sous le drapeau FIDE» (le symbole de la Fédération est FID) pour couvrir les joueurs qui sont, pour une raison quelconque, sans Fédération, afin d'assurer que ces joueurs puissent jouer aux échecs dans des tournois homologués par la FIDE.

1.7. Un joueur peut être enregistré sous une fédération s'il ou elle en a la citoyenneté, est naturalisé(e) ou réside dans le pays de cette fédération.

1.8. Un joueur ne peut être inscrit et ne peut représenter qu'une seule Fédération à un moment donné.

1.9. Un joueur qui a une double nationalité doit être enregistré auprès d'une seule Fédération et ne peut représenter qu'une seule Fédération à la fois.

1.10. La Base de données des joueurs de la FIDE stocke les données suivantes pour chaque joueur : prénom, nom, sexe, date de naissance, lieu de naissance, nationalité, Fédération qu'il représente, photo du joueur ainsi qu'une adresse électronique valide à des fins de contact. Tous les champs, à l'exception de la photo, sont obligatoires pour que l'enregistrement soit validé ; si un champ n'est pas correctement rempli, le système de classement de la FIDE ne permet pas de finaliser l'enregistrement.

1.10.1. Conformément à la politique de protection des données de la FIDE, seuls le prénom, le nom de famille, le sexe, l'année de naissance, la Fédération représentée, l'ID FIDE et les titres sont affichés dans le profil web public d'un joueur.

1.10.2. Lors de la première inscription au système de classement de la FIDE, tout joueur a le droit de demander à la FIDE de masquer son année de naissance et son sexe, en communiquant les informations pertinentes à son responsable national des classements.

1.10.3. Tout joueur a le droit de demander à la FIDE de masquer son année de naissance et son sexe, conformément à la procédure établie par la politique de protection des données de la FIDE, Section A, Art. 18, par. 7 et suivants.

1.11. Le site internet de la FIDE et l'application FIDE Online Arena (FOA) n'affichent que le prénom, le nom, le sexe, l'année de naissance, la Fédération et, si disponible, la photo du joueur.

1.12. Toutes les Fédérations Nationales (NCF) sont tenues d'enregistrer leurs joueurs FIDE. Les règlements sur l'enregistrement, les transferts et l'éligibilité FIDE s'appliquent. Tous les joueurs qui ont déjà une référence FIDE avant le 1er Janvier 2015 sont considérés enregistrés.

1.13. L'enregistrement peut être fait de 4 manières différentes :

1.13.1. Les responsables nationaux du classement FIDE (Ratings Officers) peuvent enregistrer de nouveaux joueurs associés à leur propre fédération nationale et des joueurs « sous le drapeau FIDE ». Lors de l'enregistrement d'un joueur, le responsable national du classement est tenu de remplir correctement les champs requis ainsi que respecter la politique de protection des données de la FIDE.

1.13.2. L'administrateur du classement FIDE peut enregistrer de nouveaux joueurs dans des circonstances spéciales seulement, dans les événements de la FIDE. Dans ce cas, l'arbitre en chef et l'organisateur sont chargés de fournir les données correctes des joueurs. Les événements FIDE sont toutes les compétitions sous l'égide de :

- a) la Commission du Championnat du monde & Olympiades ou la Commission des Événements,
- b) les compétitions continentales qui fournissent des qualifiés à l'une des compétitions susmentionnées,
- c) les événements énumérés et décrits en détail dans différentes parties du Manuel de la FIDE.

1.13.3. Les nouveaux joueurs peuvent s'inscrire eux-mêmes sur la zone de jeu en ligne de la FIDE (FOA). Ces joueurs ne sont pas associés à une Fédération nationale, mais le drapeau de la FIDE (FID) leur est attribué jusqu'à ce qu'ils deviennent membres d'une fédération nationale.

1.13.4. Quand un enfant s'inscrit à sm.fide.com il se verra attribuer un ID FIDE. Si cette personne a déjà un ID FIDE avant l'enregistrement, sa référence FIDE sera conservée, aucune nouvelle référence ne lui sera donnée. Après la mise à niveau vers Premium sur sm.fide.com, un enfant obtient un classement CiS (CiS rating).

1.14. Toutes les données des joueurs sont obligatoires pour l'inscription en ligne à la FOA. Pour les joueurs enregistrés par les responsables nationaux du classement ou par l'administrateur FIDE, prénom, nom, sexe, date de naissance, adresse e-mail et la Fédération sont obligatoires pour valider l'enregistrement.

