

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.

Pour chaque question, une seule réponse est attendue. Toutes les questions rapportent un point. 80 % de bonnes réponses nécessaires pour avoir l'UV donc 20 bonnes réponses (l'UV a 25 questions).

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

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

Répondre à toutes les questions (AJ et AFC) ne ramène pas plus de point et occasionne une perte de temps inutile. Le correcteur ne considère que les questions relatives au titre visé par le candidat.

Entourer la lettre alphabétique correspondante à la bonne réponse ou souligner la bonne réponse.

Q1

Cadence : 1h30 / 40 coups + 30 min + 30 sec. par coups (cadence des interclubs).

La ronde a débuté à 14h15.

A 17h54, les 2 joueurs ont joué 39 coups chacun (cf. les feuilles de partie) et la pendule indique :

BLANC : 0 : 29 NOIR : 0 : 32

Le conducteur des noirs vous appelle et réclame le gain au temps.

Question : Quelle est votre décision ?

- a) **Gain noir au temps.**
- b) **Les blancs ont du temps, la partie continue sans ajustement des pendules.**
- c) **Les blancs ont du temps, la partie continue en ajoutant 2 minutes aux blancs suite à la demande injustifiée des noirs.**

Q2

Dans un tournoi scolaire à 15 minutes par joueur, après le cinquième coup joué, vous constatez que les joueurs ont commencé la partie jeu avec un fou en b1 et un cavalier en c1.

- a) **Ayant affaire à des enfants, on leur explique gentiment où les pièces doivent être placées au début de la partie. Fou et cavalier sont mis à la bonne place et la partie continue.**
- b) **Les enfants doivent continuer leur partie telle quelle.**
- c) **Si la partie n'affecte pas les tables devant, il n'y a aucun problème à remettre les pièces à leur place.**
- d) **La partie en cours sera annulée et une nouvelle sera jouée. Si nécessaire la pendule sera ajustée.**

Q3

Vous voyez un joueur effectuer le grand-roque en prenant son roi avec sa main droite puis avec la gauche la tour en a1. L'adversaire ne dit rien. Quelle doit être votre réaction ?

- a) **Vous interdisez le joueur de roquer de ce côté.**
- b) **Si c'est le 1^{er} coup illégal. J'ajoute donc 2 minutes au temps de son adversaire et j'ajuste le temps et le nombre de coup à la pendule. J'autorise le roque s'il est possible.**
- c) **J'autorise le roque de ce côté, mais sanctionne le joueur blanc d'un avertissement selon l'article 12.9.**
- d) **Aucune des réponses ci-dessus n'est correcte**

Q4

Dans un tournoi blitz, un joueur vous annonce qu'il vient de mater son adversaire. A l'arrivée à sa table vous constatez que la pendule indique 00 des deux côtés.

- a) **Le mat prévaut avant qu'un drapeau ne tombe mais pas après.**
- b) **Les deux drapeaux sont tombés, donc la partie est nulle.**
- c) **Le joueur qui est tombé en premier suivant l'indication de la pendule perd la partie.**
- d) **Si le coup qui a généré la position de mat était un coup légal, la partie est gagnée par le joueur qui a maté son adversaire.**

Q5

Un joueur vous demande la permission d'écouter de la musique tout en jouant sa partie :

- a) **S'il écoute de la musique classique qui ne dérange personne, vous l'autorisez.**
- b) **Selon l'article 11.1, vous ne pouvez pas écouter de musique en jouant.**
- c) **Cela ne peut pas être autorisé.**
- d) **Si l'adversaire est d'accord, vous l'autorisez.**

Q6

Cadence KO : 1h30 pour les 40 premiers coups puis une demi-heure supplémentaire pour le reste de la partie.

Durant la première période, un joueur en zeitnot joue très rapidement et ne note pas depuis plusieurs coups. Selon la feuille de partie de son adversaire, ils ont dépassé la première période depuis un certain nombre de coups. Quelle est la bonne façon d'agir du joueur ?

