



FFE Fédération
Française
des Échecs



Direction Nationale
de l'Arbitrage

ANNALES DES EXAMENS D'ARBITRES FÉDÉRAUX

SESSION DE JUIN 2026

Directeur des examens : Sylvain WLASSEWITCH - examens.dnaffe@gmail.com



FFE Fédération
Française
des Échecs



Fédération Française des Échecs : <https://echecs.asso.fr/>
Direction Nationale de l'Arbitrage : <https://dna.ffechecs.fr/>

Annales des examens - Session d'examen de juin 2026 - Sommaire



Attention ! Note importante !

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

Page de garde et information de contact	Page 1
Sommaire	Page 2
Statistiques de la session	Page 3
Les UV de juin 2026 sur SOCRATIVE	Page 4
UVR de juin 2026 – Sujet sans réponse	Page 5
UVR de juin 2026 – Grille des réponses	Page 12
UVR de juin 2026 – Corrigé détaillé	Page 13
UVC de juin 2026 – Sujet sans réponse	Page 22
UVC de juin 2026 – Grille des réponses	Page 27
UVC de juin 2026 – Corrigé détaillé	Page 28
UVO de juin 2026 – Sujet sans réponse	Page 35
UVO de juin 2026 – Grille des réponses	Page 38
UVO de juin 2026 – Corrigé détaillé	Page 39
UVT de juin 2026 – Sujet sans réponse	Page 43
UVT de juin 2026 – Grille des réponses	Page 51
UVT de juin 2026 – Corrigé détaillé	Page 52



FFE Fédération
Française
des Échecs

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
Statistiques de la session – Juin 2026

365 candidats étaient inscrits à cette session, **329** étaient effectivement présents dans l'un des **51** centres d'examens.

Candidats	Inscrits	Présents	Absents	Copies vides	% Absents	Reçus	Taux*
UVR	293	264	29	1	10 %	159	60 %
UVC	194	170	24	0	12 %	84	49 %
UVO	46	40	6	0	13 %	21	53 %
UVT	57	50	7	0	14 %	25	50 %
TOTAL	590	524	66	1	11 %	-	-

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

Nombre de participants composant au moyen d'un » fichier PDF » ou « en ligne »				
	Total	Pdf	En Ligne	% en Ligne
Candidats inscrits	365	215	150	41 %

Dates des stages théoriques des candidats (% des candidats, pas des UV inscrites)			
Janvier à Juin 2026	Juillet à Décembre 2025	Janvier à Juin 2025	Juillet à Décembre 2024
70 %	14 %	8 %	8 %

Ligues	Centres d'examens	UVR	UVC	UVO	UVT	Nombre de candidats	Absents	Taux de présence (% candidats)	Ligues
ARA	5 centres	33	24	5	3	38	2	95 %	ARA
BFC	5 centres	15	14	0	1	16	1	94 %	BFC
BRE	3 centres	15	13	1	1	17	0	100 %	BRE
CVL	4 centres	16	6	1	2	18	3	83 %	CVL
EST	5 centres	27	17	1	4	33	0	100 %	EST
HDF	5 centres	14	15	9	9	26	2	92 %	HDF
IDF	2 centres	37	21	10	14	52	3	94 %	IDF
NAQ	5 centres	18	17	3	4	26	3	88 %	NAQ
NOR	2 centres	21	11	1	1	22	3	86 %	NOR
OCC	4 centres	29	19	7	9	38	5	87 %	OCC
PAC	5 centres	37	23	5	5	44	9	80 %	PAC
PDL	0 centre	0	0	0	0	0	-	-	PDL
CRS	1 centre	6	3	0	0	6	2	67 %	CRS
GUA	1 centre	2	2	0	0	2	0	100 %	GUA
GUY	2 centres	6	3	2	3	9	2	78 %	GUY
REU	1 centre	16	6	0	0	16	1	94 %	REU
MAR	1 centre	1	0	1	1	2	0	100 %	MAR
TOTAL	51 centres	293	194	46	57	365	36	90 %	

Les UV de Juin 2026 sur SOCRATIVE

*Pour les arbitres qui souhaitent réviser sans PDF
ou pour les futurs candidats qui souhaitent s'entraîner dans les conditions de l'examen,
Les UV de juin 2026 restent disponible à tout moment sur SOCRATIVE.
Ces UV sont présentées en conditions « examens ».*

Consignes pour tester les UV sur SOCRATIVE :

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

Noms des salles virtuelles pour tester les UV :

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

**TESTUVR
TESTUVC
TESTUVO
TESTUVT**

Pour les futurs candidats :

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

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVR session de juin 2026 – Sujet sans réponse

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

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

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant en nommant l'article correspondant.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

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

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

AVANT DE COMMENCER :

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

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

Exemples :

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

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

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

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

Partie QCM (questions 1 à 15) :

Question 1 : Cadence 20 min. + 3s/coup

Les Blancs touchent leur Roi. Ils disposent d'un coup légal du Roi, mais c'est un coup perdant. Ils disent alors « j'adoube », et reposent le Roi sur sa case ; puis ils jouent un pion.

a)	Vous intervenez seulement si l'adversaire réclame
b)	Ayant dit « j'adoube », il n'est pas obligé de jouer la pièce touchée
c)	Vous n'intervenez pas en partie rapide, mais vous rappelez la règle au joueur, à la fin de la partie, pour ne pas le déranger
d)	Vous l'obligez à jouer le Roi

Question 2 :



Les Noirs viennent de jouer le pion f5.

Parmi les réponses proposées pour les Blancs, laquelle est légale ?

a)	exf6 en passant
b)	0-0
c)	0-0-0
d)	Rf2

Question 3 :



Championnat départemental U08.

Les Blancs viennent de jouer Dxf7. Ils annoncent « échec et mat ».
Les Noirs vous demandent : « C'est mat ? ».

Laquelle des propositions suivantes est la moins mauvaise ?

a)	Vous restez silencieux, et vous ignorez totalement la demande de l'enfant, car il ne faut pas aider les joueurs
b)	Vous lui dites « Qu'est-ce que tu en penses ? »
c)	Vous lui dites « joue Cavalier prend Dame »
d)	Vous validez le mat

Question 4 : Un joueur vient vous voir avant le début de la ronde. Il vous indique qu'il est diabétique, qu'il a un capteur relié à son téléphone. Il vous demande si cela pose un problème, et s'il peut garder le téléphone avec lui.

a)	Vous le signalez à la commission antitriche
b)	Vous lui dites de le mettre dans un sac, au vestiaire, en mode avion et silencieux
c)	Vous l'interdisez, car les téléphones ne sont pas autorisés pendant la partie
d)	Vous lui demandez de montrer l'application, et si tout vous semble normal et sans risque, vous l'autorisez

Question 5 : En National 4, un capitaine vous montre une position avec trois Tours blanches. Il vous demande si c'est possible.

a)	Vous demandez au capitaine de ne pas vous déranger.
b)	La position initiale était forcément fausse, vous faites rejouer la partie.
c)	Vous vérifiez s'il y a eu une promotion en Tour.
d)	Vous remerciez le capitaine, et vous sanctionnez le joueur qui a trois Tours.

Question 6 : Cadence : 50 min + 10 s/coup.

Un collégien, à qui il reste 15 min. à la pendule, vient de mettre sa pendule en pause. Il vous demande s'il peut la laisser en pause pour aller aux toilettes. L'adversaire, un enseignant à la retraite, vous dit « ça m'embête un peu, mais comme vous voulez ».

a)	J'explique au jeune qu'il a largement le temps d'aller aux toilettes, et je relance sa pendule.
b)	Je sanctionne le jeune pour un arrêt injustifié de la pendule.
c)	L'adversaire semble conciliant, je laisse faire.
d)	J'explique à l'adversaire que c'est équivalent à une urgence médicale.

Question 7 : *Cadence : 20 min + 5 s/coup*

Un joueur déplace sa pièce de la main droite, puis appuie sur la pendule de la main gauche. Que faites-vous ?

a)	Vous déclarez le coup illégal.
b)	Vous sanctionnez le joueur pour mauvaise utilisation de la pendule, par exemple en lui enlevant 1 min.
c)	Vous n'intervenez pas.
d)	Vous annulez le coup et demandez au joueur de le rejouer.

Question 8 : En championnat régional individuel (50 min. + 10 s/coups), des joueurs ont débuté une partie avec les couleurs inversées. Les Noirs ont joué 10 coups, et les Blancs réfléchissent au 11e. Vous vous apercevez de l'erreur. Que faites-vous ?

a)	Vous faites recommencer cette partie avec les bonnes couleurs.
b)	Dix coups ont été joués par les Blancs, la partie continue.
c)	Vous déclarez la partie perdue pour les deux joueurs.
d)	Vous déclarez partie nulle.

Question 9 : *Match par équipes. 90 min. + 30 s/coup*

30 min après le début de la ronde, un capitaine se plaint : « Ils ont joué 10 coups, regardez la pendule, elle ne rajoute pas les 30s/coup ».

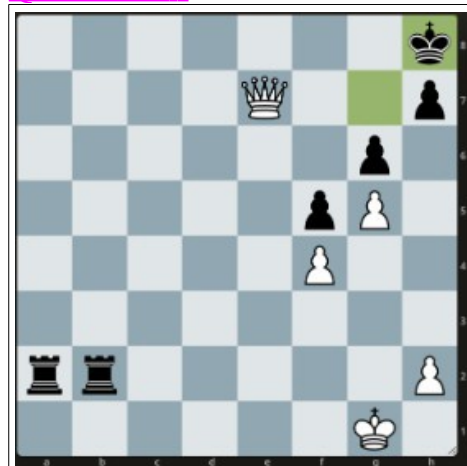
La pendule affiche : Côté Blancs 01:10 / Côté Noirs 01:20.

a)	Vous demandez au capitaine de ne pas intervenir sur les parties. Il n'est là que pour les propositions de nulles.
b)	Après 10 coups, on ne touche plus aux réglages.
c)	Vous réglez la pendule avec les 30s, et vous rajoutez cinq (5) min à chaque joueur.
d)	Vous réglez la pendule avec les 30s, et vous rajoutez trois (3) min à chaque joueur.

Question 10 : Quelle proposition n'est PAS considérée comme un coup illégal ?

a)	Jouer sa pièce de la main droite, et capturer la pièce de l'adversaire de la main gauche.
b)	Jouer de la main droite, et appuyer sur la pendule de la main gauche.
c)	Appuyer sur la pendule sans avoir joué.
d)	Laisser le pion sur la 8e rangée, appuyer sur la pendule, puis mettre une Dame à la place du pion.

Question 11 :



Dernière ronde d'un tournoi scolaire (20 min. + 5 s/coup)

Les Noirs jouent Roi g7-h8 depuis plusieurs coups ; les Blancs jouent Dame e8-e7 également depuis plusieurs coups.

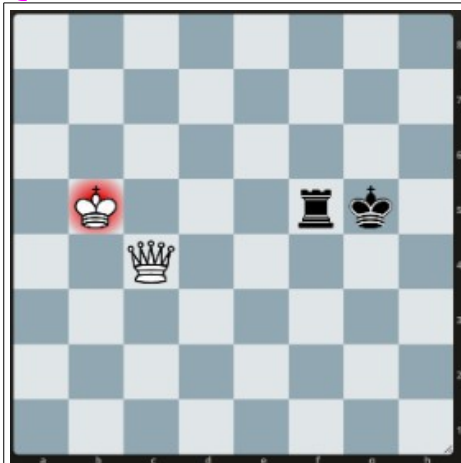
Vous avez compté cinq (5) fois la même position, mais personne n'a réclamé de nulle.

Vous intervenez pour déclarer la nulle.

Mais les Blancs vous disent : « Et non, j'ai mat en un coup avec Df8, il n'a pas réclamé ! »

a)	Vous reconnaissez votre erreur, et vous accordez le gain aux Blancs.
b)	Vous expliquez que la position est apparue cinq fois, et que la nulle est automatique, même en rapide.
c)	Vous demandez aux Noirs s'ils sont d'accord sur le fait qu'il y a bien mat, après Dame f8.
d)	Vous expliquez aux Noirs que le mat prime, de toute façon, c'était perdant.

Question 12 :



Tournoi homologué pour débutants.

Les Blancs vont rater leur train, s'ils ne partent pas immédiatement.

Ils proposent nulle.

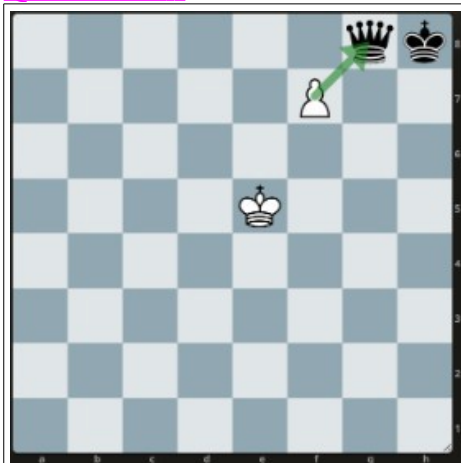
L'adversaire refuse.

Alors les Blancs abandonnent, et vont à la gare.

Quel est le résultat de la partie ?

a)	1-0
b)	0-1
c)	½ (nulle)
d)	F-1 (gain Noir par forfait)

Question 13 :



Championnat de France universitaire (rapide).

Un peu plus tôt dans la partie, les Blancs avaient laissé leur Roi en échec, et vous aviez sanctionné ce coup illégal.

Quelques coups plus tard, les Blancs jouent pion f7 prend la Dame en g8. Ils laissent le pion en g8, et appuient sur la pendule. Ils tendent la main à l'adversaire et disent « Bon, c'est nulle ».

L'adversaire réclame le gain.

a)	La promotion inachevée est sanctionnée comme un coup illégal. C'est le deuxième, donc partie perdue pour les Blancs.
b)	J'exclus le joueur qui a les Noirs pour comportement anti-sportif.
c)	Après la promotion en Dame blanche, le Roi noir est obligé de la capturer. Il n'y a aucune suite de coups qui mène au mat, c'est nulle.
d)	Vous expliquez aux Noirs qu'ils ont raison, mais que ce serait plus « sportif » d'accepter la nulle. Ce n'est pas le championnat du monde.

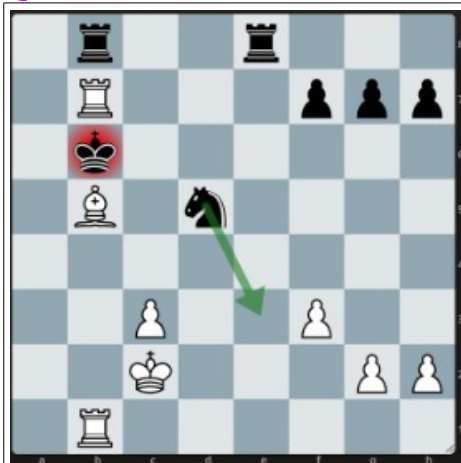
Question 14 : *Open pour des joueurs à moins de 1600 Elo.*

Un joueur refuse de jouer contre son adversaire.

Vous lui demandez pourquoi, et il répond « Vous avez vu sa couleur de peau ? » Vous lui expliquez qu'il risque une sanction. Il insiste pour avoir un autre adversaire, et il ajoute « En plus, c'est une femme ! »

a)	Vous proposez à l'arbitre en chef de modifier l'appariement, car il ne faut pas faire de vague.
b)	Vous lui dites : « vous êtes un imbécile, on va s'expliquer dehors ».
c)	Vous démarrez la pendule du joueur, et vous allez vous cacher.
d)	Vous proposez à l'arbitre en chef d'exclure ce joueur.

Question 15 :



Partie de blitz.

Les Noirs ne voient pas qu'ils sont en échec, et font eux-mêmes échec avec le Cavalier e3.

Les deux Rois sont alors en échec, mais avant que vous n'interveniez, les Blancs répondent Rd3. Les Noirs réclament le gain.

a)	Vous accordez le gain aux Noirs, à cause du coup illégal.
b)	Vous accordez le gain aux Blancs, à cause du coup illégal.
c)	Vous revenez à la première faute, et remplacez le Roi en c2 et le Cavalier en d5, et demandez aux Noirs de parer l'échec.
d)	Vous validez 1...Ce3+ 2.Rd3, et vous demandez aux Noirs de continuer la partie.

Partie questions ouvertes (questions 16 à 25) :

Décrivez votre intervention et justifiez votre décision. 1,5 points maximum par question.

Question 16 :



Cadence 15 min KO

Vous voyez les Blancs jouer le coup suivant Fxh8.
Puis ils appuient sur la pendule.

