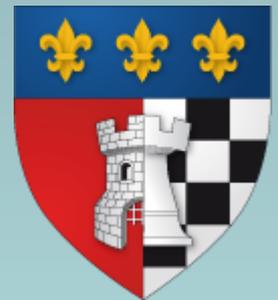
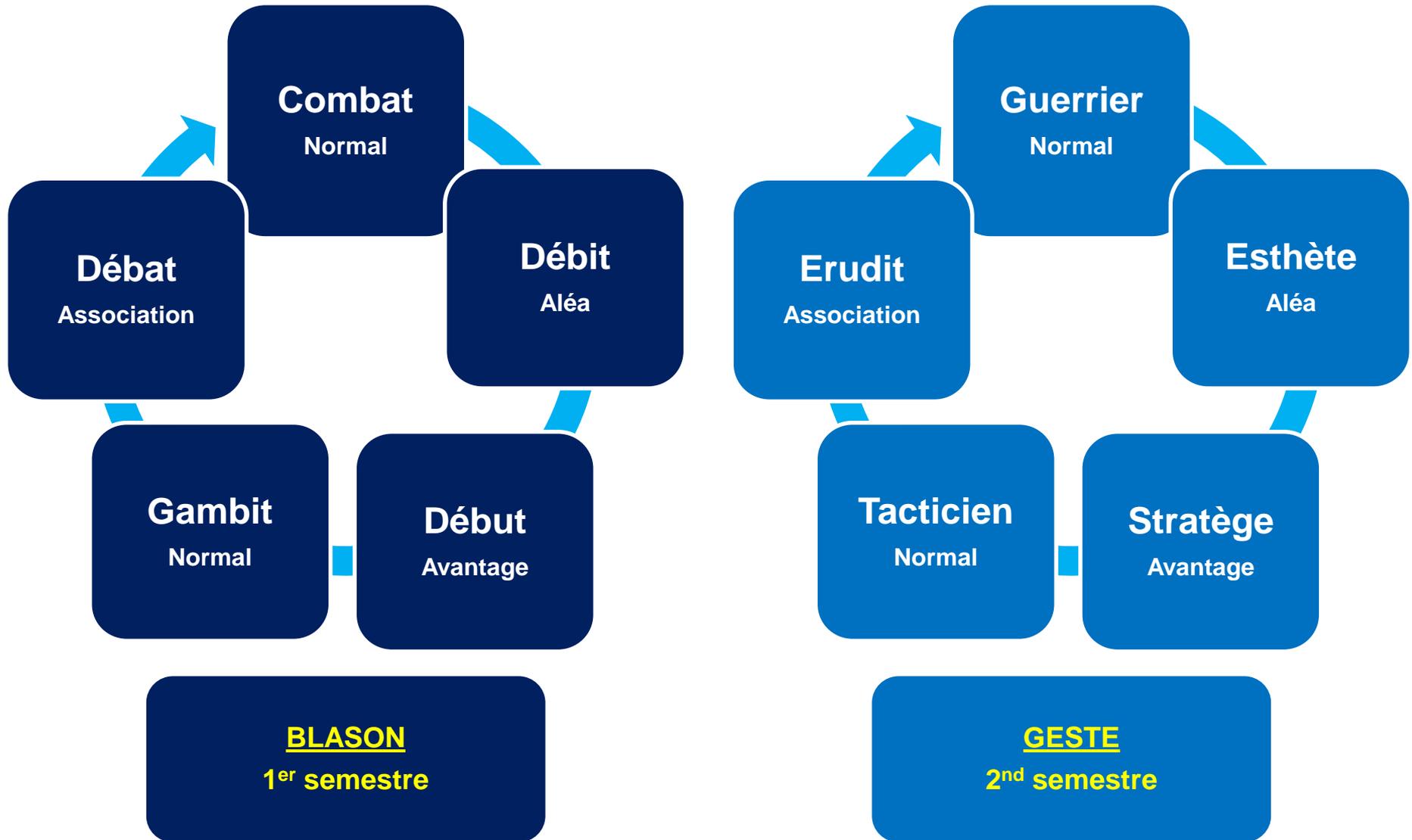