- a) **Dès la chute d'un des drapeaux, il doit compléter sa feuille de partie avant de jouer un prochain coup sur l'échiquier.**
- b) **Il attend que son adversaire joue et lui demande sa feuille de partie pour compléter la sienne.**
- c) **Si l'adversaire a sa feuille de partie complète, l'arbitre n'a pas à intervenir.**
- d) **Comme il y a un grand nombre de coups qui n'ont pas été notés, il vaut mieux qu'il appelle l'arbitre.**

Q7

Dans une finale Roi + Dame contre Roi en cadence lente avec incrément de 30 secondes, un jeune joueur a beaucoup de mal à conclure. Vous vous trouvez à côté de la table et vous comptez les coups. 50 coups sans mouvement de pion ni prise de pièces sont dépassés. Personne ne dit rien. Que faites-vous ?

- a) **Tant que l'un des joueurs ne demande rien, vous ne faites rien.**
- b) **Vous attendez patiemment que l'un des joueurs soit tombé au temps avant de déclarer la partie nulle.**
- c) **Il y a eu plus de 50 coups joués sans mouvement de pion ni prise de pièce, donc vous déclarez la partie nulle**

Q8

En cadence 5 minutes + 3 secondes par coups, le conducteur des blancs joue un coup et appuie sur la pendule alors que son roi est en échec. Le conducteur des noirs vous signale le coup illégal. Que faites-vous ?

- a) **On enlève 2 minutes aux blancs et on leur demande de changer leur coup. La partie reprendra avec le nouveau coup.**
- b) **En supervision appropriée on ajoute 1 minute aux noirs s'il s'agit du premier coup illégal achevé.**
- c) **Les noirs ont gagné la partie si le A4 s'applique.**

Q9

Un joueur gaucher ayant les noirs vous demande s’il peut mettre la pendule à la gauche de l’échiquier. Quelle est votre décision ?

- a) Son adversaire étant droitier vous accédez à sa requête.
- b) Être gaucher étant bien un handicap vous accepter de tourner l’échiquier sans déplacer la pendule.
- c) Vous refusez car c’est vous qui décidez de l’emplacement de la pendule et de l’échiquier. C’est aux joueurs de s’adapter.
- d) Vous changez la couleur de jeu des joueurs.

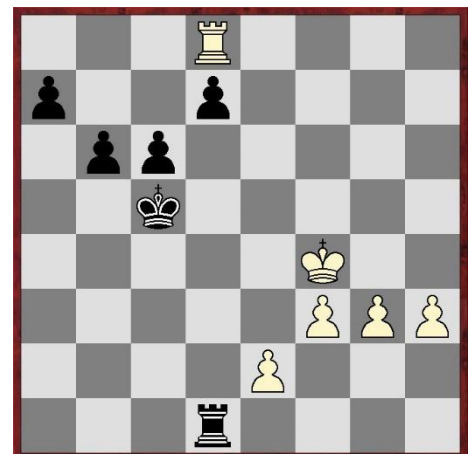
Q10

Position après le coup 39 noir.

Les derniers coups de la feuille sont :

	Blancs	Noirs
40	T a8	T a1
41	T d8	T d1
42	T a8	T h1
43	T d8	T d1

Le conducteur des noirs a joué son coup, puis sur son temps demande la nulle par répétition de coups (même position après le coup noir 39, 41 et 43) (C’est la position du diagramme)



Quelle est votre décision ?

- a) Demande de nulle acceptée.
- b) Demande de nulle refusée.

Q11

Lors d’une compétition d’interclub une équipe a en son sein un joueur handicapé qui ne peut pas noter les coups. Pour cela il fait appel à un assistant. Son adversaire considérant être lésé sur le temps qu’il perd à noter les coups vous demande par équité d’enlever du temps à la pendule du joueur handicapé. Quelle est votre décision ?