Question 17 : Cadence 90 min + 30s/coup :

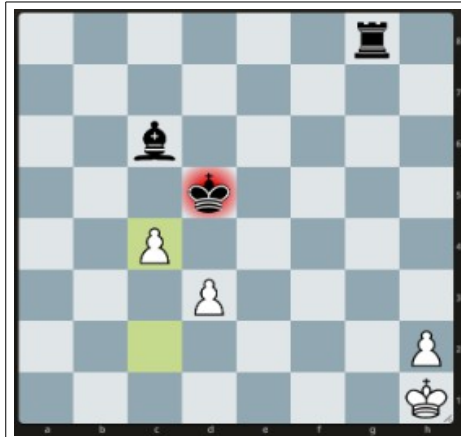
Le joueur au trait réclame le match nul (50 coups). Après avoir demandé à son adversaire s'il accepte le match nul, ce dernier refuse. Vous allez reconstituer à l'écart, avec les deux adversaires. Vous vous apercevez qu'il y a eu un premier coup illégal de Roi, au 35e coup de la partie.

Qu'allez-vous faire ?

Question 18 :

National 4 : vous arbitrez, et votre club reçoit une équipe avec un joueur mal-voyant. L'adversaire vous demande comment on fait pour la règle de la « pièce touchée », puisque le joueur en situation de handicap peut toucher les pièces.

Question 19 :



Cadence 5 min KO

Les Blancs viennent de jouer le pion en c4. Les Noirs réfléchissent et tombent au temps.

Question 20 :

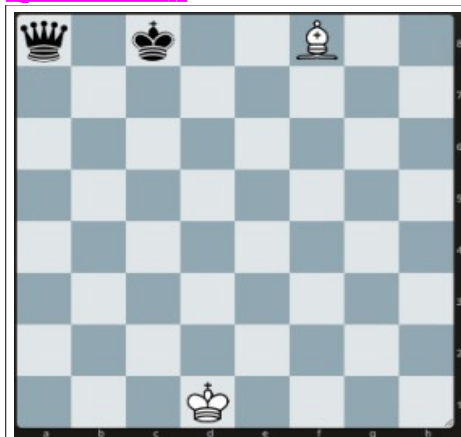
On vous appelle au 1er échiquier de la N3.

La position montre que les Noirs ont fait échec et mat.

La pendule des Noirs affiche -00:00, celle des Blancs 10:23. Les Blancs : « il était tombé depuis deux ou trois coups, j'ai continué à jouer, mais il était tombé ».

Les Noirs : « honnêtement, je ne me souviens pas ». Le capitaine des Noirs corrige son joueur : « il a raison, tu étais déjà tombé au coup d'avant ».

Question 21 :



Tournoi homologué pour débutants.

Les Noirs vont rater leur train, s'ils ne partent pas immédiatement. Ils proposent nulle. L'adversaire refuse. Alors les Noirs abandonnent, et vont à la gare. Quel est le résultat de la partie ?

Question 22 :

Cadence 50 min + 10 s/coup

Il reste 4 min à la pendule des Blancs. Ils ont noté leurs coups, mais pas les deux derniers coups des Noirs. Que faites-vous ?

Question 23 :



Cadence 5 min + 3s/coup

Il reste deux secondes aux Noirs. Ils jouent Tg3, mais font tomber la Tour noire et les quatre pions. Ils remettent la Tour en g3. Il reste une seconde aux Noirs quand ils appuient sur la pendule. Puis ils commencent à remettre les pions sur leur case. Les Blancs vous appellent.

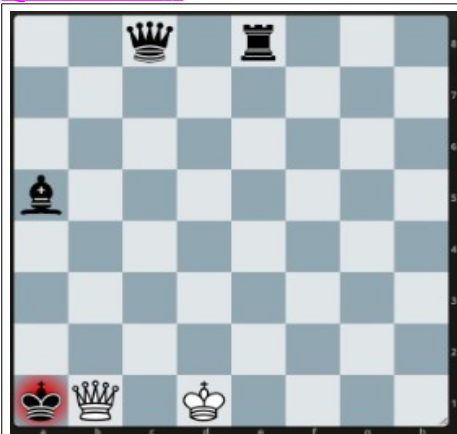
Question 24 :



Cadence 15 min + 3s/coup

Les Blancs jouent Dame g1, pensant roquer. Puis Tour f1. Avant d'appuyer sur la pendule, ils réalisent leur erreur, et vous appellent.

Question 25 :



Cadence 3min + 2s/coup

**Il n'y a pas encore eu de coup illégal dans cette partie.
Les Noirs, avec une seconde à la pendule, jouent Dame prend Dame,
appuient sur la pendule. Les Blancs ne voient pas comment se sauver.
Ils vous demandent « Est-ce mat ? »**

Fin du sujet de l'UVR

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVR session de juin 2026 – Grille des réponses

Question	Réponse	Articles de référence (Tous ces articles se trouvent dans le livre de l'arbitre, Règles du jeu)	Taux Réussite
1	D	Art. 4.2.1 ; 4.3 ; 4.5	85 %
2	C	Art. 3.7.3.1 ; 3.7.3.2 ; 3.8.2.2 ; 3.9	83 %
3	B	Art. 12.2 ; 12.6 ; Préambule	90 %
4	D	Art. 11.3.2 ; 11.3.3 ; 12.2.6	77 %
5	C	Art. 3.7.3.3 ; 3.7.3.4 ; 3.7.3.5	75 %
6	A	Art. 6.11.2 ; 6.11.4 ; 12.9	53 %
7	B	Art. 6.2.3 ; 6.2.4 ; 12.9	48 %
8	B	Art. 7.3	74 %
9	C	Art. 6.10.2	52 %
10	B	Art. 6.2.3 ; 7.5.2 ; 7.5.3 ; 7.5.4	52 %
11	B	Art. 9.6.1	51 %
12	B	Art. 5.1.2 ; 5.2.2	47 %
13	C	Art. 3.7.3.3 ; 3.7.3.5 ; 7.5.2 ; 7.5.5	76 %
14	D	Art. 11.1 ; 11.7 ; 12.9	82 %
15	D	Art. Annexe B.3 ; Annexe A.5.2 ; 7.5.1 ; 7.5.5	41 %
16	Art. 3.9 ; 7.5.1 ; Annexe A.5.2 L'arbitre met la pendule en pause, demande aux Blancs de jouer un coup légal, et ajoute 1 minute aux Noirs, car il s'agit du premier coup illégal achevé dans une partie rapide.		68 %
17	Art. 7.5.1 ; 9.3 ; 9.5 La position immédiatement avant l'irrégularité doit être rétablie. L'arbitre ne peut pas « ignorer » ce coup illégal sous prétexte qu'il est ancien ou qu'aucune réclamation n'avait été faite à ce moment-là.		58 %
18	Art. Annexe D ; 4.2.1 ; 4.3 ; 4.9 La règle de la pièce touchée ne s'applique que lorsque le joueur retire une pièce de son logement/trou sur l'échiquier adapté.		72 %
19	Art. 6.9 ; 5.2.2 La position est une position morte et la partie est nulle.		36 %
20	Art. 6.8 ; 6.9 ; 5.1.1 Gain Noir.		40 %
21	Art. 5.1.2 ; 5.2.2 La partie doit être déclarée nulle.		40 %
22	Art. 8.1 ; 8.4 ; 8.5.2 Les Blancs ayant seulement 10 secondes d'incrément et moins de 5 minutes à la pendule, ils sont autorisés à ne plus noter les coups. Le fait que les deux derniers coups des Noirs ne figurent pas sur leur feuille est donc légal. On n'intervient pas.		32 %
23	Art. 7.4.1 ; 7.4.2 ; 7.4.3 Cette irrégularité perturbe la conduite normale de la partie. L'arbitre peut appliquer une sanction disciplinaire selon l'article 12.9 et, conformément à l'article 12.9.6, déclarer la partie perdue pour les Noirs.		34 %
24	Art. 4.4.2 ; 4.7.2 ; 4.3.1 Comme moins de 10 coups ont été joués, la partie doit être annulée et rejouée avec les pièces correctement placées.		43 %
25	Art. 7.5.1 ; Annexe B.3 ; Annexe A.5.2 ; 5.1.1 La partie est immédiatement nulle.		49 %

* Taux réussite : Pour les questions ouvertes pourcentages moyen du score maximal de la question (Rappel : 1,5 point pour ces questions)

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVR session de juin 2026 – Corrigé détaillé

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

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

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant en nommant l'article correspondant.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

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

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

AVANT DE COMMENCER :

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

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

Exemples :

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

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

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

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

Partie QCM (questions 1 à 15) :

Question 1 : Cadence 20 min. + 3s/coup

Les Blancs touchent leur Roi. Ils disposent d'un coup légal du Roi, mais c'est un coup perdant. Ils disent alors « j'adoube », et reposent le Roi sur sa case ; puis ils jouent un pion.

a)	Vous intervenez seulement si l'adversaire réclame
b)	Ayant dit « j'adoube », il n'est pas obligé de jouer la pièce touchée
c)	Vous n'intervenez pas en partie rapide, mais vous rappelez la règle au joueur, à la fin de la partie, pour ne pas le déranger
d)	Vous l'obligez à jouer le Roi

Art. 4.2.1 ; 4.3 ; 4.5

Question 2 :



Les Noirs viennent de jouer le pion f5.

Parmi les réponses proposées pour les Blancs, laquelle est légale ?

a)	exf6 en passant
b)	0-0
c)	0-0-0
d)	Rf2

Art. 3.7.3.1 ; 3.7.3.2 ; 3.8.2.2 ; 3.9

Question 3 :



Championnat départemental U08.

Les Blancs viennent de jouer Dxf7. Ils annoncent « échec et mat ».
Les Noirs vous demandent : « C'est mat ? ».

Laquelle des propositions suivantes est la moins mauvaise ?

a)	Vous restez silencieux, et vous ignorez totalement la demande de l'enfant, car il ne faut pas aider les joueurs
b)	Vous lui dites « Qu'est-ce que tu en penses ? »
c)	Vous lui dites « joue Cavalier prend Dame »
d)	Vous validez le mat

Art. 12.2 ; 12.6 ; Préambule

Question 4 : Un joueur vient vous voir avant le début de la ronde. Il vous indique qu'il est diabétique, qu'il a un capteur relié à son téléphone. Il vous demande si cela pose un problème, et s'il peut garder le téléphone avec lui.

a)	Vous le signalez à la commission antitriche
b)	Vous lui dites de le mettre dans un sac, au vestiaire, en mode avion et silencieux
c)	Vous l'interdisez, car les téléphones ne sont pas autorisés pendant la partie
d)	Vous lui demandez de montrer l'application, et si tout vous semble normal et sans risque, vous l'autorisez

Art. 11.3.2 ; 11.3.3 ; 12.2.6

Question 5 : En National 4, un capitaine vous montre une position avec trois Tours blanches. Il vous demande si c'est possible.

a)	Vous demandez au capitaine de ne pas vous déranger.
b)	La position initiale était forcément fausse, vous faites rejouer la partie.
c)	Vous vérifiez s'il y a eu une promotion en Tour.
d)	Vous remerciez le capitaine, et vous sanctionnez le joueur qui a trois Tours.

Art. 3.7.3.3 ; 3.7.3.4 ; 3.7.3.5

Question 6 : *Cadence : 50 min + 10 s/coup.*

Un collégien, à qui il reste 15 min. à la pendule, vient de mettre sa pendule en pause. Il vous demande s'il peut la laisser en pause pour aller aux toilettes. L'adversaire, un enseignant à la retraite, vous dit « ça m'embête un peu, mais comme vous voulez ».

a)	J'explique au jeune qu'il a largement le temps d'aller aux toilettes, et je relance sa pendule.
b)	Je sanctionne le jeune pour un arrêt injustifié de la pendule.
c)	L'adversaire semble conciliant, je laisse faire.
d)	J'explique à l'adversaire que c'est équivalent à une urgence médicale.

Art. 6.11.2 ; 6.11.4 ; 12.9

Question 7 : *Cadence : 20 min + 5 s/coup*

Un joueur déplace sa pièce de la main droite, puis appuie sur la pendule de la main gauche. Que faites-vous ?

a)	Vous déclarez le coup illégal.
b)	Vous sanctionnez le joueur pour mauvaise utilisation de la pendule, par exemple en lui enlevant 1 min.
c)	Vous n'intervenez pas.
d)	Vous annulez le coup et demandez au joueur de le rejouer.

Art. 6.2.3 ; 6.2.4 ; 12.9

Question 8 : En championnat régional individuel (50 min. + 10 s/coups), des joueurs ont débuté une partie avec les couleurs inversées. Les Noirs ont joué 10 coups, et les Blancs réfléchissent au 11e. Vous vous apercevez de l'erreur. Que faites-vous ?

a)	Vous faites recommencer cette partie avec les bonnes couleurs.
b)	Dix coups ont été joués par les Blancs, la partie continue.
c)	Vous déclarez la partie perdue pour les deux joueurs.
d)	Vous déclarez partie nulle.

Art. 7.3

Question 9 : *Match par équipes. 90 min. + 30 s/coup*

30 min après le début de la ronde, un capitaine se plaint : « Ils ont joué 10 coups, regardez la pendule, elle ne rajoute pas les 30s/coup ».

La pendule affiche : Côté Blancs 01:10 / Côté Noirs 01:20.

a)	Vous demandez au capitaine de ne pas intervenir sur les parties. Il n'est là que pour les propositions de nulles.
b)	Après 10 coups, on ne touche plus aux réglages.
c)	Vous réglez la pendule avec les 30s, et vous rajoutez cinq (5) min à chaque joueur.
d)	Vous réglez la pendule avec les 30s, et vous rajoutez trois (3) min à chaque joueur.

Art. 6.10.2

Question 10 : Quelle proposition n'est PAS considérée comme un coup illégal ?

a)	Jouer sa pièce de la main droite, et capturer la pièce de l'adversaire de la main gauche.
b)	Jouer de la main droite, et appuyer sur la pendule de la main gauche.
c)	Appuyer sur la pendule sans avoir joué.
d)	Laisser le pion sur la 8e rangée, appuyer sur la pendule, puis mettre une Dame à la place du pion.

Art. 6.2.3 ; 7.5.2 ; 7.5.3 ; 7.5.4



Dernière ronde d'un tournoi scolaire (20 min. + 5 s/coup)

Les Noirs jouent Roi g7-h8 depuis plusieurs coups ; les Blancs jouent Dame e8-e7 également depuis plusieurs coups.

Vous avez compté cinq (5) fois la même position, mais personne n'a réclamé de nulle.

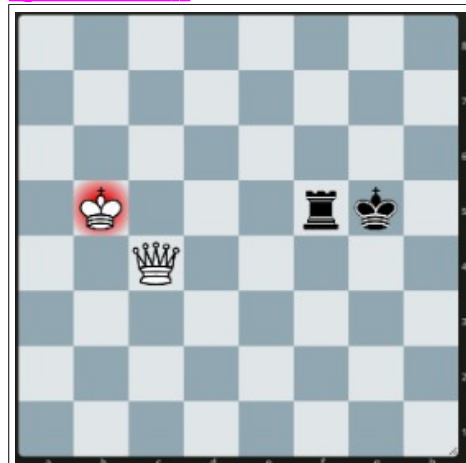
Vous intervenez pour déclarer la nulle.

Mais les Blancs vous disent : « Et non, j'ai mat en un coup avec Df8, il n'a pas réclamé ! »

a)	Vous reconnaissez votre erreur, et vous accordez le gain aux Blancs.
b)	Vous expliquez que la position est apparue cinq fois, et que la nulle est automatique, même en rapide.
c)	Vous demandez aux Noirs s'ils sont d'accord sur le fait qu'il y a bien mat, après Dame f8.
d)	Vous expliquez aux Noirs que le mat prime, de toute façon, c'était perdant.

Art. 9.6.1

Question 12 :



Tournoi homologué pour débutants.

Les Blancs vont rater leur train, s'ils ne partent pas immédiatement.

Ils proposent nulle.

L'adversaire refuse.

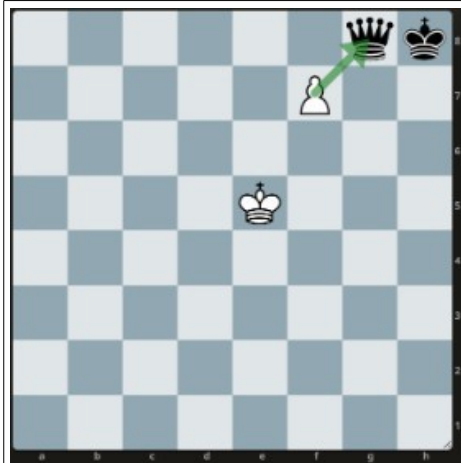
Alors les Blancs abandonnent, et vont à la gare.

Quel est le résultat de la partie ?

a)	1-0
b)	0-1
c)	½ (nulle)
d)	F-1 (gain Noir par forfait)

Art. 5.1.2 ; 5.2.2

Question 13 :



Championnat de France universitaire (rapide).

Un peu plus tôt dans la partie, les Blancs avaient laissé leur Roi en échec, et vous aviez sanctionné ce coup illégal.