# CHALLENGES & EPREUVES

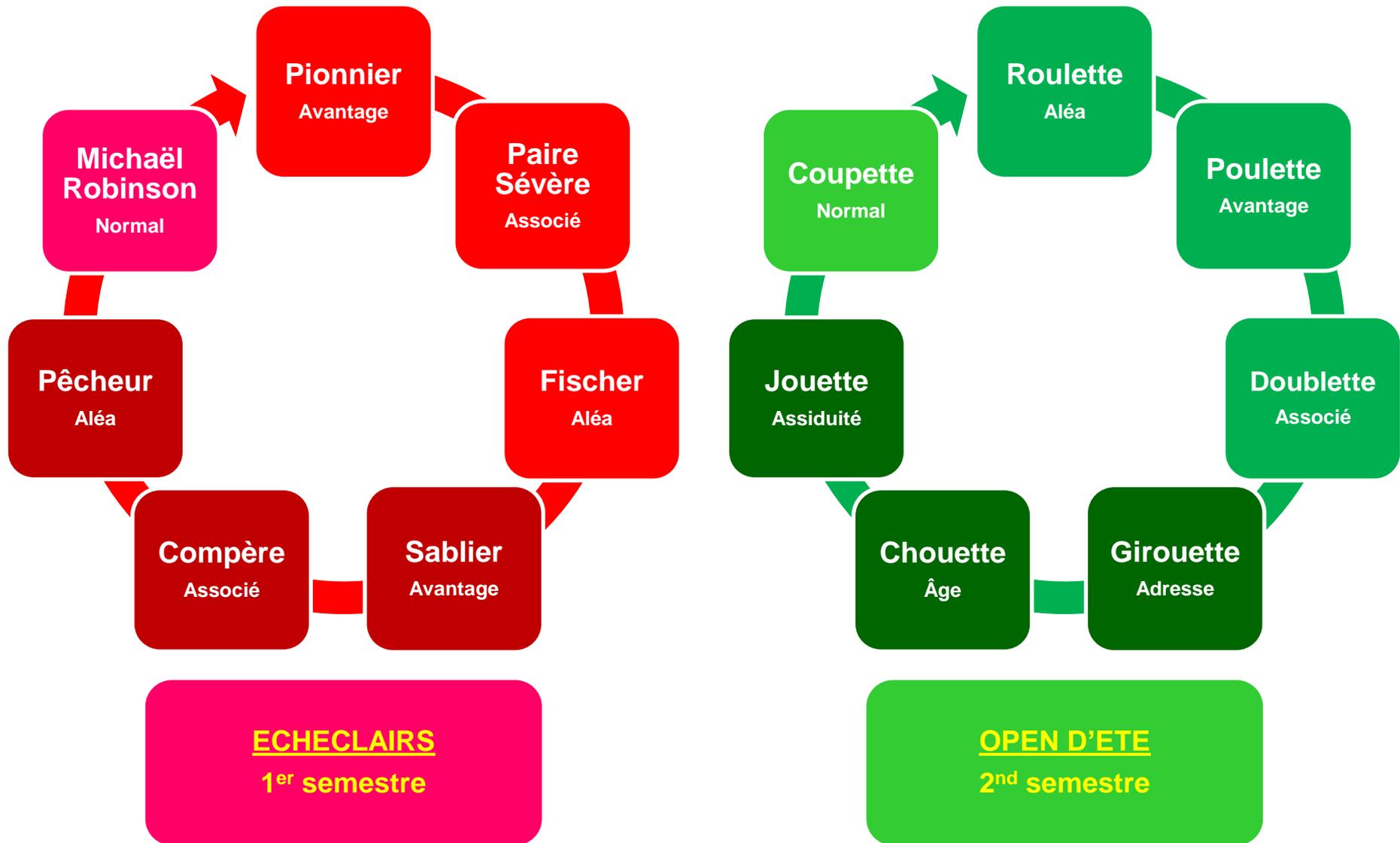
## 2018-2019-2020



# 10 épreuves - Agenda



# 14 challenges - Agenda



# Tournois - Avantage

M et N sont les Elo des deux adversaires où  $M \geq N$ . 3 cas :

1<sup>er</sup> Cas :  $M - N < 100$

2<sup>e</sup> Cas :  $99 < M - N < 200$

3<sup>e</sup> Cas :  $M - N > 199$

## Pionnier

- 1<sup>er</sup> Cas : Début normal.
- 2<sup>e</sup> Cas : N enlève un pion (c, d ou e) à M.
- 3<sup>e</sup> Cas : N enlève deux pions (c, d ou e) à M.