- a) Vous enlevez effectivement 10mn à la pendule du joueur handicapé.
- b) Vous laissez le réglage des pendules tel-quel.
- c) Vous ajoutez du temps au joueur handicapé et vous rajouter le même temps au joueur valide.
- d) Vous ne touchez pas au réglage de la pendule en revanche vous demandez à l’assistant de noter sur les deux feuilles de partie.

Q12

Une pause pour aller aux toilettes n’est généralement pas une raison valable d’arrêt de la pendule mais pourrait l’être dans le cas d’un joueur handicapé ou malade.

- a) Vrai.
- b) Faux.

Q13

Le règlement d'une compétition, prévoit à 20mn le délai pour arriver devant l'échiquier. Sachant qu'une ronde qui devait commencer à 14h00 n'a réellement commencé à 14h10, à quelle heure les joueurs absents auront-ils perdu par forfait ?

- a) 14h10
- b) 14h20
- c) 14h30
- d) Le délai par défaut prévu dans nos règlements fédéraux étant de 30mn les joueurs ont jusqu'à 14h40 pour arriver.

Q14

En cadence 1h30 plus 30s par coups la notation est obligatoire tout le long de la partie. Quand-est-ce qu'un joueur est autorisé de noter son coup avant de le jouer ?

- a) On peut toujours noter son coup avant de le jouer.
- b) Un joueur au trait doit noter son coup avant de réclamer la nulle à l'arbitre pour lui signifier par exemple que 50 coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce.
- c) Un joueur au trait doit noter le coup de son adversaire qui d'après lui fait apparaitre une position identique pour la troisième fois avant d'appeler l'arbitre.
- d) A cette cadence il est inutile de noter son coup pour réclamer la nulle.

Q15

Un joueur joue un coup mais avant de le valider se rend compte que la position avant son déplacement est une 3^{ème} répétition de position qui rend la partie nulle.

- a) Son coup n'étant pas validé il reprend son coup, le note sur sa feuille de partie, arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- b) Son coup étant joué, il le note sur sa feuille de partie, arrête la pendule et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- c) Son coup étant joué, le valide par appuie sur la pendule, il le note sur sa feuille de partie et appelle l'arbitre pour lui réclamer la nulle.
- d) Le joueur ayant touché une pièce perd le droit de réclamer la nulle lors de ce coup.

Q16

Vous surveillez une partie jouée à cadence lente. Vous constatez que la même position apparait pour la 5^{ème} fois. Que faites-vous ?

- a) Vous intervenez immédiatement pour arrêter la partie et la déclarer nulle.
- b) Rien ! La partie appartient aux joueurs à l'un d'eux de réclamer la nulle.
- c) Rien ! Vous attendez que l'un des drapeaux tombe pour déclarer la partie nulle.
- d) Vous attendez que 75coups soient joués sans mouvement de pion ni prise de pièce.

Q17

Un joueur est au trait en l'absence de son adversaire vient vous voir car il a l'intention de positionner une de ces pièces au centre de sa case. Doit-on faire appliquer l'article 4.3.1 des règles du jeu ?

- a) **Non, puisqu'il vous a prévenu.**
- b) **Oui, puisqu'il n'a pas dit « j'adoube » ou quoi que ce soit du genre avant de le faire.**
- c) **Non, sauf si l'adversaire le demande.**

Q18

En cadence rapide quand est-ce que le A4 s'applique obligatoirement ?

- a) **Quand vous supervisez un départage entre 2 joueurs.**
- b) **Quand vous supervisez un départage entre 3 joueurs.**
- c) **Quand vous supervisez un départage entre 6 joueurs.**
- d) **Quand vous surveillez des parties entre 8 joueurs.**

Q19

S'il la voit, la chute du drapeau doit être annoncée par l'arbitre :

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

Q20

Vous observez un joueur toucher le roi en e1 de sa main droite puis de la main gauche sa tour en a1. Il effectue le grand-roque mettant son adversaire échec et mat. Vous n'êtes pas intervenu à cette table depuis le début de la partie. Quelle est votre réaction ?