Quelques coups plus tard, les Blancs jouent pion f7 prend la Dame en g8. Ils laissent le pion en g8, et appuient sur la pendule. Ils tendent la main à l'adversaire et disent « Bon, c'est nulle ».

L'adversaire réclame le gain.

a)	La promotion inachevée est sanctionnée comme un coup illégal. C'est le deuxième, donc partie perdue pour les Blancs.
b)	J'exclus le joueur qui a les Noirs pour comportement anti-sportif.
c)	Après la promotion en Dame blanche, le Roi noir est obligé de la capturer. Il n'y a aucune suite de coups qui mène au mat, c'est nulle.
d)	Vous expliquez aux Noirs qu'ils ont raison, mais que ce serait plus « sportif » d'accepter la nulle. Ce n'est pas le championnat du monde.

Art. 3.7.3.3 ; 3.7.3.5 ; 7.5.2 ; 7.5.5

Question 14 : *Open pour des joueurs à moins de 1600 Elo.*

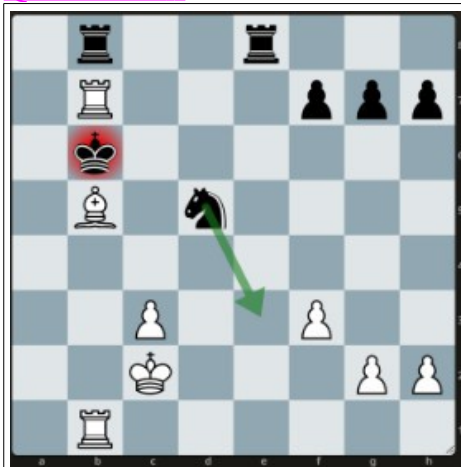
Un joueur refuse de jouer contre son adversaire.

Vous lui demandez pourquoi, et il répond « Vous avez vu sa couleur de peau ? » Vous lui expliquez qu'il risque une sanction. Il insiste pour avoir un autre adversaire, et il ajoute « En plus, c'est une femme ! »

a)	Vous proposez à l'arbitre en chef de modifier l'appariement, car il ne faut pas faire de vague.
b)	Vous lui dites : « vous êtes un imbécile, on va s'expliquer dehors ».
c)	Vous démarrez la pendule du joueur, et vous allez vous cacher.
d)	Vous proposez à l'arbitre en chef d'exclure ce joueur.

Art. 11.1 ; 11.7 ; 12.9

Question 15 :



Partie de blitz.

Les Noirs ne voient pas qu'ils sont en échec, et font eux-mêmes échec avec le Cavalier e3.

Les deux Rois sont alors en échec, mais avant que vous n'interveniez, les Blancs répondent Rd3. Les Noirs réclament le gain.

a)	Vous accordez le gain aux Noirs, à cause du coup illégal.
b)	Vous accordez le gain aux Blancs, à cause du coup illégal.
c)	Vous revenez à la première faute, et remplacez le Roi en c2 et le Cavalier en d5, et demandez aux Noirs de parer l'échec.

d) Vous validez 1...Ce3+ 2.Rd3, et vous demandez aux Noirs de continuer la partie.

Art. Annexe B.3 ; Annexe A.5.2 ; 7.5.1 ; 7.5.5

Partie questions ouvertes (questions 16 à 25) :

Décrivez votre intervention et justifiez votre décision. 1,5 points maximum par question.

Question 16 :



Cadence 15 min KO

Vous voyez les Blancs jouer le coup suivant Fxh8.
Puis ils appuient sur la pendule.

Fxh8 est un coup illégal, (il met le Roi en échec par la Dame adverse).

Le coup illégal a été validé par l'arrêt de la pendule.

L'arbitre met la pendule en pause, demande aux Blancs de jouer un coup légal, et ajoute 1 minute aux Noirs, car il s'agit du premier coup illégal achevé dans une partie rapide.

Art. 3.9 ; 7.5.1 ; Annexe A.5.2

Question 17 : Cadence 90 min + 30s/coup :

Le joueur au trait réclame le match nul (50 coups). Après avoir demandé à son adversaire s'il accepte le match nul, ce dernier refuse. Vous allez reconstituer à l'écart, avec les deux adversaires. Vous vous apercevez qu'il y a eu un premier coup illégal de Roi, au 35e coup de la partie.

Qu'allez-vous faire ?

La position immédiatement avant l'irrégularité doit être rétablie. L'arbitre ne peut pas « ignorer » ce coup illégal sous prétexte qu'il est ancien ou qu'aucune réclamation n'avait été faite à ce moment-là. (**art. 7.5.1**)

Les règles du jeu ne prévoient aucun "délai de prescription". Il faut rétablir la position au 35e coup ; ajouter deux minutes à l'adversaire du fautif ; estimer au mieux les temps restants des deux joueurs. (**art. 7.5.5**) Si le joueur a touché son Roi et qu'un coup légal de Roi existe, il devra jouer un coup légal de Roi. (**art. 4.3.1 et 4.3.3**) Après rétablissement de la position au 35e coup, la condition des 50 coups n'est plus remplie ; la réclamation de nulle n'est donc plus fondée.

Art. 7.5.1 ; 9.3 ; 9.5

Question 18 :

National 4 : vous arbitrez, et votre club reçoit une équipe avec un joueur mal-voyant. L'adversaire vous demande comment on fait pour la règle de la « pièce touchée », puisque le joueur en situation de handicap peut toucher les pièces.

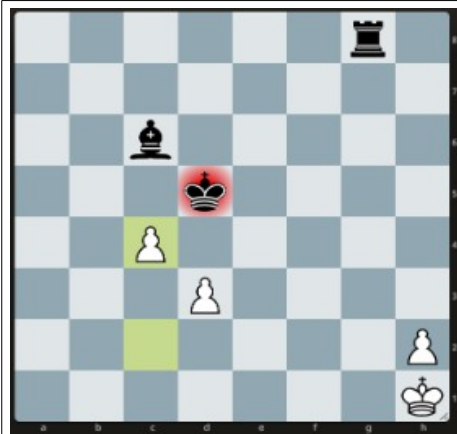
Le joueur malvoyant peut toucher les pièces du bout des doigts, pour reconnaître la position.

La règle de la pièce touchée ne s'applique que lorsque le joueur retire une pièce de son logement/trou sur l'échiquier adapté.

À ce moment-là, s'il existe un coup légal avec cette pièce, il doit la jouer.

Art. Annexe D ; 4.2.1 ; 4.3 ; 4.9

Question 19 :



Cadence 5 min KO

Les Blancs viennent de jouer le pion en c4. Les Noirs réfléchissent et tombent au temps.

Les Noirs tombent au temps. Selon l'Art. 6.9 des Règles du Jeu, la partie est perdue au temps sauf si l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux. Dans cette position, tous les coups légaux du Roi noir conduisent immédiatement au mat. Les Blancs ne peuvent donc pas mater. La position est donc une position morte (Art. 5.2.2) et la partie est nulle.

Art. 6.9 ; 5.2.2

Question 20 : On vous appelle au 1er échiquier de la N3.

La position montre que les Noirs ont fait échec et mat.

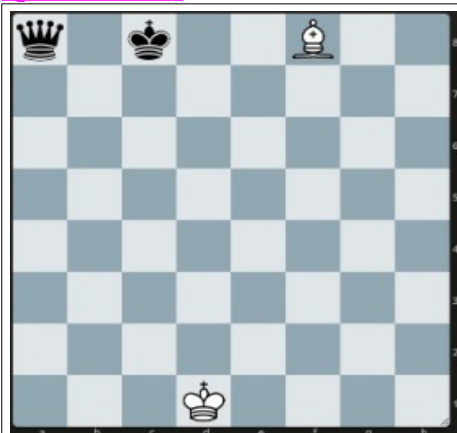
La pendule des Noirs affiche -00:00, celle des Blancs 10:23. Les Blancs : « il était tombé depuis deux ou trois coups, j'ai continué à jouer, mais il était tombé ».

Les Noirs : « honnêtement, je ne me souviens pas ». Le capitaine des Noirs corrige son joueur : « il a raison, tu étais déjà tombé au coup d'avant ».

La position constatée est un échec et mat, ce qui met immédiatement fin à la partie (art. 5.1.1). La chute du drapeau alléguée par les Blancs n'a pas été réclamée au moment où elle serait intervenue (art.6.8). Les joueurs ont continué à jouer. On considère que le drapeau est tombé quand la réclamation est faite. L'arbitre ne peut pas revenir en arrière sur la seule affirmation des Blancs, même appuyée par leur capitaine. Le résultat est donc 0-1. Gain Noir.

Art. 6.8 ; 6.9 ; 5.1.1

Question 21 :



Tournoi homologué pour débutants.

Les Noirs vont rater leur train, s'ils ne partent pas immédiatement. Ils proposent nulle. L'adversaire refuse. Alors les Noirs abandonnent, et vont à la gare. Quel est le résultat de la partie ?

Les Noirs abandonnent la partie. En principe, selon l'article 5.1.2 des Règles du Jeu, l'adversaire gagne lorsqu'un joueur abandonne. Toutefois, le même article précise que la partie est nulle si l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux. Le Fou ne peut pas mater (même avec un mat aidé), la partie doit être déclarée nulle.

Art. 5.1.2 ; 5.2.2

Question 22 : *Cadence 50 min + 10 s/coup*

Il reste 4 min à la pendule des Blancs. Ils ont noté leurs coups, mais pas les deux derniers coups des Noirs. Que faites-vous ?

En partie longue, un joueur qui dispose de moins de cinq minutes à la pendule et ne bénéficie pas d'un ajout de temps d'au moins 30 secondes par coup peut cesser de noter, conformément à l'article 8.4 des Règles du Jeu. Les Blancs ayant seulement 10 secondes d'incrément, ils sont autorisés à ne plus noter les coups. Le fait que les deux derniers coups des Noirs ne figurent pas sur leur feuille est donc légal. On n'intervient pas.

Art. 8.1 ; 8.4 ; 8.5.2

Question 23 :



Cadence 5 min + 3s/coup

Il reste deux secondes aux Noirs. Ils jouent Tg3, mais font tomber la Tour noire et les quatre pions. Ils remettent la Tour en g3. Il reste une seconde aux Noirs quand ils appuient sur la pendule. Puis ils commencent à remettre les pions sur leur case. Les Blancs vous appellent.

En jouant Tg3, les Noirs renversent plusieurs pièces et appuient sur la pendule avant de rétablir la position correcte. Or, selon l'article 7.3.2, un joueur qui dérange des pièces doit rétablir la position sur son propre temps. Cette irrégularité perturbe la conduite normale de la partie. L'arbitre peut appliquer une sanction disciplinaire selon l'article 12.9 et, conformément à l'article 12.9.6, déclarer la partie perdue pour les Noirs.

Compenser l'adversaire au temps n'est pas impossible, mais c'est une sanction un peu légère. Remettre les pièces en place prend plus d'une seconde.

Art. 7.4.1 ; 7.4.2 ; 7.4.3

Question 24 :



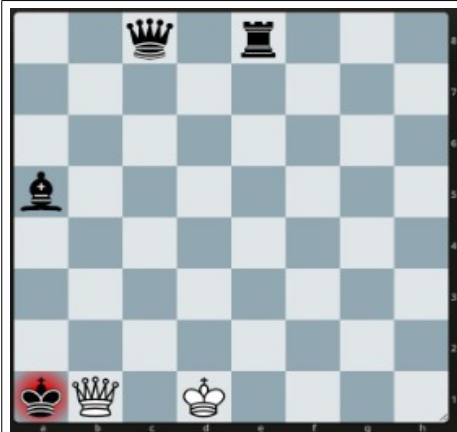
Cadence 15 min + 3s/coup

Les Blancs jouent Dame g1, pensant roquer. Puis Tour f1. Avant d'appuyer sur la pendule, ils réalisent leur erreur, et vous appellent.

Avant toute décision, l'arbitre doit vérifier que le Roi et la Dame étaient bien inversés depuis le début de la partie et que la position ne résulte pas d'une suite de coups légaux, même si cette hypothèse paraît ici très improbable. Si l'inversion initiale des pièces est confirmée, il s'agit d'une position initiale incorrecte relevant de l'article 7.3. Comme moins de 10 coups ont été joués, la partie doit être annulée et rejouée avec les pièces correctement placées.

Art. 4.4.2 ; 4.7.2 ; 4.3.1

Question 25 :



Cadence 3min + 2s/coup

**Il n'y a pas encore eu de coup illégal dans cette partie.
Les Noirs, avec une seconde à la pendule, jouent Dame prend Dame,
appuient sur la pendule. Les Blancs ne voient pas comment se sauver.
Ils vous demandent « Est-ce mat ? »**

Avant même le coup « Dame prend Dame », la position est une position morte au sens de l'article 5.2.2 des Règles du Jeu : aucune suite de coups légaux ne peut conduire à un mat. La partie est donc immédiatement nulle. Le coup « Dame prend Dame » joué ensuite est sans effet, puisque la partie était déjà terminée avant ce coup. Les règles spécifiques du blitz concernant les coups illégaux sont donc sans incidence ici.

Art. 7.5.1 ; Annexe B.3 ; Annexe A.5.2 ; 5.1.1

Fin du corrigé de l'UVR

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

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

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant en nommant l'article correspondant.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

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

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

AVANT DE COMMENCER :

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

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

Exemples :

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

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

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

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

RIDNA

Question 1 : Au bout de combien de temps depuis son dernier titre un arbitre doit-il repasser l'UVR s'il n'a suivi aucune formation ?

- a) 2 ans.
- b) 4 ans.
- c) 6 ans.
- d) 10 ans.

Règles générales

Question 2 :

Quel joueur ou joueuse parmi les suivants est considéré comme joueur muté pour la saison 2025-2026 ?

- a) Robert, joueur non licencié la saison 2024-2025 dans le club et ayant pris sa licence le 15/09/2026*.
- b) Lilas, joueuse licenciée la saison 2024-2025 dans le club, et ayant participé à une journée du championnat de France des clubs.
- c) Armande, joueuse licenciée la saison 2024-2025 dans le club et ayant pris sa licence le 29/09/2026*.
- d) Étienne, licencié A dans un même club la saison 2024-2025 et licencié B en 2025-2026.

Note : Cette question n'étant pas assez précise, elle a été neutralisée.

Question 3 :

Dans le cadre de sa fonction, quelle est l'action autorisée à un capitaine ?

- a) Utiliser son téléphone portable dans la zone de jeu s'il n'est pas lui-même joueur.
- b) Parler avec son joueur.
- c) Indiquer à un de ses joueurs, qui vient de lui demander s'il pouvait accepter une proposition de nulle, que sa position est bonne.
- d) Se faire remplacer dans son rôle de capitaine par un joueur avec l'accord de l'arbitre de la rencontre.

Question 4 :

Noémie est née le 02/02/2016. Elle était classée 1523 mais a perdu son classement. Quelle est sa catégorie d'âge et son ELO estimé en juin 2026 ? Rédigez le raisonnement suivi.

Question 5 :

Lors d'un match de championnats de France des clubs, vous décidez partie perdue pour un joueur par suite de la sonnerie d'un appareil électronique en sa possession. Le capitaine de son équipe souhaite faire une réclamation. A qui doit être adressée la réclamation ? Quelle est la procédure à suivre avant de s'adresser à la commission d'appel sportif le cas échéant ?

Championnats de France des clubs

Question 6 :

En championnat de France des clubs, en nationale 3, une équipe déclare forfait général après la ronde 5. Indiquer les conséquences financières et sportives subies par cette équipe.

Question 7 : En nationale 3, quel niveau d'arbitre parmi les suivants n'a pas le droit d'arbitrer une rencontre en tant qu'arbitre en chef ?

- a) AFO2
- b) AFO1
- c) AFJ
- d) AFC

Question 8 :

Au cours des 6 premières rondes de championnat, un joueur a participé à 3 matchs de N1, 1 match de N2, 1 match de N3 et 1 match de N4. Auquel de ces matchs a-t-il le droit de participer ?

- a) La ronde 7 de N4.
- b) La ronde 7 de N3.
- c) La ronde 6 de N2.
- d) La ronde 7 de N1.

Question 9 :

En tant qu'arbitre, une composition d'équipe en N2 vous est donnée à 14:10. Un des joueurs de l'une des équipes arrive à 14:30. Quelle est l'indication figurant sur sa pendule au commencement de sa partie ?

- a) 01 :30
- b) 01 :20
- c) 01 :05
- d) 01 :00

Question 10 :

En nationale 2, en tant que directeur de groupe, vous constatez que les seuls joueurs appartenant au noyau sont ceux ayant joué aux échiquiers 6, 7 et 8. Décrivez la sanction que vous appliquez.

Question 11 :

En tant qu'arbitre en N2, une composition d'équipe vous est remise à 13:45 et vous constatez que les échiquiers sont ordonnés en ELO de la façon suivante : 1 : 2354 ; 2 : 2272 ; 3 : 2245 ; 4 : 2003 5 : 2126 ; 6 : 1995 ; 7 : 1998 ; 8 : 1825. En indiquant uniquement les références aux articles concernés, indiquez ce que vous constatez et ce que vous devez faire.