## Sablier

- 1<sup>er</sup> Cas : Début normal.
- 2<sup>e</sup> Cas : M part avec 4 minutes et N avec 6 minutes.
- 3<sup>e</sup> Cas : M part avec 3 minutes et N avec 7 minutes.

Les joueurs sont répartis en 3 groupes. X les forts Elo ; Y les Elo médians ; Z les autres.

## Début

- Après l'ouverture imposée (à préparer), certains yeux sont bandés.
- Les X jouent **10 coups à l'aveugle** contre les Z, **5** contre les Y.
  - Les Y jouent **5 coups à l'aveugle** contre les Z.
  - Les Z jouent en voyant l'échiquier.

## Stratège

- Un QCM portant sur l'aspect stratégique des positions est proposé.
- Les X ont **5** propositions à chaque question.
  - Les Y ont **4** propositions à chaque question.
  - Les Z ont **3** propositions à chaque question.

# Tournois - Association

Chaque association comprend deux joueurs. À chaque ronde, les joueurs ont un partenaire fixé par le programme Pair Two.

## Paire Sévère

- Les équipiers jouent avec couleurs opposées.
- On peut faire jouer les pièces capturées par son coéquipier.
- Le match s'arrête dès qu'un équipier gagne.

## Compère

- Les équipiers jouent alternativement sur le même échiquier.
- Le 1<sup>er</sup> joueur cité joue les coups impairs ; le 2<sup>nd</sup> les coups pairs.
- Le silence est de rigueur ; il est interdit de souffler un coup.

Les duos, fixes, tirés au sort, se composent d'un M et d'un N. Les M sont les Elo forts. Attention, 2 joueurs susceptibles de gagner le concours ne peuvent tenir ensemble.

## Débat

- Le M et le N discutent de la position de départ (un milieu de partie).
- M1 **avec les blancs** joue contre M2; N1 **avec les noirs** contre N2.
- Pendant la partie, le **M peut souffler, à 3 reprises, un coup à son N.**

## Erudit

- Les équipiers répondent à un quizz sur les échecs dans la culture.
- Les équipiers sont invités à se concerter.
- Comme au Débat, les coéquipiers terminent avec le même score.

# Tournois - Aléa

Un tirage au sort commun (pour l'assemblée) et équitable (toutes les possibilités ont des chances égales de se réaliser) est effectué avant chaque ronde.

## Fischer

- La place initiale des pièces sur la 1<sup>e</sup> ligne est aléatoire. 3 temps :
- Placement des fous sur des cases de couleurs opposées (16 cas).
  - Placement de la dame et des cavaliers au hasard (60 cas).
  - Placement du roi entre ses tours (il roquera en c1 ou g1).

## Pêcheur

- L'ouverture (7 premiers coups) est aléatoire. 3 temps :
- Tirage au sort de l'initiale dans le Code E.C.O. (5 cas).
  - Tirage au sort du nombre dans le Code E.C.O. (100 cas).
  - Enoncé des 7 coups liés au Code E.C.O. (Ex : B21)

Un tirage au sort particulier (pour chaque joueur) est opéré avant le début du tournoi.

## Débit

- Les joueurs ont préalablement reçu des parties de GM à préparer.
- Les positions de départ imposées sont extraites de ces parties.
- Chacun va tirer 2 positions et les imposer quand il aura les blancs.

## Esthète

- Chaque joueur reçoit les numéros de tables où il doit se rendre.
- À une table, un problème à concevoir ou à résoudre l'attend.
- Une cote artistique entre dans le score du joueur.