1.14.1. Il est fortement recommandé aux joueurs sans adresse électronique de fournir une adresse électronique de contact valide. Pour les mineurs, l'adresse e-mail des parents est fortement recommandée.

1.15. Un nouvel enregistrement réussi renvoie la référence FIDE du joueur.

1.16. La référence FIDE d'un joueur nouvellement inscrit sera envoyée par courriel, ainsi que le mot de passe pour accéder aux données statistiques du site web de la FIDE.

1.17. Les Fédérations Nationales (NCF) sont informées des nouveaux joueurs inscrits par l'administrateur du classement de la FIDE et par l'arène en ligne de la FIDE, en fonction de la Fédération désignée pour les joueurs.

1.18. Les joueurs déjà enregistrés peuvent avoir des données manquantes. La FIDE encourage les joueurs eux-mêmes et les responsables nationaux du classement FIDE à remplir ces données dans la mesure du possible en communiquant avec l'Administrateur FIDE.

A compter du 1er janvier 2020, l'administrateur du classement de la FIDE envoie aux responsables de classement nationaux une liste des enregistrements non complétés, leur demandant soit de compléter, soit de retirer de la liste les enregistrements pour lesquels les données obligatoires ne sont pas remplies.

1.18.1. Les responsables nationaux du classement devront répondre aux demandes de l'administrateur du classement selon l'article 1.18 dans un délai de 6 mois. Si le délai n'est pas respecté, les joueurs inactifs dont les données ne sont pas complétées seront retirés de la liste par l'administrateur du classement.

1.19. Un tournoi ne sera pas pris en compte pour le classement s'il y a des joueurs sans référence FIDE valide. Les Responsables Nationaux du classement FIDE (NRO) doivent s'assurer que tous les joueurs ont un FIN valide avant l'envoi du rapport de tournoi FIDE.

2. Licences devant l'échiquier

2.1. Tous les joueurs enregistrés représentant une fédération nationale qui est membre de la FIDE sont autorisés à jouer devant l'échiquier.

2.2. Le 31 décembre de chaque année, le trésorier dresse la liste sur le site de la FIDE des pays qui sont réputés pour avoir plus de six mois d'arriérés. Jusqu'au paiement de ces arriérés, les joueurs de ces fédérations ne sont pas répertoriés sur le site Web de la FIDE et ne peuvent participer à aucun événement de la FIDE (comme décrit dans l'article 1.13.2 du présent règlement). Les joueurs représentant ces fédérations sont autorisés à participer à n'importe quel autre tournoi FIDE.

2.3. Les Fédérations (NCF) ont le droit de déclarer qu'un joueur ne les représente plus. Un joueur peut être radié par la FIDE sur décision du Comité directeur de la Fédération nationale, envoyée par courrier au Secrétariat de la FIDE, en expliquant clairement les raisons de sa décision. Le Bureau Présidentiel de la FIDE doit décider si les raisons sont suffisantes et confirmer la radiation du joueur.

2.4. Chaque fois qu'une Fédération (NCF) radie puis réenregistre un joueur, elle doit payer une taxe de 25 € à la FIDE.

2.5. Les joueurs n'ayant pas de Fédération sont automatiquement considérés comme des joueurs « sous drapeau FIDE » et leurs cartes de profil du site Web indiquent FID pour leur Fédération.

2.6. Les joueurs enregistrés en tant que FID sont provisoirement autorisés à jouer au cours des tournois homologués FIDE devant l'échiquier (OTB) après avoir payé les « frais de licence FIDE » de 60 euros. Les joueurs « sous drapeau FIDE » sont encouragés à se rattacher à une fédération nationale plutôt qu'à continuer à jouer comme FID.

2.7. La licence provisoire sous pavillon FIDE expire le 30 Juin de l'année suivante.

2.8. Avant le 1er juillet, la licence doit être renouvelée avec un paiement de 60 euros à la FIDE, sans autre notification de la FIDE, faute de quoi la licence est annulée.

2.9. Les joueurs « sous drapeau FIDE » avec une licence provisoire valable sont considérés comme des « licenciés » sur leurs cartes de profil du site Web de la FIDE.