Question 12 :

Deux clubs de nationale 3 doivent se rencontrer. La distance entre les clubs étant importante, il a été décidé de la faire jouer en un lieu intermédiaire entre les villes. Aucun arbitre des deux clubs n'est disponible le jour de la rencontre. Un arbitre n'appartenant à aucun des deux clubs a été engagé. Indiquez à l'aide des articles appropriés qui règle son indemnité, le montant de l'indemnité, et ses frais ainsi que la sanction applicable en cas d'absence d'arbitre.

Coupe de France

Question 13 :

L'heure officielle des rencontres est à 14 :15. Pourtant, dans certaines conditions, il est possible d'exiger

que l'heure des rencontres soient avancées à 10 h. Dans quel(s) cas parmi les suivants est-ce éventuellement possible ?

- a) Dans tous les cas.
- b) Pour les quarts de finale.
- c) Pour la demi-finale.
- d) Pour la finale.

Question 14 :

Pour une rencontre ayant commencé à 10 h, quelle est l'heure limite de transmission des résultats ?

- a) Le jour même à 18 h.
- b) Le jour même à 22 h.
- c) Le jour même à 23 h.
- d) Le lendemain à 22 h.

Question 15 :

Deux « équipes A et B se sont rencontrées en quart de finale de la coupe de France. Les scores suivants ont été relevés sur la feuille de match. Entre parenthèses sont indiqués les âges et les ELO des joueurs.

A1 (15,1958)	X	X	B1 (25,1997)
A2 (18, 2104)	X	X	B2 (29, 2026)
A3 (21, 2008)	0	1	B3 (22, 2014)
A4 (19, 1914)	1	0	B4 (27, 1859)

Quelle équipe est qualifiée et pour quelle raison ?

- a) à cause de la division des équipes en interclubs.
- b) à cause d'un départage sur le ELO.
- c) à cause du départage de l'âge.
- d) pour un autre motif.

Question 16 :

Lors du 32e de finale, une équipe possédant déjà deux mutés, fait jouer un troisième joueur n'étant pas licencié dans le club la saison précédente mais ayant pris sa licence le 30/10 de la saison en cours. Indiquez quelle sanction est éventuellement appliquée au club concerné.

Coupe Jean-Claude Loubatière

Question 17 :

Avant le début de la rencontre en phase départementale, le capitaine donne sa composition d'équipe. Sont ici précisés la catégorie d'âge, la nationalité et le dernier classement ELO publié :

A (U18, FRA, 1720)
B (U12, BRA, 1800)
C (U20, FRA, 1690)
D (U16, USA, 1610)
E (U16, FRA, 1720)

Quel problème éventuel comporte cette composition d'équipe ?

- a) Aucun.
- b) Un problème de catégorie.
- c) Un problème de nationalité.
- d) Un problème de ELO.
- e) Un problème sur le nombre de joueurs composant l'équipe.

Question 18 :

Lors de la phase départementale de la coupe Loubatière, 5 équipes se sont inscrites pour un total de 23 participants dont 4 joueuses. Combien d'équipes seront qualifiées pour la phase 2 ?

- a) 1.
- b) 2.
- c) 3.
- d) 4.

Question 19 :

Dans le cadre de la Coupe Loubatière, quel est le délai maximal d'envoi par le club organisateur à l'équipe adverse du lieu et de l'heure des matchs interdisant tout recours ultérieur ?

- a) 24 h.
- b) 48 h.
- c) 5 jours.
- d) 7 jours.

Question 20 :

5 équipes notées A, B, C, D et E de 4 joueurs et joueuses numérotés dans l'ordre des choix des capitaines se sont inscrites à la phase départementale de la coupe Loubatière. Expliquez à l'aide des numéros d'articles consacrés le système d'appariements utilisé, le nombre de rondes, l'adversaire de A2 avec sa couleur à la ronde 2.

Coupe de la parité

Question 21 :

Parmi les propositions suivantes, quelle équipe peut être qualifiée directement pour la finale ?

- a) Le club vainqueur de l'édition précédente, sans condition spécifique.
- b) 1 équipe ayant terminé première de la phase 1, sans effectuer la phase 2.
- c) Le club vainqueur de l'édition précédente, à condition d'inscrire une équipe en phase 1.
- d) L'équipe possédant la meilleure moyenne ELO.

Question 22 :

Lors de la phase 1 de la coupe de la parité, un capitaine d'équipe donne la composition d'équipe suivante :

No	Prénom	ELO
1	Marc (joueur)	2258
2	Elise (joueuse)	1935
3	André (joueur)	1841
4	Natacha (joueuse)	1893
5 (remplaçant(e))	Léa (joueuse)	2010

Le système utilisé étant du Molter, il fait jouer à la ronde 1 les joueurs 1, 2, 3 et 4. A la ronde 2, son équipe est composée des joueurs 1, 5, 3 et 4. Qu'en pensez-vous concernant la ronde 2 ?

- a) C'est autorisé.
- b) C'est interdit à cause de la règle des 100 points.
- c) C'est interdit à cause d'un problème de ELO.
- d) C'est interdit car cela fait 1 joueur et 3 joueuses dans l'équipe de la ronde.

Question 23 :

Quels sont les départages utilisés parmi les suivants pour une rencontre à 6 équipes en coupe de la parité ?

- a) L'équipe ayant la moyenne la plus haute des derniers Elo publiés.
- b) Le Berlin.
- c) Les points de match.
- d) La performance moyenne par équipe.

Championnats de France des interclubs jeunes

Question 24 :

En nationale 2 jeunes, l'échiquier 7 d'une équipe a les blancs lors de la deuxième rencontre. Quelle a été la couleur de l'échiquier 4 de son équipe lors de sa rencontre ?

Question 25 :

Déterminer dans quels cas l'ordre des échiquiers ne respecte pas l'ordre des Elo.

Fin du sujet de l'UVC

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVC session de juin 2026 – Grille des réponses

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*
1	D	LA – RIDNA – Article 6.2.	57 %
2	A	R01 Article 2.2 – La mutation	-
3	D	R01 Article 8 Rôle du capitaine	56 %
4		R01 Article 2.4 : catégorie d'âge. Article 5 : Un joueur ou joueuse dont le ELO descend en dessous du plancher ELO de la FIDE aura obligatoirement un ELO estimé à 1399 quel que soit son âge.	51 %
5		R01 Article 7.-7.1 Réclamations lors des compétitions par équipes.	72 %
6		R01 Article 3.3 – Forfait général et A02 Article 3.8– Forfait sportif.	54 %
7	C	A02 Article 2.5 Responsable des rencontres et arbitrage	89 %
8	D	A02 - Article 3.7.c) et 3.7. e) - Participation dans plusieurs équipes et parties.	76 %
9	C	A02 Article 3.6 - 3.6.a) Feuille de match.	49 %
10		A02 Article 3.7.f : Noyau de l'équipe. En cas d'infraction, en suivant l'ordre des échiquiers, on sanctionne par forfait administratif l'échiquier hors noyau qui ne respecte pas la règle des 50 % et tous ceux qui le suivent, qu'ils soient en infraction ou non.	36 %
11		R01 – 3.1.3. Forfait administratif et A02 - Article 3.6.e) Elo : Uniquement la direction de groupe ou la direction de la compétition peuvent sanctionner un forfait administratif. Le Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le(s) joueur(s) ou joueuse(s) ayant le plus fort Elo.	74 %
12		A02 - Article 2.6. Matériel : Pour le cas de l'obligation d'un arbitre non-joueur/joueuse : si le club hôte ne peut pas offrir cette tâche alors les 2 clubs devront s'entendre pour trouver un arbitre. Si des frais doivent être engagés, ils seront à partager entre les 2 clubs. LA Chapitre 5.5 : Barème d'indemnisation des arbitres.	52 %
13	B	C01 – Article 2.3. - 2.3.b Heures des rencontres.	61 %
14	A	C01 – Article 3.11. Transmission des résultats – 3.11.a	73 %
15	D	C01 - Article 4.2. Points de match	75 %
16		C01 - Article 3.7. Composition des équipes : Pour chaque match, une équipe n'a pas le droit d'aligner plus de deux personnes mutées. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.	67 %
17	C	C03 – 3.7. Composition des équipes : 3.7.d)	54 %
18	C	C03 – Article 1.2. Déroulement de la Coupe	65 %
19	C	C03 – Article 3.11. Correspondance	82 %
20		C03 – Article 3.2. Appariements - 5.4. Système Molter pour 5 équipes : La rencontre se déroule au système Molter conformément à l'article 3.2. 3 rondes ont lieu d'après ce même article. D'après le tableau à l'annexe 5.4, A2 joue avec les blancs contre E2 qui a les noirs.	79 %
21	C	C04 Article 1.2. Déroulement de la compétition.	86 %
22	C	C04 Article 3.7. Composition des équipes	50 %
23	C	C04 Article 4.3. Classement – 4.3.a) Système Suisse ou toutes rondes	72 %
24		J02 – Articles 3.2. Couleurs et 3.7.b) Composition de la feuille de match : L'équipe première nommée dans les appariements établis par la direction de groupe a les blancs sur les échiquiers 1, 3, 5 et les noirs sur les échiquiers pairs 2, 4 et 6. L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers 7 et 8 pour la première partie et les noirs pour la deuxième.	39 %
25		J02 – Articles 3.7.c) Ordre des échiquiers : Les échiquiers 1 à 8 (1 à 4 en N 3) sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé. Dans le respect de l'article précédent, un membre de l'équipe peut toutefois se placer devant un autre plus âgé dans le cas où il possède un Elo supérieur ou égal à l'Elo du membre plus âgé. L'échiquier 8 peut être placé devant l'échiquier 7, quels que soient les Elo.	62 %

* Taux réussite : Pour les questions ouvertes pourcentages moyen du score maximal de la question (Rappel : 1,5 point pour ces questions)

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVC session de juin 2026 – Corrigé détaillé

Durée : 2 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UV compte 25 questions au total :

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

- 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant en nommant l'article correspondant

Les questions QCM valent 1 point chacune.

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

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

AVANT DE COMMENCER :

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

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

Exemples :

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

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

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

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

RIDNA

Question 1 : Au bout de combien de temps depuis son dernier titre un arbitre doit-il repasser l'UVR s'il n'a suivi aucune formation ?

a) 2 ans.

b) 4 ans.

c) 6 ans.

d) 10 ans.

LA – RIDNA – Article 6.2 : *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.*

Règles générales

Question 2 :

Quel joueur ou joueuse parmi les suivants est considéré comme joueur muté pour la saison 2025-2026 ?

a) Robert, joueur non licencié la saison 2024-2025 dans le club et ayant pris sa licence le 15/09/2026*.

b) Lilas, joueuse licenciée la saison 2024-2025 dans le club, et ayant participé à une journée du championnat de France des clubs.

c) Armande, joueuse licenciée la saison 2024-2025 dans le club et ayant pris sa licence le 29/09/2026*.

d) Étienne, licencié A dans un même club la saison 2024-2025 et licencié B en 2025-2026.

Question neutralisée. Tous les candidats ont bénéficié d'un point supplémentaire.

La question a été neutralisée car il manquait une partie de la phrase du règlement permettant d'y répondre sans équivoque. Afin de préciser les problèmes de dates, un joueur ou une joueuse est considéré comme muté s'il ou elle est licenciée tout ou partie de la saison précédente dans un club français autre que son club pour la saison en cours, et pour le compte duquel il ou elle a participé à une compétition par équipe.

* : Pour la saison 2025/2026, la licence doit être prise en septembre 2025, pas septembre 2026

R01 Article 2.2 – La mutation : *Est muté(e) Tout joueur ou joueuse licencié(e) tout ou partie de la saison précédente dans un club français autre que son club pour la saison en cours, et pour le compte duquel il ou elle a participé à une compétition par équipe.*

Question 3 :

Dans le cadre de sa fonction, quelle est l'action autorisée à un capitaine ?

- a) Utiliser son téléphone portable dans la zone de jeu s'il n'est pas lui-même joueur.
- b) Parler avec son joueur.
- c) Indiquer à un de ses joueurs, qui vient de lui demander s'il pouvait accepter une proposition de nulle, que sa position est bonne.

d) Se faire remplacer dans son rôle de capitaine par un joueur avec l'accord de l'arbitre de la rencontre.

R01 Article 8 Rôle du capitaine : *Remarques : la présence d'un téléphone portable est interdite dans la zone de jeu à moins d'avoir été spécifiquement autorisé par l'arbitre. Durant les parties, les capitaines peuvent conseiller leurs joueurs/joueuses sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition de ne faire aucun commentaire sur la position sur l'échiquier.*

Question 4 :

Noémie est née le 02/02/2016. Elle était classée 1523 mais a perdu son classement. Quelle est sa catégorie d'âge et son ELO estimé en juin 2026 ? Rédigez le raisonnement suivi.

Sa catégorie est calculée par rapport à son âge le 01/01/2026. Elle a 9 ans à cette date et donc est en U10. Elle avait un classement ELO de 1523 qu'elle a perdu. Son ELO estimé est donc de 1399.

R01 Article 2.4 : *catégorie d'âge.* **Article 5 :** *Un joueur ou joueuse dont le ELO descend en dessous du plancher ELO de la FIDE aura obligatoirement un ELO estimé à 1399 quel que soit son âge.*

Question 5 :

Lors d'un match de championnats de France des clubs, vous décidez partie perdue pour un joueur par suite de la sonnerie d'un appareil électronique en sa possession. Le capitaine de son équipe souhaite faire une réclamation. A qui doit être adressée la réclamation ? Quelle est la procédure à suivre avant de s'adresser à la commission d'appel sportif le cas échéant ?

La réclamation signée doit être adressée au directeur de groupe au dos du PV de la rencontre. Des réserves peuvent être ajoutées. Les capitaines ont 48 h pour poster par lettre recommandée ou par tout moyen permettant d'obtenir un avis de réception, un complément détaillé en plainte ou en défense envoyé à la direction de groupe ou à la direction de la compétition.

R01 Article 7.-7.1 Réclamations lors des compétitions par équipes.

Championnats de France des clubs

Question 6 :

En championnat de France des clubs, en nationale 3, une équipe déclare forfait général après la ronde 5. Indiquer les conséquences financières et sportives subies par cette équipe.

Le club reçoit une amende de 300 €. Les résultats de l'équipe sont conservés. En cas de départage entre deux équipes au différentiel, les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul. Elle sera obligatoirement rétrogradée en nationale 4.

R01 Article 3.3 – Forfait général et A02 Article 3.8– Forfait sportif.

Question 7 : En nationale 3, quel niveau d'arbitre parmi les suivants n'a pas le droit d'arbitrer une rencontre en tant qu'arbitre en chef ?

- a) AFO2
- b) AFO1
- c) AFJ**
- d) AFC

A02 Article 2.5 Responsable des rencontres et arbitrage : *En N1, N2, N3 et N4, les matchs sont dirigés par une ou un arbitre fédéral Elite, d'Open ou de Club. La personne responsable de la rencontre est chargée de désigner l'arbitre.*

Question 8 :

Au cours des 6 premières rondes de championnat, un joueur a participé à 3 matchs de N1, 1 match de

N2, 1 match de N3 et 1 match de N4. Auquel de ces matchs a-t-il le droit de participer ?

- a) La ronde 7 de N4.
- b) La ronde 7 de N3.
- c) La ronde 6 de N2.

d) La ronde 7 de N1.

A02 - Article 3.7.c) et 3.7. e) - Participation dans plusieurs équipes et Nombre de parties : *lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans le championnat de France des clubs, un joueur ou une joueuse ne peut participer dans une équipe s'il ou elle a déjà joué trois fois dans une équipe plus forte telle que définie à l'article 3.7.b. Pour disputer le match n de N1, N2, N3, N4 ou une division inférieure, un joueur/joueuse doit avoir joué moins de n matchs dans le championnat.*

Question 9 :

En tant qu'arbitre, une composition d'équipe en N2 vous est donnée à 14:10. Un des joueurs de l'une des équipes arrive à 14:30. Quelle est l'indication figurant sur sa pendule au commencement de sa partie ?

- a) 01 :30
- b) 01 :20
- c) 01 :05**
- d) 01 :00

A02 Article 3.6 Feuille de composition d'équipe – Feuille de match : 3.6.a) Feuille de match : *à l'aide d'un document officiel, les capitaines d'équipe doivent remettre sur place à l'arbitre, ou à la personne responsable du match, la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe, comportant leurs noms et prénoms, code fédéral et Elo au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les échiquiers de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Les pendules ont été avancées de 10 min par suite du retard de remise de la composition d'équipe. Arrivant à 14 h 30, le joueur a 15 min de retard sur l'heure officielle. A sa pendule doit être retiré 10 min + 15 min = 25 min au total. Au lieu de 1:30, elle doit afficher 1:05.*

Question 10 :

En nationale 2, en tant que directeur de groupe, vous constatez que les seuls joueurs appartenant au noyau sont ceux ayant joué aux échiquiers 6, 7 et 8. Décrivez la sanction que vous appliquez.