# Open d'été - Aléa, Avantage et Associé

Chaque tournoi a son propre système d'appariement en fonction du A (aléa, avantage, association) auquel il est attaché.

## Roulette

L'appariement est aléatoire. Toutefois, un joueur ne peut pas affronter 2 fois le même adversaire et avoir 3 fois la même couleur.

## Poulette

L'appariement obéit aux tables de Berger (poule de 4 joueurs). Les 4 meilleurs Elo dans la poule 1, les 4 suivants dans la poule 2, etc.

## Doublette

L'appariement est une ronde suisse. Mais on ne peut affronter ni son coéquipier (fixe et aléatoire), ni les adversaires de ce dernier.

# Open d'été - Sans A

Les joueurs sont répartis en 2 catégories équivalentes en nombre. L'appariement obéit au système suisse. Mais les joueurs d'une même catégorie ne peuvent pas s'affronter.

## Girouette

Les 2 catégories sont les *Occidentaux* et les *Orientaux*. En fonction de l'Adresse des joueurs.

## Chouette

Les 2 catégories sont les *Chenus* et les *Jeunes*. En fonction de l'Âge des joueurs.

## Jouette

Les 2 catégories sont les *Fidèles* et les *Occasionnels*. En fonction de l'Assiduité des joueurs dans l'Open d'été en cours.

# Tournois - Sans A

Ces épreuves formalisent des activités traditionnelles du club : les exercices tactiques, la simultanée, les parties rapides, les blitz, les ouvertures imposées, les finales imposées.

## Combat

- Les joueurs ont préalablement reçu les finales à préparer.
- À chaque ronde, une finale différente sera traitée.
- Toutes les rondes se disputent en aller-retour.

## Gambit

- Durant tout le tournoi, le même gambit (à préparer) est imposé.
- 10 coups après ce début imposé, la position est donnée à Fritz.
- L'évaluation de la position par Fritz génère un score *intermédiaire*.

## Robinson

Épreuve dédiée à Michael Robinson (1941-90), gentleman du club.

## Coupette

Ultime épreuve de l'Open d'été, plus ancienne compétition du club.

## Guerrier

- Un expert affronte les joueurs en simultanée à la pendule.
- Si le nombre de joueurs excède 12, on scinde la simultanée en 2.
- Il faut compter 7 minutes par joueurs. Ex : 1h10 QPF si 10 joueurs.

## Tacticien

- 1<sup>e</sup> consigne : trouver le meilleur coup.
- 2<sup>nd</sup>e consigne : trouver le mat en « x » coups.
- La proposition de chaque concurrent est évaluée/vérifiée par Fritz.

# 15 Tournois avec A - Panorama

<b>FISCHER</b>	Aléa	<b>ESTHETE</b>	<b>PIONNIER</b>	Avantage	<b>STRATEGE</b>	<b>PAIRE SEVERE</b>	Associé	<b>ERUDIT</b>
Aléa	<b>ROULETTE</b>	Aléa	Avantage	<b>POULETTE</b>	Avantage	Associé	<b>DOUBLETTE</b>	Associé
<b>DEBIT</b>	Aléa	<b>PÊCHEUR</b>	<b>DEBUT</b>	Avantage	<b>SABLIER</b>	<b>DEBAT</b>	Associé	<b>COMPERE</b>

<b>ECHECLAIRS IRREGULIERS</b>		<b>GESTE</b>
	<b>OPEN D'ETE</b>	
<b>BLASON</b>		<b>ECHECLAIRS REGULIERS</b>

# 9 Tournois sans A - Panorama

<b>CHOUETTE</b>	<b>GUERRIER</b>	<b>GIROUETTE</b>	<b>2<sup>nd</sup> semestre</b>
<b>COMBAT</b>	<b>MICHAEL ROBINSON</b>	<b>GAMBIT</b>	<b>1<sup>er</sup> semestre</b>
<b>COUPETTE</b>	<b>TACTICIEN</b>	<b>JOUETTE</b>	<b>2<sup>nd</sup> semestre</b>

<b>OPEN D'ETE</b>	<b>GESTE</b>
<b>BLASON</b>	<b>ECHECLAIRS</b>