2.10. Les joueurs « sous drapeau FIDE » ne sont pas autorisés à participer aux compétitions de la FIDE et continentales.

2.11. Les joueurs « sous drapeau FIDE » peuvent participer à n'importe quel autre tournoi homologué FIDE à condition qu'ils soient « licenciés ».

2.12. Un joueur qui s'inscrit pour participer à toute compétition classée FIDE est tenu de fournir sa référence FIDE. Si le joueur n'a pas de référence FIDE, l'organisateur doit alors suivre l'une des options ci-dessous :

2.12.1. Demander à la Fédération (NCF) de l'Organisateur d'enregistrer le joueur et fournir une référence FIDE sous le drapeau de sa fédération. La référence FIDE doit être fournie avant la soumission du tournoi pour le classement. La FIDE informera le joueur de sa référence FIDE par e-mail.

2.12.2. Si le joueur sans référence FIDE souhaite devenir membre d'une Fédération autre que la NCF de l'Organisateur, le joueur ne peut être autorisé à jouer qu'après :

- a) l'enregistrement avec la NCF en question, ou,
- b) l'acquisition d'une licence provisoire comme joueur « sous drapeau FIDE »

2.13. Les « frais de licence FIDE » doivent être versés directement à la FIDE en utilisant le système de paiement en ligne de la FIDE. Dès la confirmation de paiement, le joueur « sous drapeau FIDE » est considéré comme licencié.

3. Licences à la FOA

3.1. Un joueur enregistré est considéré comme un membre à part entière de la FOA en payant la cotisation annuelle ou en revendiquant une offre d'abonnement gratuit.

3.2. Le profil FOA du joueur indique clairement la date d'expiration de l'adhésion d'un joueur.

- 3.3. Seuls les membres à part entière de la FOA sont autorisés à jouer dans les parties classées de la FOA.
- 3.4. Les joueurs dont l'adhésion a expiré sont considérés comme des membres invités.
- 3.5. Les membres invités ont un accès limité aux services et sont uniquement autorisés à jouer des parties ne comptant pas pour le classement.
- 3.6. Si un joueur renouvelle son abonnement avec un retard de plus de 30 jours à partir de la date d'expiration, une pénalité de 10 euros est ajoutée à la cotisation annuelle.
- 3.7. La licence est sans lien avec la Fédération des joueurs.
- 3.8. La licence FOA d'un joueur peut être suspendue au cas où le joueur est reconnu coupable de triche par le système anti-triche FOA.
- 3.9. Les joueurs sanctionnés par la Commission d'Éthique et de Discipline de la FIDE ne sont pas autorisés à jouer aux échecs en ligne sur la FOA.

4. Le responsable national du classement

- 4.1. Toute fédération nationale d'échecs nomme un ou plusieurs responsables nationaux de classement qui sont les seuls officiels autorisés à opérer sur la base de données des joueurs de la FIDE. La FIDE a le droit de publier le nom et l'adresse électronique des responsables nationaux du classement sur son site web (annuaire). Le responsable national du classement est responsable de la saisie correcte des données dans le système de notation de la FIDE.
- 4.2. Chaque fois qu'il est constaté que le responsable national de classement a entré des données incorrectes dans la base de données des joueurs de la FIDE, la fédération d'échecs peut être facturée d'un montant de CHF 10,00 en tant que coût administratif pour la vérification des données pour chaque entrée de données incorrectes après le 1er janvier 2021, jusqu'à un maximum de CHF 1.000,00. La fédération nationale des échecs a le droit de refacturer le joueur dont les données étaient erronées au cas où il a volontairement fourni des données incorrectes causant ainsi la responsabilité de la fédération. Les articles 1.14.1, 1.18 et 1.18.1 s'appliquent de toute façon.
- 4.3. En cas de litige sur la responsabilité de la fédération, les frais supplémentaires seront suspendus jusqu'à ce que le litige soit réglé ou que le Conseil prenne une décision définitive.
- 4.4. L'Administrateur du classement de la FIDE a le droit de radier un joueur s'il s'avère que ses données sont fausses et/ou incorrectes et que le Responsable National du Classement ne les corrige pas dans un délai raisonnable.
- 4.5. Dans le cas d'une action faite en vertu de l'art. 4.3, le classement du joueur radié sera annulé.
- Les articles 1.14.1, 1.18 et 1.18.1 s'appliquent de toute façon.