50 % des joueurs doivent appartenir au noyau. Le premier en infraction est le joueur ou la joueuse de l'échiquier 5, les 4 premiers ne font pas partie du noyau mais ne sont pas en infraction. Donc forfait administratif pour tous les échiquiers à partir du no 5.

A02 Article 3.7.f) Noyau de l'équipe : *en N1, N2 et N3, chaque équipe doit aligner à chaque ronde au moins 50% de personnes (appelé noyau) inscrites sur le PV ayant déjà participé au moins une fois pour le compte de cette équipe depuis le début de la saison (sauf pour la ronde 1). En cas d'infraction, en suivant l'ordre des échiquiers, on sanctionne par forfait administratif l'échiquier hors noyau qui ne respecte pas la règle des 50 % et tous ceux qui le suivent, qu'ils soient en infraction ou non.*

Question 11 :

En tant qu'arbitre en N2, une composition d'équipe vous est remise à 13:45 et vous constatez que les échiquiers sont ordonnés en ELO de la façon suivante : 1 : 2354 ; 2 : 2272 ; 3 : 2245 ; 4 : 2003 5 : 2126 ; 6 : 1995 ; 7 : 1998 ; 8 : 1825. En indiquant uniquement les références aux articles concernés, indiquez ce que vous constatez et ce que vous devez faire.

Je constate que les échiquiers 4 et 5 ont permuté sans respecter la règle des 100 points ELO de l'article 3.6.e du J02. D'après l'article 3.1.3 du R01, en tant qu'arbitre, je ne fais rien, la sanction administrative étant de la compétence du directeur de groupe ou de nationale. Par ailleurs, d'après l'article 3.6.a du A02, "à l'aide d'un document officiel, les capitaines d'équipe doivent remettre sur place à l'arbitre, ou à la personne responsable du match, la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe, comportant leurs noms et prénoms, code fédéral et Elo au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre... Cette liste ne peut plus être modifiée."

R01 – 3.1.3. Forfait administratif et A02 - Article 3.6.e) Elo : *Uniquement la direction de groupe ou la direction de la compétition peuvent sanctionner un forfait administratif. Le Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si deux membres d'une équipe ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le(s) joueur(s) ou joueuse(s) ayant le plus fort Elo.*

Question 12 :

Deux clubs de nationale 3 doivent se rencontrer. La distance entre les clubs étant importante, il a été décidé de la faire jouer en un lieu intermédiaire entre les villes. Aucun arbitre des deux clubs n'est disponible le jour de la rencontre. Un arbitre n'appartenant à aucun des deux clubs a été engagé. Indiquez à l'aide des articles appropriés qui règle son indemnité, le montant de l'indemnité, et ses frais ainsi que la sanction applicable en cas d'absence d'arbitre.

D'après l'article 2.6 du A02, les deux clubs partagent les frais de l'arbitre ainsi que son indemnité de 50 €, cf. livre de l'arbitre, chapitre 5.5 barème d'indemnisation. En cas d'absence d'arbitre, chaque club doit verser une amende de 75 €.

A02 - Article 2.6. Matériel : *Pour le cas de l'obligation d'un arbitre non-joueur/joueuse : si le club hôte ne peut pas offrir cette tâche alors les 2 clubs devront s'entendre pour trouver un arbitre. Si des frais doivent être engagés, ils seront à partager entre les 2 clubs.* **LA Chapitre 5.5 :** *Barème d'indemnisation des arbitres.*

Coupe de France

Question 13 :

L'heure officielle des rencontres est à 14 :15. Pourtant, dans certaines conditions, il est possible d'exiger que l'heure des rencontres soient avancées à 10 h. Dans quel(s) cas parmi les suivants est-ce éventuellement possible ?

a) Dans tous les cas.

b) Pour les quarts de finale.

c) Pour la demi-finale.

d) Pour la finale.

C01 – Article 2.3. Lieu et heures des rencontres - 2.3.b Heures des rencontres : *Pour les huitièmes et quarts, si un club a plus de 850 km aller-retour à parcourir, il peut exiger de débiter le match à 10 h.*

Question 14 :

Pour une rencontre ayant commencé à 10 h, quelle est l'heure limite de transmission des résultats ?

a) Le jour même à 18 h.

b) Le jour même à 22 h.

c) Le jour même à 23 h.

d) Le lendemain à 22 h.

C01 – Article 3.11. Transmission des résultats – 3.11.a : *L'arbitre ou la personne chargée de l'organisation doit transmettre à la Direction de la Coupe de France le résultat de la rencontre au plus tard avant 22 h si la rencontre est programmée à 14 h15 ou avant 18 h si la rencontre est programmée à 10 h.*

Question 15 :

Deux « équipes A et B se sont rencontrées en quart de finale de la coupe de France. Les scores suivants ont été relevés sur la feuille de match. Entre parenthèses sont indiqués les âges et les ELO des joueurs.

A1 (15,1958)	X	X	B1 (25,1997)
A2 (18, 2104)	X	X	B2 (29, 2026)
A3 (21, 2008)	0	1	B3 (22, 2014)
A4 (19, 1914)	1	0	B4 (27, 1859)

Quelle équipe est qualifiée et pour quelle raison ?

a) à cause de la division des équipes en interclubs.

b) à cause d'un départage sur le ELO.

c) à cause du départage de l'âge.

d) pour un autre motif.

C01 - Article 4.2. Points de match : *En cas d'égalité de points, et ce jusqu'en quart de finale, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur l'échiquier n° 1 ou, en cas de nullité sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 2 ou, en cas de nullité sur les 2 premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 3. Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain est attribué à l'équipe dont la somme des Elo est la plus faible puis, en cas d'égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des quatre membres est le plus faible. : Les deux équipes sont à égalité de points. Le premier gain en suivant l'ordre des échiquiers est à la table no 3 donc l'équipe B est qualifiée.*

Question 16 :

Lors du 32e de finale, une équipe possédant déjà deux mutés, fait jouer un troisième joueur n'étant pas licencié dans le club la saison précédente mais ayant pris sa licence le 30/10 de la saison en cours. Indiquez quelle sanction est éventuellement appliquée au club concerné.

D'après l'article 3.7 du règlement de la compétition, une équipe n'a pas le droit d'aligner plus de deux mutés. Le troisième joueur est un muté supplémentaire. Le match est déclaré perdu et l'équipe adverse est qualifiée pour le tour suivant.

C01 - Article 3.7. Composition des équipes : *Pour chaque match, une équipe n'a pas le droit d'aligner plus de deux personnes mutées. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.*

Coupe Jean-Claude Loubatière

Question 17 :

Avant le début de la rencontre en phase départementale, le capitaine donne sa composition d'équipe. Sont ici précisés la catégorie d'âge, la nationalité et le dernier classement ELO publié :

A (U18, FRA, 1720)
B (U12, BRA, 1800)
C (U20, FRA, 1690)
D (U16, USA, 1610)
E (U16, FRA, 1720)

Quel problème éventuel comporte cette composition d'équipe ?

- a) Aucun.
- b) Un problème de catégorie.
- c) Un problème de nationalité.**
- d) Un problème de ELO.
- e) Un problème sur le nombre de joueurs composant l'équipe.

C03 – 3.7. Composition des équipes : 3.7.d) *Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus une personne de nationalité étrangère (hormis les personnes ressortissantes de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans).*

Question 18 :

Lors de la phase départementale de la coupe Loubatière, 5 équipes se sont inscrites pour un total de 23 participants dont 4 joueuses. Combien d'équipes seront qualifiées pour la phase 2 ?

- a) 1.
- b) 2.
- c) 3.**
- d) 4.

C03 – Article 1.2. Déroulement de la Coupe : *au cours de la phase départementale, et de la phase 2, se qualifient pour le tour suivant : • 1 équipe pour 1 à 4 équipes participant ; • 2 équipes pour 5 à 8 équipes participant, etc. ; • 1 équipe supplémentaire si le quota de 10 % de joueuses est atteint dans la phase concernée. Donc 2 équipes sont qualifiées plus 1 pour les 10 % de joueuses atteints. Au total 3 équipes.*

Question 19 :

Dans le cadre de la Coupe Loubatière, quel est le délai maximal d'envoi par le club organisateur à l'équipe adverse du lieu et de l'heure des matchs interdisant tout recours ultérieur ?

- a) 24 h.
- b) 48 h.
- c) 5 jours.**
- d) 7 jours.

C03 – Article 3.11. Correspondance : *Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par la personne chargée de l'organisation désignée par la direction de la Coupe. Tout club n'ayant pas reçu de convocation par le club organisateur 5 jours avant la date prévue pour la rencontre doit en informer la direction de la Coupe. Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.*

Question 20 :

5 équipes notées A, B, C, D et E de 4 joueurs et joueuses numérotés dans l'ordre des choix des capitaines se sont inscrites à la phase départementale de la coupe Loubatière. Expliquez à l'aide des numéros d'articles consacrés le système d'appariements utilisé, le nombre de rondes, l'adversaire de A2 avec sa couleur à la ronde 2.

5 équipes sont inscrites. La rencontre se déroule au système Molter conformément à l'article 3.2.
3 rondes ont lieu d'après ce même article. D'après le tableau à l'annexe 5.4, A2 joue avec les blancs contre E2 qui a les noirs.

C03 – Article 3.2. Appariements - 5.4. Appariement au système Molter pour 5 équipes : 5 équipes sont inscrites. La rencontre se déroule au système Molter conformément à l'article 3.2. 3 rondes ont lieu d'après ce même article. D'après le tableau à l'annexe 5.4, A2 joue avec les blancs contre E2 qui a les noirs.

Coupe de la parité

Question 21 :

Parmi les propositions suivantes, quelle équipe peut être qualifiée directement pour la finale ?

- a) Le club vainqueur de l'édition précédente, sans condition spécifique.
- b) 1 équipe ayant terminé première de la phase 1, sans effectuer la phase 2.
- c) Le club vainqueur de l'édition précédente, à condition d'inscrire une équipe en phase 1.**
- d) L'équipe possédant la meilleure moyenne ELO.

C04 Article 1.2. Déroulement de la compétition.

Question 22 :

Lors de la phase 1 de la coupe de la parité, un capitaine d'équipe donne la composition d'équipe suivante :

No	Prénom	ELO
1	Marc (joueur)	2258
2	Elise (joueuse)	1935
3	André (joueur)	1841
4	Natacha (joueuse)	1893
5 (remplaçant(e))	Léa (joueuse)	2010

Le système utilisé étant du Molter, il fait jouer à la ronde 1 les joueurs 1, 2, 3 et 4. A la ronde 2, son équipe est composée des joueurs 1, 5, 3 et 4. Qu'en pensez-vous concernant la ronde 2 ?

- a) C'est autorisé.
- b) C'est interdit à cause de la règle des 100 points.
- c) C'est interdit à cause d'un problème de ELO.**
- d) C'est interdit car cela fait 1 joueur et 3 joueuses dans l'équipe de la ronde.

C04 Article 3.7. Composition des équipes : la somme des ELO des joueurs et joueuses est alors de $2258 + 2010 + 1841 + 1893 = 8002$. Cette somme est supérieure aux 8000 autorisés.

Question 23 :

Quels sont les départages utilisés parmi les suivants pour une rencontre à 6 équipes en coupe de la parité ?

- a) L'équipe ayant la moyenne la plus haute des derniers Elo publiés.
- b) Le Berlin.
- c) Les points de match.**
- d) La performance moyenne par équipe.

C04 Article 4.3. Classement – 4.3.a) Système Suisse ou toutes rondes : le classement est fait aux points de match, avec départage au différentiel (gains–pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne la plus basse des derniers Elo publiés (au prorata des participations).

Question 24 :

En nationale 2 jeunes, l'échiquier 7 d'une équipe a les blancs lors de la deuxième rencontre. Quelle a été la couleur de l'échiquier 4 de son équipe lors de sa rencontre ?

D'après l'article 3.2 de la compétition, les blancs sont, pour l'équipe nommée dans les appariements établis, aux échiquiers 1, 3, 5 et 7 pour le premier match. L'échiquier 7 a les blancs lors de la deuxième rencontre donc il avait les noirs à la première comme tous les échiquiers impairs. Le joueur à l'échiquier 4 avait donc les blancs.

J02 – Articles 3.2. Attributions des couleurs et 3.7.b) Composition de la feuille de match : *L'équipe première nommée dans les appariements établis par la direction de groupe a les blancs sur les échiquiers 1, 3, 5 et les noirs sur les échiquiers pairs 2, 4 et 6. L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers 7 et 8 pour la première partie et les noirs pour la deuxième. Du Top Jeunes à la Nationale 2, lors de la première partie, l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs. Lors de la deuxième partie, l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 8 (7) de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs.*

Question 25 :

Déterminer dans quels cas l'ordre des échiquiers ne respecte pas l'ordre des Elo.

D'après l'article 3.7.c, un joueur plus jeune qu'un autre peut se placer devant un joueur plus âgé s'il possède un Elo supérieur ou égal à l'Elo du membre plus âgé. C'est aussi le cas des échiquiers 7 et 8 qui peuvent être permutés, quels que soient leurs Elo.

J02 – Articles 3.7.c) Ordre des échiquiers : *Les échiquiers 1 à 8 (1 à 4 en N 3) sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé. Dans le respect de l'article précédent, un membre de l'équipe peut toutefois se placer devant un autre plus âgé dans le cas où il possède un Elo supérieur ou égal à l'Elo du membre plus âgé. L'échiquier 8 peut être placé devant l'échiquier 7, quels que soient les Elo.*

Commentaires du correcteur de l'UVC :

L'UVC demande impérativement de lire et de comprendre l'article auquel se rapporte la compétition indiquée. Or un nombre conséquent de candidats répond à la volée, sans même lire l'article concerné et donc fait une réponse qui ne correspond pas à l'attendu. Par ailleurs, une règle utilisée dans une compétition n'est pas obligatoirement la même dans une autre. Par exemple, un délai de forfait en championnat de France des clubs n'est pas le même qu'un délai de forfait en coupe de France... D'où l'importance de lire en détail les règlements de chaque compétition arbitrée.

Fin du corrigé de l'UVC

Durée : 1 heure

N° Anonymat candidat :

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

Pour chaque question, une seule réponse est attendue.

L'UVO compte 16 questions au total :

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

Cochez la case correspondant à votre réponse.

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

Rédigez votre réponse dans le champ prévu à cet effet.

→ **Les questions QCM sont notées sur 1 point.**

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

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

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

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

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

Exemples :

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

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

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

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

Question 1 : Quelle condition ne permet pas d'obtenir le titre d'Arbitre Fédéral Open 1 ?

- a) Être âgé d'au moins 18 ans au moment de la demande de titre
- b) Avoir obtenu deux ASP : une avant l'obtention de l'UVT et l'autre après
- c) Avoir obtenu deux ASP : les deux avant l'obtention de l'UVT
- d) Avoir envoyé un rapport technique à la direction des tournois

Question 2 : Parmi les compétitions suivantes, laquelle doit être, au minimum, arbitrée par un Arbitre Fédéral Open 1 ?

- a) Une rencontre de Nationale 3
- b) Un match de Coupe de France avant les 1/8^e de finale
- c) Une rencontre de Nationale 1 jeunes
- d) Une phase régionale de la coupe Loubatière

Question 3 : Quel est le délai minimal pour une demande d'homologation d'un tournoi en 1h30+30s, sans possibilité de normes ?

- a) 2 jours avant le début du tournoi
- b) 1 semaine avant le début du tournoi
- c) 15 jours avant le début du tournoi
- d) 1 mois avant le début du tournoi

Question 4 :

Quel est le montant de la part fixe correspondant aux droits d'homologation d'un tournoi de ce type ?

- a) 10 €
- b) 15 €
- c) 20 €
- d) 50 €

Question 5 : Quel niveau minimal, en France, doit avoir l'arbitre pour arbitrer un tournoi à la cadence de 1h30 (+30s) ?

- a) Arbitre Fédéral Club
- b) Arbitre Fédéral Open 1
- c) Arbitre Fédéral Open 1 agréé FIDE
- d) Arbitre FIDE

Les questions 6 à 9 sont des questions ouvertes, où le candidat devra rédiger la réponse.

Question 6 : Parmi 186 joueurs présents dans un tournoi, il est compté 6 joueurs titrés bénéficiant de la gratuité, 105 jeunes et 81 adultes. Les joueurs bénéficiant de la gratuité sont tous des adultes. Le montant des inscriptions est de 20 € pour les jeunes et 30 € pour les adultes (gratuit pour les GM/MI/GMF/MIF). Calculer les droits d'homologation que devra payer l'organisateur.