- a) **Vous intervenez en interdisant au joueur de roquer de ce côté.**
- b) **Vous appliquez l'article 7.5.5 pour coup illégal.**
- c) **Vous autorisez le roque de ce côté, mais vous sanctionnez le joueur blanc selon l'article 12.9.**
- d) **Vous entérinez le mat.**

Q21

Lors du championnat de France petit-poussins, le conducteur des blancs joue son pion sur la 8ème rangée puis appuie sur la pendule avant de remplacer son pion. Il a déjà fait un coup irrégulier plus tôt dans la partie. Si on remplace le pion par une dame (ce qui est l'intention du jeune joueur), le roi noir est mat (mat du couloir).

Quel est le résultat de la partie ?

- a) **Gain blanc.**
- b) **Nulle.**
- c) **Gain noir.**

Q22

Est-on obligé de noter la « prise en passant » sur sa feuille de partie ?

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

Les questions 23C à 25C sont pour les candidats au titre d'arbitre de Club.

Q23C

Cadence 5mn ko. Vous arbitrez ce blitz. Un joueur à qui il reste moins de deux minutes pour terminer sa partie vous demande d'appliquer la directive III, à savoir l'ajout d'un incrément de 5 secondes par coup pour les deux joueurs. Que faites-vous ?

- a) **Vous accédez à sa demande.**
- b) **Vous refusez sa demande car cette directive ne s'applique pas en blitz.**
- c) **Vous accédez à sa demande mais avec seulement un incrément de 2 secondes par coup.**

Q24C

Une partie qui se déroule à la cadence 6mn plus 3s par coup est considérée comme étant :

- a) **Cadence lente.**
- b) **Une cadence rapide.**
- c) **Une cadence blitz.**

Q25C

Vous intervenez sur une partie à la suite d'une demande correcte de nulle du conducteur des blancs qui prétend que le coup joué par son adversaire fait que la position sur l'échiquier apparait pour la 3^{ème} fois. Les deux joueurs ne sont pas d'accord sur cette position. Après vérification vous refusez cette demande. Au moment de rajouter 2minutes au conducteur des noirs, ce dernier tend la main à son adversaire tout en disant « ok nulle ». Quelle est votre réaction ?

- a) **Vous déclarez la nulle.**
- b) **Vous faites continuer la partie car le conducteur des noirs n'est pas au trait et ne peut donc pas accepter la nulle.**
- c) **Vous donnez un avertissement aux deux joueurs pour vous avoir appelé.**

Les questions 23J à 25J sont pour les candidats au titre d'arbitre Jeune.

Q23J

Si un joueur au trait touche délibérément sa tour et ensuite son roi, peut-il roquer de ce côté si c'est légal ?

- a) **Oui.**
- b) **Pas nécessairement.**
- c) **Il ne peut pas.**
- d) **Seulement s'il ne touche pas le roi après avoir touché la tour.**

Q24J

Pour les phases départementales du championnat scolaire en cadence 20 min KO, homologué pour le classement rapide FFE, quelle adaptation au règlement est prévue :

- a) **Aucune : toutes les règles FIDE s'appliquent.**
- b) **Les joueurs français scolarisés sont autorisés à jouer sans avoir de licence FFE.**
- c) **Les coups irréguliers d'un joueur ne donnent pas de bonus de temps à son adversaire.**
- d) **Chaque joueur a droit à 2 coups irréguliers avant de se voir déclarer perdant à son 3ème coup irrégulier.**
- e) **Chaque comité départemental peut adapter les règles à son public inexpérimenté à condition que les adaptations aient été validées par la commission scolaire de la ligue à laquelle le comité appartient.**

Q25J

Qu'est-ce qui n'est pas un coup illégal ?

- a) **Roquer avec les 2 mains**
- b) **Jouer un coup d'une main et appuyer sur la pendule de l'autre**
- c) **Faire une promotion avec les 2 mains**
- d) **Appuyer sur la pendule sans jouer**
- e) **Faire une promotion en laissant le pion sur l'échiquier**