Question 7 : Donnez la procédure possible pour la saisine d'un jury d'appel en tournoi.

Question 8 : Donnez 6 informations principales devant se retrouver dans un règlement intérieur.

Question 9 : Après la 5^e ronde d'un tournoi, Bruno, qui possède un classement FIDE à 1986 avec un coefficient K = 20, a réalisé le tournoi suivant :

Classement de l'adversaire	Résultat
1782	Gain
2123	Défaite
1786	Nulle
2055	Nulle
2101	Défaite

Calculer le classement ELO virtuel de Bruno après la ronde 5.

Question 10 : Que faites-vous en tant qu'arbitre d'un tournoi homologué FIDE, si un joueur étranger sans code FIDE ne résidant pas en France se présente au début du tournoi et souhaite y participer ?

- a) Prendre une licence A au joueur étranger et le licencier sous code FIDE français
- b) Demander un code FIDE à la fédération d'appartenance du joueur avant le début du tournoi
- c) Refuser systématiquement un joueur étranger ne possédant pas un code FIDE
- d) Prendre une licence B au joueur étranger

Question 11 : Camille ne possède pas de classement ELO. Elle a 23 ans. Quel est son ELO standard estimé pour un tournoi en 1h30 + 30 s ?

- a) 1299
- b) 1399
- c) 1499
- d) 1599

Question 12 : Mickaël ne voit pas la liste des prix affichée. Au bout de quelle ronde au plus tard doit-on afficher la liste des prix pour un tournoi en 9 rondes ?

- a) Ronde 1
- b) Ronde 4
- c) Ronde 5
- d) Cela dépend du règlement intérieur du tournoi

Les questions 13 à 16 sont des questions ouvertes

Question 13 : Camille a réalisé les résultats suivants dans son tournoi :

Ronde	Résultat	Classement de l'adversaire
1	Défaite	1803
2	Défaite	1992
3	Gain	1804
4	Défaite	1702
5	Nulle	1761
6	Défaite	1705
7	Gain	1643

Calculer son cumulatif.

Question 14 : Camille veut s'entraîner à calculer son ELO FIDE. En vous référant au tableau de la question 13, calculer son classement ELO initial sachant qu'elle n'a pas fait d'autres tournois auparavant.

Question 15 : Vous souhaitez organiser une phase départementale de la coupe Loubatière. Vous recensez 15 équipes inscrites. Précisez la procédure de répartition des équipes qui joueront en système Suisse et celles qui joueront au système Molter.

Question 16 : Au cours de la ronde 7 d'un tournoi, l'arbitre en chef affiche la liste des prix. Les prix au classement général sont les suivants :

Classement général	Prix
1 ^{er}	300 €
2 ^e	250 €
3 ^e	200 €

En cas d'égalité de 3 joueurs aux trois premières places, calculer la répartition des prix au système Hort.

Fin du sujet de l'UVO

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVO session de juin 2026 – Grille des réponses

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*	
1	C	L.A. RI-DNA - Art. 8.5	78 %	
2	D	C.03 « Coupe Loubatière » - Art. 2.5	68 %	
3	C	L.A. Chap. 5.2 Gestion des tournois – Homologation des Tournois	98 %	
4	B	L.A. Chap. 5.2 Gestion des tournois – Droits d’Homologation	90 %	
5	C ou A	L.A. Chap. 5.2 Gestion des tournois – Agrément	50 %	
6	L.A. Chap. 5.2 Gestion des tournois – Droits d’Homologation Part fixe des droits d’homologation : 15 € 75 adultes payants : $75 \times 30 = 2250 \text{ €}$ + 105 jeunes payants : $105 \times 20 = 2100 \text{ €}$ Droits d’homologation = $15 + \frac{7}{100} \times (2250 + 2100) = 319,5 \text{ €}$		84 %	
7	L.A. Chapitre 1.2 « Missions administratives d’un arbitre » p.11 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.		74 %	
8	Adresse du lieu du tournoi ; Dates du tournoi ; Horaires du tournoi ; Cadence Composition de l’équipe arbitrale ; Droits d’inscription ; Composition du jury d’appel Consignes particulières (délai de retard, autorisation des propositions de nulles, autorisation du « bye »)		98 %	
9	L.A. Chapitre 6.1 « Le classement standard de la FIDE » Art 8.1.1 et 8.1.2 Le différentiel entre le score réel et le score théorique est de -0.58 (voir tableau de calcul dans le corrigé détaillé ci-dessous). Bruno va donc perdre $-0.58 \times 20 = -11,6$ points		51 %	
10	B ou C	L.A. Chapitre 5.3 « Gestion administrative d’un tournoi »	54 %	
11	B	R01 Règles générales - Article 5	78 %	
12	B	L.A. Chapitre 5.3 « Gestion administrative d’un tournoi » « Obligations d’affichage »	47 %	
13	L.A. Chapitre 4.2 Art-6.5 Cumulatif = $0+0+1+1+1.5+1.5+2.5=7.5$		55 %	
14	L.A. Chapitre 6.1 « Le classement standard de la FIDE » Art 8.2 Camille a réalisé un score de 2.5/7 pour lesquels on rajoute 2 nulles contre des joueurs classés à 1800. Ce qui porte un résultat à $3.5/9 = 38,9\%$ La moyenne ELO de ses adversaires est : 1773 Cela donne un malus de -80. Son classement ELO initial est donc de 1693.		47 %	
15	C.03 « Coupe Loubatière » - Art. 2.5		44 %	
16	L.A. Chapitre 4.3 « Les systèmes de partage des prix			67 %
	Classement général	Prix	Partage intégral	Système Hort
	1 ^{er}	300 €	250 €	275 €
	2 ^e	250 €	250 €	250 €
	3 ^e	200 €	250 €	225 €

* Taux réussite : Pour les questions ouvertes pourcentages moyen du score maximal de la question (Rappel : 1,5 point pour ces questions)

Durée : 1 heure

N° Anonymat candidat :

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

Pour chaque question, une seule réponse est attendue.

L'UVO compte 16 questions au total :

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

Cochez la case correspondant à votre réponse.

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

Rédigez votre réponse dans le champ prévu à cet effet.

→ Les questions QCM sont notées sur 1 point.

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

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

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

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

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

Exemples :

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

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

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

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

Question 1 : Quelle condition ne permet pas d'obtenir le titre d'Arbitre Fédéral Open 1 ?

- a) Être âgé d'au moins 18 ans au moment de la demande de titre
- b) Avoir obtenu deux ASP : une avant l'obtention de l'UVT et l'autre après
- c) Avoir obtenu deux ASP : les deux avant l'obtention de l'UVT**
- d) Avoir envoyé un rapport technique à la direction des tournois

RIDNA, Article 8.5

Question 2 : Parmi les compétitions suivantes, laquelle doit être, au minimum, arbitrée par un Arbitre Fédéral Open 1 ?

- a) Une rencontre de Nationale 3
- b) Un match de Coupe de France avant les 1/8^e de finale
- c) Une rencontre de Nationale 1 jeunes
- d) Une phase régionale de la coupe Loubatière**

Règlement C03, Article 2.5

Question 3 : Quel est le délai minimal pour une demande d'homologation d'un tournoi en 1h30+30s, sans possibilité de normes ?

- a) 2 jours avant le début du tournoi
- b) 1 semaine avant le début du tournoi
- c) 15 jours avant le début du tournoi**
- d) 1 mois avant le début du tournoi

Livre de l'arbitre p.171

Question 4 :

Quel est le montant de la part fixe correspondant aux droits d'homologation d'un tournoi de ce type ?

- a) 10 €
- b) 15 €**
- c) 20 €

d) 50 €

Livre de l'arbitre p.172

Question 5 : Quel niveau minimal, en France, doit avoir l'arbitre pour arbitrer un tournoi à la cadence de 1h30 (+30s) ?

- a) Arbitre Fédéral Club
- b) Arbitre Fédéral Open 1
- c) Arbitre Fédéral Open 1 agréé FIDE
- d) Arbitre FIDE

Livre de l'arbitre p.170

Quand on passe l'examen pour devenir AFO, le but est d'être arbitre principal d'un tournoi.

La réponse attendue était clairement la réponse C.

Cependant, comme la question ne précisait qu'on demandait pour l'arbitre principal, le doute a bénéficié aux candidats et donc la réponse A a aussi été acceptée à cette question.

Les questions 6 à 9 sont des questions ouvertes, où le candidat devra rédiger la réponse.

Question 6 : Parmi 186 joueurs présents dans un tournoi, il est compté 6 joueurs titrés bénéficiant de la gratuité, 105 jeunes et 81 adultes. Les joueurs bénéficiant de la gratuité sont tous des adultes. Le montant des inscriptions est de 20 € pour les jeunes et 30 € pour les adultes (gratuit pour les GM/MI/GMF/MIF). Calculer les droits d'homologation que devra payer l'organisateur.

Part fixe des droits d'homologation : 15 €

75 adultes payants : $75 \times 30 = 2250$ €

105 jeunes payants : $105 \times 20 = 2100$ €

Droits d'homologation = $15 + \frac{7}{100} \times (2250 + 2100) = 319,5$ €

Question 7 : Donnez la procédure possible pour la saisine d'un jury d'appel en tournoi.

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.

Livre de l'arbitre p.11

Question 8 : Donnez 6 informations principales devant se retrouver dans un règlement intérieur.

Adresse du lieu du tournoi

Dates du tournoi

Horaires du tournoi

Cadence

Composition de l'équipe arbitrale

Droits d'inscription

Composition du jury d'appel

Consignes particulières (délai de retard, autorisation des propositions de nules, autorisation du « bye »)

Question 9 : Après la 5^e ronde d'un tournoi, Bruno, qui possède un classement FIDE à 1986 avec un coefficient K = 20, a réalisé le tournoi suivant :

Classement de l'adversaire	Résultat
1782	Gain
2123	Défaite
1786	Nulle
2055	Nulle
2101	Défaite

Calculer le classement ELO virtuel de Bruno après la ronde 5.

Classement de l'adversaire	Score réel	Différence	Score théorique
1782	1	+204	0.76
2123	0	-137	0.32
1786	0.5	+200	0.76
2055	0.5	-69	0.4
2101	0	-115	0.34
	2/5		2.58/7

Le différentiel entre le score réel et le score théorique est de -0.58. Bruno va donc perdre $-0.58 \times 20 = -11,6$ points

Livre de l'arbitre page 193

Question 10 : Que faites-vous en tant qu'arbitre d'un tournoi homologué FIDE, si un joueur étranger sans code FIDE ne résidant pas en France se présente au début du tournoi et souhaite y participer ?

- a) Prendre une licence A au joueur étranger et le licencier sous code FIDE français
- b) Demander un code FIDE à la fédération d'appartenance du joueur avant le début du tournoi**
- c) Refuser systématiquement un joueur étranger ne possédant pas un code FIDE**
- d) Prendre une licence B au joueur étranger

Livre de l'arbitre p.173 et 174

Ici, 2 réponses ont été considérées comme justes. Si on peut demander un code FIDE à la fédération du joueur, c'est évidemment le mieux (certains joueurs savent contacter rapidement leur fédération, on peut aussi le faire directement). S'il n'est pas possible d'avoir un code avant le début du tournoi, il faut refuser le joueur.

La question précise bien que le joueur n'est pas français ne réside pas en France. Dans ce cas, comme il n'a pas de code FIDE autre que FRA, les réponses A et D sont à exclure.

Question 11 : Camille ne possède pas de classement ELO. Elle a 23 ans. Quel est son ELO standard estimé pour un tournoi en 1h30 + 30 s ?

- a) 1299
- b) 1399**
- c) 1499
- d) 1599

Règlement R01, Article 5.

Question 12 : Mickaël ne voit pas la liste des prix affichée. Au bout de quelle ronde au plus tard doit-on afficher la liste des prix pour un tournoi en 9 rondes ?

- a) Ronde 1
- b) Ronde 4**
- c) Ronde 5
- d) Cela dépend du règlement intérieur du tournoi

Livre de l'arbitre p.175 : La liste des prix doit être affichée avant que la moitié des rondes ne soient jouées, en l'occurrence ici à la ronde 4.

Les questions 13 à 16 sont des questions ouvertes

Question 13 : Camille a réalisé les résultats suivants dans son tournoi :

Ronde	Résultat	Classement de l'adversaire
1	Défaite	1803
2	Défaite	1992
3	Gain	1804
4	Défaite	1702
5	Nulle	1761
6	Défaite	1705
7	Gain	1643

Calculer son cumulatif.

Cumulatif = $0+0+1+1+1.5+1.5+2.5=7.5$

Question 14 : Camille veut s'entraîner à calculer son ELO FIDE. En vous référant au tableau de la question 13, calculer son classement ELO initial sachant qu'elle n'a pas fait d'autres tournois auparavant.

Camille a réalisé un score de 2.5/7 pour lesquels on rajoute 2 nulles contre des joueurs classés à 1800. Ce qui porte un résultat à $3.5/9 = 38,9\%$

La moyenne ELO de ses adversaires est : 1773

Cela donne un malus de -80. Son classement ELO initial est donc de 1693.

Livre de l'arbitre p.189

Question 15 : Vous souhaitez organiser une phase départementale de la coupe Loubatière. Vous recensez 15 équipes inscrites. Précisez la procédure de répartition des équipes qui joueront en système Suisse et celles qui joueront au système Molter.

Règlement C03 – Article 5.6.a)

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter. L'équipe terminant 1ère de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Un sous-groupe composé des autres équipes qui seront appariées au système Suisse.

Le nombre de qualifiées de ce sous-groupe est identique au barème spécifié à l'article 1.2.

Tirage au sort des équipes composant le sous-groupe "Molter" :

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des quatre membres de l'équipe annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
- L'arbitre fait 3 "paquets" d'équipes

Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.

o Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo

o Paquet C : équipe ayant les plus basses moyennes Elo

o Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipes non multiple de 3, on met une équipe supplémentaire dans le paquet C, puis dans le paquet B si nécessaire.

- L'arbitre tire au sort une équipe du paquet A, puis du paquet B, puis du paquet C.
- Un club ne peut avoir plusieurs équipes dans le sous-groupe Molter. Si une deuxième équipe d'un club est tirée au sort, l'arbitre doit tirer une autre équipe du même paquet. Si aucune équipe du même paquet n'est compatible, alors le choix de l'équipe du paquet précédent est annulé et cette équipe est donc retirée du paquet. Un nouveau tirage au sort est effectué dans ce paquet précédent.

Question 16 : Au cours de la ronde 7 d'un tournoi, l'arbitre en chef affiche la liste des prix. Les prix au classement général sont les suivants :

Classement général	Prix
1 ^{er}	300 €
2 ^e	250 €
3 ^e	200 €

En cas d'égalité de 3 joueurs aux trois premières places, calculer la répartition des prix au système Hort.

Classement général	Prix	Partage intégral	Système Hort
1 ^{er}	300 €	250 €	275 €
2 ^e	250 €	250 €	250 €
3 ^e	200 €	250 €	225 €

Livre de l'arbitre p.162

Fin du corrigé de l'UVO

Épreuve informatisée UVT – Juin 2026 - 1^{ère} partie

Documents autorisés : tous

VOTRE MISSION

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

Je vous sollicite pour arbitrer notre open international. Il aura lieu pendant le week-end de pentecôte au siège social du club : Maison des Sports d'Arbitrage-sur-Seine.

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

A vous de créer le fichier PAPI.

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

1) Création du tournoi et saisie des joueurs.

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

3) Rédaction du rapport technique.

Informations concernant le tournoi international du club « AFO » :

• Caractéristiques :

Le tournoi se déroulera sur 3 journées et propose qu'il se joue à la cadence 1 h 30 mn avec ajout de 30 s par coups.

Il se déroulera en 5 rondes au système suisse standard.

N° d'homologation du tournoi : UVT03

L'organisateur vous laisse le choix des horaires des rondes.

• Coordonnées de l'organisateur :

L'organisateur est le président du club « AFO » (ligue IDF) : Monsieur Huvété

Adresse postale : Rue de la DNA, 92999 ARBITRAGE-SUR-SEINE

Mail : uvt@gmail.com

• Montant de l'inscription et des prix :

Le montant de l'inscription est de 30 € pour les adultes et de 20 € pour les jeunes

Les prix du général seront partagés.

1^{er} : 400 € ; 2^{ème} : 300 € ; 3^{ème} : 200 € ; 4^{ème} : 150 € ; 5^{ème} : 100 €.

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

Les prix ne sont pas cumulables et ceux inférieurs à 30 € ne seront pas distribués.

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

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

• Départages :

Cumulatif puis performance.

• Autres informations :

Le tournoi se situe à 30 kilomètres de votre domicile. L'organisateur prend en charge les frais de restauration.

Le déplacement se fait en voiture et vous apportez votre propre matériel informatique.

Préconisations :

Veillez bien à créer le tournoi directement sur votre ordinateur ! Votre clé USB doit servir uniquement de sauvegarde (ronde après ronde) et à transmettre votre travail final au surveillant.

Avant le 13 juin 2026 :

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

Préparez tous les documents du rapport technique que vous jugerez utile.

Rédigez le règlement intérieur du tournoi.

Le jour de l'examen :

Vous gérez s'il y a lieu les inscriptions et les désistements de dernière minute.

Vous vous occupez des appariements et des résultats. Vous gérez les incidents.

Vous calculez les prix.

Vous finissez le rapport technique.

Comment rendre votre travail ?

Créez un dossier sous cette forme **NOM_PRENOM_UVT**. A l'intérieur, vous y mettez la boule papi et un dossier intitulé **NOM_DELEGUE_TITRE** qui contiendra les documents du rapport technique pour le directeur des titres ainsi que les réponses aux différentes questions de la partie 2.

Liste des préinscrits à l'open international du club « AFO »

1	ALBERT	1861 F	VetM		11	KEVIN	1730 N	SenM
2	BERNARD	2250 F	SenM		12	LOUISE	2152 F	VetF
3	CARLOS	1978 F	SenM		13	MICHELLE	1862 F	BenF
4	DANIELA	1990 F	CadF		14	NICOLAS	2196 F	VetM
5	ETIENNE	2240 N	SenM		15	OLIVIER	1700 N	SenM
6	FRANCOIS	2250 N	SenM		16	PAUL	1753 F	SenM
7	GEORGES	2211 F	CadM		17	QUENTIN	1650 N	SenM
8	HECTOR	2154 F	SenM		18	RICHARD	1740 N	BenM
9	IGNACE	1990 N	SenM		19	VICTOR	2298 F	SenM
10	JACQUELINE	1862 F	SenF		20	WILLIAM	2098 F	SenM

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

L'UVT compte 25 questions au total et 2 fichiers à rendre : un fichier PAPI et le règlement intérieur de votre tournoi virtuel. Cette UV est constituée de :

- a) 15 Questions QCM notées sur 1 point chacune : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.
- b) 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant (notées sur 1,5 point chacune).
- c) Votre Règlement Intérieur et fichier PAPI noté sur 2,5 points chacun.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

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

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

AVANT DE COMMENCER :

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

Exemples :

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

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

Votre nom ne doit jamais apparaître sur votre copie, sur votre RI ni sur son renommage ou sur le fichier papi.

Question 1 : L'organisateur propose que le tournoi se déroule à la cadence 60 mn avec ajout de 30 s par coups et vous demande si cela est possible et si oui, y a-t-il des conditions. Que lui répondez-vous ?

Question 2 : Décrivez le processus d'homologation d'un tournoi.

Question 3 : Pour prévoir son budget, l'organisateur vous demande de calculer les droits d'homologation du tournoi. Avec les éléments que vous avez, quelle serait la valeur de ces droits ?

- a) 39,2 €
- b) 44,2 €
- c) 54,2 €
- d) 59,2 €

Question 4 :

Parmi les propositions suivantes concernant les règles de base des systèmes suisse, laquelle est fausse ?

- a) Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.
- b) Deux personnes ne peuvent s'affronter plus d'une fois.
- c) 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 1 ou inférieure à -1.
- d) 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.

Question 5 : Expliquez comment sont attribués les numéros d'appariement. Editez la liste des joueurs en fonction de leurs numéros d'appariement.

Faites l'appariement de la ronde 1. Le plus fort joueur aura les noirs.

Question 6 : Étienne qui fait ici son premier tournoi homologué, vous demande si à la fin du tournoi il pourrait avoir un Elo FIDE. Que lui répondez-vous ?

- a) Vous devrez avoir au minimum marqué 0,5 points contre 5 joueurs présents dans ce tournoi quel que soit leur classement.
- b) Vous devrez avoir marqué au minimum 0,5 points contre 5 joueurs ayant un classement Fide.
- c) Vous devrez marquer au minimum 2,5 points contre 5 joueurs ayant un classement Fide.
- d) Vous devrez terminer ce tournoi dans les cinq premiers au classement général.

Saisissez les résultats.

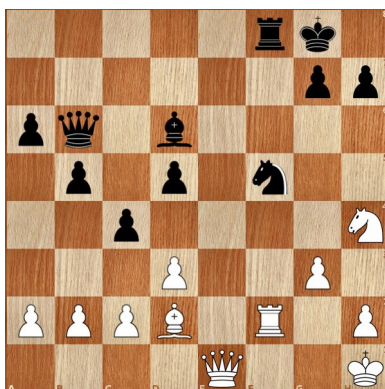
Ronde 1	
Échiquier N°1	X – X
Échiquier N°2	X – X
Échiquier N°3	0 – 1
Échiquier N°4	X – X
Échiquier N°5	0 – 1
Échiquier N°6	1 – 0
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	1 – 0
Échiquier N°9	1 – 0
Échiquier N°10	X - X

Appariez la ronde 2.

Question 7 : En passant près de la table vous surprenez une conversation entre Louise et François licenciés dans le même club : « Je te propose de jouer les quatre premiers coups de l'espagnole et nous faisons nul »

Dès qu'ils vous amènent les feuilles de parties indiquant effectivement le résultat nul vous leur infligez un double forfait. Sur quel texte vous basez-vous ?

Question 8 : Vous voyez le conducteur des blancs, dont la pendule est enclenchée, toucher le Cavalier noir puis sa Tour. Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?



- a) Vous n'intervenez pas, comme la tour est clouée, le joueur peut jouer ce qu'il veut.
- b) Vous stoppez la pendule et vous ajoutez 2 minutes à l'adversaire et vous comptez un coup illégal pour le conducteur des blancs car la tour blanche est clouée.
- c) Vous surveillez la partie car les blancs sont dans l'obligation de prendre le cavalier noir.
- d) Vous déclarez la partie gagnée par les noirs.

Saisissez les résultats de la ronde 2

Ronde 2

Échiquier N°1	F - F
Échiquier N°2	1 - 0
Échiquier N°3	0 - 1
Échiquier N°4	1 - 0
Échiquier N°5	0 - 1
Échiquier N°6	1 - 0
Échiquier N°7	1 - 0
Échiquier N°8	0 - 1
Échiquier N°9	1 - 0
Échiquier N°10	0 - 1

Appariez la ronde 3

Question 9 : Combien de niveaux hétérogènes sont apparus lors de l'appariement de cette ronde 3 ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

Question 10 : Expliquez l'appariement de la table 7.

Question 11 : Quelle est la différence entre une transposition et un échange ?

Question 12 :

Combien de transpositions ont été nécessaires pour arriver à appairer le niveau des joueurs à un point ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

Question 13 : Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme :

- a) Forfait pour les deux joueurs
- b) Partie nulle.
- c) Partie gagnée pour les noirs.
- d) Parties gagnées pour les blancs.

Saisissez les résultats de la ronde 3

Ronde 3	
Échiquier N°1	1 - 0
Échiquier N°2	1 - 0
Échiquier N°3	0 - 1
Échiquier N°4	1 - 0
Échiquier N°5	X - X
Échiquier N°6	0 - 1
Échiquier N°7	0 - 1
Échiquier N°8	X - X
Échiquier N°9	X - X
Échiquier N°10	X - X

Appariez la ronde 4.

Question 14 :

Quelles seront les couleurs préférentielles de Louise et François (précisez absolue/forte/faible) ?

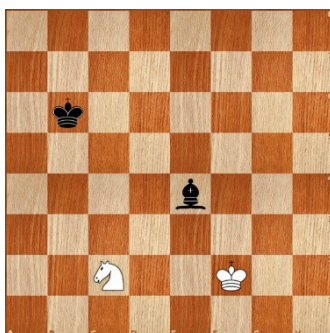
Question 15 : A cette ronde 4 combien de joueurs sont floteurs descendants ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

Question 16 : A cette ronde 4, quelle est la probabilité de score des noirs à la table 4 ?

- a) 2 %
- b) 4 %
- c) 6 %
- d) 8 %

Question 17 : Vous venez de voir les Blancs jouer Cxc2 pour empêcher les noirs d'aller a promotion et avant d'achever leur coup ils tombent au temps. Les Blancs réclament la nulle, c'est un nul théorique évident. Quelle est votre décision ?



- a) Vous déclarez la partie nulle car c'est une position morte.
- b) Vous déclarez gain noir.
- c) Vous déclarez partie nulle car il est impossible de gagner pour l'un ou l'autre des joueurs.
- d) Vous déclarez gain blanc.

Saisissez les résultats de la ronde 4

Ronde 4	
Échiquier N°1	X – X
Échiquier N°2	1 – 0
Échiquier N°3	1 – 0
Échiquier N°4	0 – 1
Échiquier N°5	1 – 0
Échiquier N°6	1 – 0
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	1 – 0
Échiquier N°9	0 – 1
Échiquier N°10	0 – 1

Appariez la dernière ronde.

Question 18 : Quelle est la préférence couleur de Louise ?

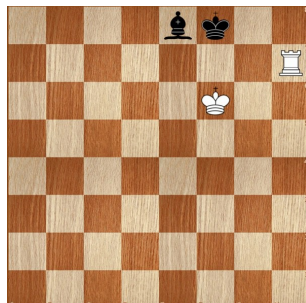
- a) Blanche faible.

- b) Noire faible.
- c) Blanche forte.
- d) Noire forte.

Question 19 : Expliquez l'appariement de la table 8.

Question 20 :

**Vous surveillez la partie. Les Blancs ont le trait et leur drapeau tombe dans la position suivante.
Quelle est votre décision ?**



- a) 0-1.
- b) ½ - ½.
- c) 1-0.

Saisissez les résultats de la dernière ronde

Ronde 5	
Échiquier N°1	1 – 0
Échiquier N°2	0 – 1
Échiquier N°3	X – X
Échiquier N°4	1 – 0
Échiquier N°5	1 – 0
Échiquier N°6	X – X
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	X – X
Échiquier N°9	0 – 1
Échiquier N°10	F – 1

Question 21 :

Table 10 le joueur blanc ne s'est pas présenté pour cette dernière partie. Vous n'avez pas eu d'explication de ce forfait. Expliquez la procédure qui s'en suivra et les conséquences possibles pour ce joueur.

Question 22 :

Imaginons un joueur non classé qui rencontre 5 joueurs ayant un classement FIDE contre qui il aurait marqué 4 points.

Les Elos de ses adversaires sont : 1852, 1978, 1990, 2250 et 1861.

Quel aurait été son premier Elo Fide ?

a) 1934

b) 1984

c) 1988

d) 2008

→ *Note : Ici la bonne réponse n'est pas dans les 4 propositions.*

Pour l'examen, la question a été neutralisée.

Question 23 :

Si le buchholz avait été utilisé comme premier départage quel aurait été celui de Carlos et Quentin ?

Question 24 : A qui sera attribué le prix féminin ?

a) Louise,

b) Michelle

c) Jacqueline,

d) Daniéla.

Question 25 :

Entendu avec l'organisateur vous demandez le tarif maximum pour les indemnités d'arbitrage. Sachant qu'il n'y aura pas de frais de repas ni de logement, quel sera votre défraiement total ?

a) 257,60

b) 277,60

c) 357,60

d) 377,60

→ *Note : Ici la bonne réponse n'est pas dans les 4 propositions.*

Pour l'examen, la question a été neutralisée.

Vous devez rendre 3 documents :

1) Ce questionnaire rempli et renommé avec votre numéro d'anonymat-UVT.pdf (exemple : XX01-UVR)

2) Le fichier .papi de votre tournoi renommé avec votre numéro d'anonymat (exemple : XX01.papi)

3) Le Règlement Intérieur de votre tournoi, renommé avec votre numéro d'anonymat et la mention RI (exemple : XX01-RI.pdf)

(*Note : Pour ne pas multiplier les documents à rendre, on ne demande pas le Rapport Technique complet, seul le Règlement Intérieur du tournoi fictif est à rendre*).

Fin du sujet de l'UVT

Fédération Française des Échecs – Direction Nationale de l'Arbitrage
UVT session de juin 2026 – Grille des réponses

Question	Réponse	Articles de référence LA = Livre de l'arbitre. Autres : Règlements fédéraux – Site FFE – rubrique « Document »	Taux Réussite*
1		La compétition ayant été homologuée avec une cadence de 1h30 + 30s par coup, celle-ci ne peut pas être changée. Toutefois cette forme de tournoi pourrait avoir lieu, mais conformément au règlement de la FIDE (Article 1 du règlement sur le classement de la FIDE p186 du LA) elle sera réservée aux joueurs ayant un Elo de moins de 2400.	63 %
2		Page 171 du LA	88 %
3	C	Chapitre 5.3 – Gestion des tournois - page 173 du LA	88 %
4	C	C.04.1 page 123 du LA	86 %
5		Page 124 du LA	71 %
6	B	Un joueur n'ayant encore aucune partie enregistrée comptant pour le classement FIDE, devra marquer un demi-point minimum contre 5 joueurs classés FIDE. Voir calcul art. 8.2 p 189 du LA	90 %
7		La charte du joueur : « 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. » Suivant le comportement des joueurs l'on pourrait envisager une sanction mais la perte par forfait est déjà suffisamment dissuasive.	62 %
8	C	Art 4.3 des RDJ	98 %
9	B	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 ». Si le niveau est hétérogène alors S1 est constitué des M1 flotteurs descendants appariables, dans ce niveau définis à l'article 4.4.2. Il suffit donc de compter les flotteurs descendants. Voir réponse dans l'UVT avec réponses	80 %
10		Voir les explications dans le corrigé complet.	60 %
11		Une transposition consiste à permuter l'ordre des candidats dans S2. Un échange s'effectue entre les candidats de S1 et S2.	94 %
12	A	Voir réponse dans l'UVT avec réponses,	68 %
13	B	Système suisse p 125 du LA	90 %
14		François demandera les noirs faibles comme couleur préférentielle et Louise les blancs faibles. Cela s'explique par le fait que leur rencontre à la ronde 2 qui a été sanctionnée par un double forfait est considérée comme non jouée et n'est donc pas comptabilisée dans leur historique de couleur. (articles 3.4 et 3.5 p 125 du LA). 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.	47 %
15	D	Le flotteurs descendants sont Nicolas, Carlos, Hector et Richard.	62 %
16	C	La différence entre les deux joueurs est de 437 points Elo. Le tableau 8.1.2 de la page 188 du LA, nous donne, pour Albert le plus faible joueur, une probabilité de gain de 6%.	62 %
17	B	Art 6.9 des RDJ	70 %
18	D	Art 1.7.2 p127 du LA. 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).	54 %
19		Voir les explications dans le corrigé complet.	58 %
20	B	Art 6.9 des RDJ	90 %
21		Se référer à l'article 17.2 du RIDNA	83 %
22	?	Question neutralisée. La bonne réponse 2091 n'apparaissant pas.	100 %
23		Le buchholz est la somme de scores ajusté des adversaires rencontrés.	64 %
24	A	Il est prévu dans le RI du tournoi qu'un joueur pouvant prétendre à deux prix se verra attribuer le prix le plus important. Le prix féminin de 90€ est supérieur au prix de la 5 ^{ème} place du général qui n'est que de 83,33 €, Louise se verra donc décerner le prix féminin.	48 %
25	?	Question neutralisée, La bonne réponse 362,60 € n'apparaissant pas.	100 %
PAPI		Boule PAPI du tournoi fictif, notée sur 2,5 points	70 %
RI		Règlement Intérieur du tournoi fictif, notée sur 2,5 points	76 %
* Taux réussite : Pour les questions ouvertes pourcentages moyen du score maximal de la question (Rappel : 1,5 point pour ces questions)			

Épreuve informatisée UVT – Juin 2026 - 2^{ème} partie

Durée : 3 heures

N° Anonymat candidat :

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

L'UVT compte 25 questions au total et 2 fichiers à rendre : un fichier PAPI et le règlement intérieur de votre tournoi virtuel. Cette UV est constituée de :

- a) 15 Questions QCM notées sur 1 point chacune : Pour chacune de ces questions, une seule réponse est attendue.
- b) 10 Questions ouvertes où vous devrez écrire votre réponse en la justifiant (notées sur 1,5 point chacune).
- c) Votre Règlement Intérieur et fichier PAPI noté sur 2,5 points chacun.

Les questions QCM valent 1 point chacune.

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

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

AVANT DE COMMENCER :

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

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

Exemples :

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

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

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

Votre nom ne doit jamais apparaître sur votre copie, sur votre RI ni sur son renommage ou sur le fichier papi.

Question 1 : L'organisateur propose que le tournoi se déroule à la cadence 60 mn avec ajout de 30 s par coups et vous demande si cela est possible et si oui, y a-t-il des conditions. Que lui répondez-vous ?

La compétition ayant été homologuée avec une cadence de 1h30 + 30s par coup, celle-ci ne peut pas être changée.

Toutefois cette forme de tournoi pourrait avoir lieu, mais conformément au règlement de la FIDE (Article 1 du règlement sur le classement de la FIDE p186 du LA) elle sera réservée aux joueurs ayant un Elo de moins de 2400.

Question 2 : Décrivez le processus d'homologation d'un tournoi.

Page 171 du LA

Les demandes doivent être faites à la rubrique "mon compte" du site fédéral.

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 1er 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@echecs.asso.fr

A noter que l'arbitre doit être agréé FIDE sous peine que le tournoi ne soit pas pris en compte.

Question 3 : Pour prévoir son budget, l'organisateur vous demande de calculer les droits d'homologation du tournoi. Avec les éléments que vous avez, quelle serait la valeur de ces droits ?

- a) 39,2 €
- b) 44,2 €
- c) **54,2 €**
- d) 59,2 €

Chapitre 5.3 – Gestion des tournois - page 173 du LA

16 seniors et vétérans à 30 €

4 jeunes à 20 €

Part fixe de 15 €

$$(((16 \times 30) + (4 \times 20)) \times 7 \%) + 15 = 54,2 \text{ €}$$

Question 4 :

Parmi les propositions suivantes concernant les règles de base des systèmes suisse, laquelle est fausse ?

- a) Le nombre de rondes à jouer est annoncé avant le tournoi.
- b) Deux personnes ne peuvent s'affronter plus d'une fois.
- c) **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 1 ou inférieure à -1.**
- d) 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.

C.04.1 page 123 du LA

Question 5 : Expliquez comment sont attribués les numéros d'appariement. Editez la liste des joueurs en fonction de leurs numéros d'appariement.

Page 124 du LA

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).

A Elo égal c'est l'ordre alphabétique qui s'applique

1	VICTOR	2298F	11	IGNACE	1990N
2	BERNARD	2250F	12	CARLOS	1978F
3	FRANCOIS	2250N	13	JACQUELINE	1862F
4	ETIENNE	2240N	14	MICHELLE	1862F
5	GEORGES	2211F	15	ALBERT	1861F
6	NICOLAS	2196F	16	PAUL	1753F
7	HECTOR	2154F	17	RICHARD	1740N
8	LOUISE	2152F	18	KEVIN	1730N
9	WILLIAM	2098F	19	OLIVIER	1700N
10	DANIELA	1990F	20	QUENTIN	1650N

Faites l'appariement de la ronde 1. Le plus fort joueur aura les noirs.

Question 6 : Étienne qui fait ici son premier tournoi homologué, vous demande si à la fin du tournoi il pourrait avoir un Elo FIDE. Que lui répondez-vous ?

- a) Vous devrez avoir au minimum marqué 0,5 points contre 5 joueurs présents dans ce tournoi quel que soit leur classement.
- b) **Vous devrez avoir marqué au minimum 0,5 points contre 5 joueurs ayant un classement Fide.**
- c) Vous devrez marquer au minimum 2,5 points contre 5 joueurs ayant un classement Fide.
- d) Vous devrez terminer ce tournoi dans les cinq premiers au classement général.

Si Étienne n'a encore aucune partie enregistrée comptant pour le classement FIDE, il devra marquer un demi-point minimum contre 5 joueurs classés FIDE.

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.

Saisissez les résultats.

Ronde 1	
Échiquier N°1	X – X
Échiquier N°2	X – X
Échiquier N°3	0 – 1
Échiquier N°4	X – X
Échiquier N°5	0 – 1
Échiquier N°6	1 – 0
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	1 – 0
Échiquier N°9	1 – 0
Échiquier N°10	X - X

Appariez la ronde 2.

Question 7 : En passant près de la table vous surprenez une conversation entre Louise et François licenciés dans le même club : « Je te propose de jouer les quatre premiers coups de l'espagnole et nous faisons nul »

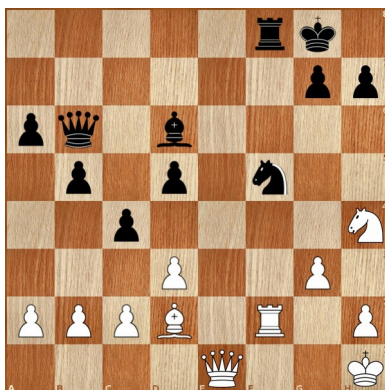
Dès qu'ils vous amènent les feuilles de parties indiquant effectivement le résultat nul vous leur infligez un double forfait. Sur quel texte vous basez-vous ?

La charte du joueur.

« 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.

Suivant le comportement des joueurs l'on pourrait envisager une sanction mais la perte par forfait est déjà suffisamment dissuasive.

Question 8 : Vous voyez le conducteur des blancs, dont la pendule est enclenchée, toucher le Cavalier noir puis sa Tour. Quelles sont les interventions possibles de l'arbitre ?



- a) Vous n'intervenez pas, comme la tour est clouée, le joueur peut jouer ce qu'il veut.
- b) Vous stoppez la pendule et vous ajoutez 2 minutes à l'adversaire et vous comptez un coup illégal pour le conducteur des blancs car la tour blanche est clouée.
- c) Vous surveillez la partie car les blancs sont dans l'obligation de prendre le cavalier noir.
- d) Vous déclarez la partie gagnée par les noirs.

Art 4.3 des RDJ

Saisissez les résultats de la ronde 2

Ronde 2	
Échiquier N°1	F - F
Échiquier N°2	1 - 0
Échiquier N°3	0 - 1
Échiquier N°4	1 - 0
Échiquier N°5	0 - 1
Échiquier N°6	1 - 0
Échiquier N°7	1 - 0
Échiquier N°8	0 - 1
Échiquier N°9	1 - 0
Échiquier N°10	0 - 1

Appariez la ronde 3

Question 9 : Combien de niveaux hétérogènes sont apparus lors de l'appariement de cette ronde 3 ?

- a) 1
- b) 2**
- c) 3
- d) 4

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 ».

Si le niveau est hétérogène alors S1 est constitué des M1 flotteurs descendants appareillables, dans ce niveau définis à l'article 4.4.2.

Il suffit donc de compter les flotteurs descendants.

Question 10 : Expliquez l'appariement de la table 7.

Olivier est dans le niveau 1 point.

Niveau homogène

Olivier a le numéro d'appariement 19

Etablissement des sous-groupes :

M0=0 ; Maxpaires=3 ; M1=0

Etablissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C21.

C12 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

4 blancs et 3 noirs il n'y aura pas de tables perturbées

S1	S2	
3b	15(b)	3-15◇ BC
7(n)	16(n)	3-16◇ok
8n	17(b)	7-15◇ok
	19(b)	8-17◇ok
		E1◇3-16, 15-7 et 17-8
		Olivier 19 sera Floteur descendant

Appariement d'Olivier

niveau hétérogène

M0=1 ; Maxpaires=2 ; M1=1

Établissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C21.

C12◇ minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

4 noirs pour un blanc il y aura une table perturbée noire.

L'établissement des sous-groupes selon donne :

S1	S2	
19(b)↓	4(b)	19-4♠BC mais il y aura une table perturbée.
	10(b)	4 peut flotter vers le haut ↑♠OK
	11(b)	19-4 OK
	14(n)	

Question 11 : Quelle est la différence entre une transposition et un échange ?

Une transposition consiste à permuter l'ordre des candidats dans S2.

Un échange s'effectue entre les candidats de S1 et S2.

Question 12 :

Combien de transpositions ont été nécessaires pour arriver à apparier le niveau des joueurs à un point ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

S1	S2	
3b	15(b)	3-15♠BC
7(n)	16(n)	3-16♠ok
8n	17(b)	7-15♠ok
	19(b)	8-17♠ok
		E1♠3-16, 15-7 et 17-8
		Olivier 19 ♠C12♠Flotteur descendant

Question 13 : Uniquement pour les appariements, les parties ajournées sont considérées comme :

- a) Forfait pour les deux joueurs
- b) **Partie nulle.**
- c) Partie gagnée pour les noirs.
- d) Parties gagnées pour les blancs.

Système suisse p 125 du LA

Art 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.

Saisissez les résultats de la ronde 3

Ronde 3	
Échiquier N°1	1 – 0
Échiquier N°2	1 – 0
Échiquier N°3	0 – 1
Échiquier N°4	1 – 0
Échiquier N°5	X – X
Échiquier N°6	0 – 1
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	X – X
Échiquier N°9	X – X
Échiquier N°10	X – X

Appariez la ronde 4.

Question 14 :

Quelles seront les couleurs préférentielles de Louise et François (précisez absolue/forte/faible) ?

François demandera les noirs faibles comme couleur préférentielle et Louise les blancs faibles.

Cela s'explique par le fait que leur rencontre à la ronde 2 qui a été sanctionnée par un double forfait est considérée comme non jouée et n'est donc pas comptabilisée dans leur historique de couleur.

(articles 3.4 et 3.5 p 125 du LA)

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.

Question 15 : A cette ronde 4 combien de joueurs sont floteurs descendants ?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4**

Le floteurs descendants sont Nicolas, Carlos, Hector et Richard.

Page 126 du LA

1.4 Floteurs Un « floteur 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.

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 « floteur descendant » symbolisé par une flèche « qui descend » (↓), celle au score le plus faible est déclarée « floteur montant » symbolisé par une flèche « qui monte » (↑)

On déclare également floteurs descendants les personnes déclarées exemptes (voir article 1.5) ou qui, sans jouer la ronde, marquent plus de points que s'ils avaient perdu.

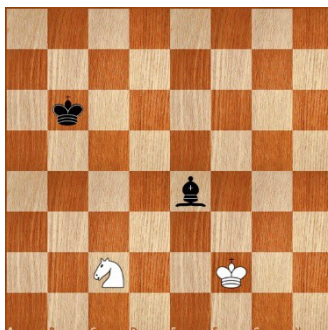
Aucune autre personne que celles mentionnées dans les deux articles précédents ne peuvent être déclarées floteurs.

Question 16 : A cette ronde 4, quelle est la probabilité de score des noirs à la table 4 ?

- a) 2%
- b) 4%
- c) 6%**
- d) 8%

La différence entre les deux joueurs est de 437 points Elo. Le tableau 8.1.2 de la page 188 du LA, nous donne, pour Albert le plus faible joueur, une probabilité de gain de 6%.

Question 17 : Vous venez de voir les Blancs jouer Cxc2 pour empêcher les noirs d'aller a promotion et avant d'achever leur coup ils tombent au temps. Les Blancs réclament la nulle, c'est un nul théorique évident. Quelle est votre décision ?



- a) Vous déclarez la partie nulle car c'est une position morte.
- b) Vous déclarez gain noir.**
- c) Vous déclarez partie nulle car il est impossible de gagner pour l'un ou l'autre des joueurs.
- d) Vous déclarez gain blanc.

Art 6.9 des RDJ

Saisissez les résultats de la ronde 4

Ronde 4	
Échiquier N°1	X – X
Échiquier N°2	1 – 0
Échiquier N°3	1 – 0
Échiquier N°4	0 – 1
Échiquier N°5	1 – 0
Échiquier N°6	1 – 0
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	1 – 0
Échiquier N°9	0 – 1
Échiquier N°10	0 – 1

Appariez la dernière ronde.

Question 18 : Quelle est la préférence couleur de Louise ?

- a) Blanche faible.
- b) Noire faible.
- c) Blanche forte.
- d) Noire forte.**

Art 1.7.2 p127 du LA

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).

Question 19 : Expliquez l'appariement de la table 8.

niveau hétérogène

M0=1 ; Maxpaires=2 ; M1=1

Établissement des paires candidates obtenues en accord avec les critères de C1 à C21.

C12 minimiser le nombre de joueurs qui n'ont pas leur préférence couleur satisfaite.

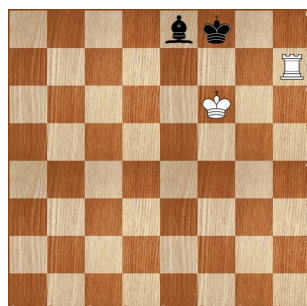
2 blancs et 2 noirs il n'y aura pas de table perturbée.

L'établissement des sous-groupes :

S1	S2	
13(b)↓	10(b)↑	13-10◇BF montant
	16(n)	13-16◇DJ
	19(b)↓	10 et 16 peuvent se rencontrer, 13 – 19 OK
		Une table perturbée et préférence couleur au plus fort score,

Question 20 : Vous surveillez la partie. Les Blancs ont le trait et leur drapeau tombe dans la position suivante.

Quelle est votre décision ?



- a) 0-1.
- b) $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$.**
- c) 1-0.

Art 6.9 des RDJ

Saisissez les résultats de la dernière ronde

Ronde 5	
Échiquier N°1	1 – 0
Échiquier N°2	0 – 1
Échiquier N°3	X – X
Échiquier N°4	1 – 0
Échiquier N°5	1 – 0
Échiquier N°6	X – X
Échiquier N°7	0 – 1
Échiquier N°8	X – X
Échiquier N°9	0 – 1
Échiquier N°10	F – 1

Question 21 :

Table 10 le joueur blanc ne s'est pas présenté pour cette dernière partie. Vous n'avez pas eu d'explication de ce forfait. Expliquez la procédure qui s'en suivra et les conséquences possibles pour ce joueur.

Se référer à l'article 17.2 du RIDNA

A 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.

Remplir le formulaire T5/DNA disponible sur le site de la DNA.

<https://dna.ffechecs.fr/wp-content/uploads/sites/2/2023/01/T5-enqueteforfaitnonjustifie2023.doc>

Question 22 :

Imaginons un joueur non classé qui rencontre 5 joueurs ayant un classement FIDE contre qui il aurait marqué 4 points.

Les Elos de ses adversaires sont : 1852, 1978, 1990, 2250 et 1861.

Quel aurait été son premier Elo Fide ?

- a) 1934
- b) 1984
- c) 1988
- d) 2008

Question neutralisée. Tous les candidats ont bénéficié d'un point supplémentaire.

Il nous faut rajouter 2 joueurs fictifs ayant un Elo de 1800 contre qui il aurait fait nul.

Cela donne une moyenne de :

$$(1852+1978+1990+2250+1861+1800+1800) / 7 = 1933$$

Ayant marqué 5 points sur 7 cela nous donne un bonus de 158 points suivant le tableau 8.1.1 p188 du LA.

Son premier Elo Fide sera donc de $1933 + 158 = 2091$.

Question 23 :

Si le buchholz avait été utilisé comme premier départage quel aurait été celui de Carlos et Quentin ?

Le buchholz est la somme de scores ajusté des adversaires rencontrés.

Carlos a rencontré Bernard, Etienne, Victor, Georges et Hector.

La somme des scores des adversaires rencontrés :

$$1,5 + 3 + 2,5 + 4 + 2,5 = 13,5$$

Quentin a rencontré Daniéla, Ignace, Bernard, Nicolas et Georges.

La somme des scores des adversaires rencontrés :

$$1 + 2,5 + 1,5 + 4,5 + 4 = 13,5$$

Question 24 : A qui sera attribué le prix féminin ?

- a) Louise,
- b) Michelle
- c) Jacqueline,
- d) Daniéla.

Il est prévu dans le RI du tournoi qu'un joueur pouvant prétendre à deux prix se verra attribuer le prix le plus important.

Le prix féminin de 90€ est supérieur au prix de la 5^{ème} place du général qui n'est que de 83,33 €, Louise se verra donc décerner le prix féminin.

Beaucoup de candidats ont distribués les prix du général « A la place » au lieu de « Partagés »,

Question 25 :

Entendu avec l'organisateur vous demandez le tarif maximum pour les indemnités d'arbitrage. Sachant qu'il n'y aura pas de frais de repas ni de logement, quel sera votre défraiement total ?

- a) 257,60
- b) 277,60
- c) 357,60
- d) 377,60

Question neutralisée. Tous les candidats ont bénéficié d'un point supplémentaire.

Article 5,2 page 183 du LA

L'indemnité max pour un arbitrage à cadence lente pour une journée est de 100 € pour une journée à 2 rondes et de 85€ pour une journée à une seule ronde.

Les frais de déplacement s'élèvent à $180 \times 0.32 = 57,60$.

Mise à disposition du matériel informatique 20 €

Ce qui nous donne un total de :

$$((100 \times 2) + 85) + (60 \times 3 \times 0.32) + 20 = 362,60 \text{ €}$$

Vous devez rendre 3 documents :

1) Ce questionnaire rempli et renommé avec votre numéro d'anonymat-UVT.pdf (exemple : XX01-UVR)

2) Le fichier .papi de votre tournoi renommé avec votre numéro d'anonymat (exemple : XX01.papi)

3) Le Règlement Intérieur de votre tournoi, renommé avec votre numéro d'anonymat et la mention RI (exemple : XX01-RI.pdf)

(Note : Pour ne pas multiplier les documents à rendre, on ne demande pas le Rapport Technique complet, seul le Règlement Intérieur du tournoi fictif est à rendre).

Fin du corrigé de l'UVT