

CHALLENGES & EPREUVES 2015-2016-2017



Six nouveautés majeures

Extension du calendrier des échéclairs (p. 5 et 6)

Deux nouveaux challenges sont ajoutés au parcours. Dans les deux cas, la parole se substitue à la vue ; ainsi au *Lunetier*, on se fie aux mots de l'adversaire ; aux *Commères*, aux indications du coéquipier.

Réduction du palmarès des compétitions formatives (p. 15 et 16)

Chaque année, le Blason et la Geste connaissent un nouveau vainqueur car les anciens lauréats sont extraits du classement.

Création d'un « cursus honorum » dans les compétitions formatives (p. 15 et 16)

L'ancien lauréat peut néanmoins développer son écu (Blason) et son discours (Geste) au fil des ans. Au terme du troisième succès absolu, il a achevé son *Blason* ou sa *Geste*.

	Challenges (Echéclairs)	Epreuves (Geste et Blason)
Avantage (2)	P. 5	P.11
Association (2)	P. 6	P. 13
Aléa (4)	P.7-8-9	P. 12
Agenda (4)	P.3-4-10	P. 3-4-14
Ambition (2)		P. 15-16

Systematisation du *triple A* (p. 5 à 7, 11 à 13)

Chaque tournoi (challenges ou épreuves) appartient à une des catégories suivantes : avantage, association ou aléa.

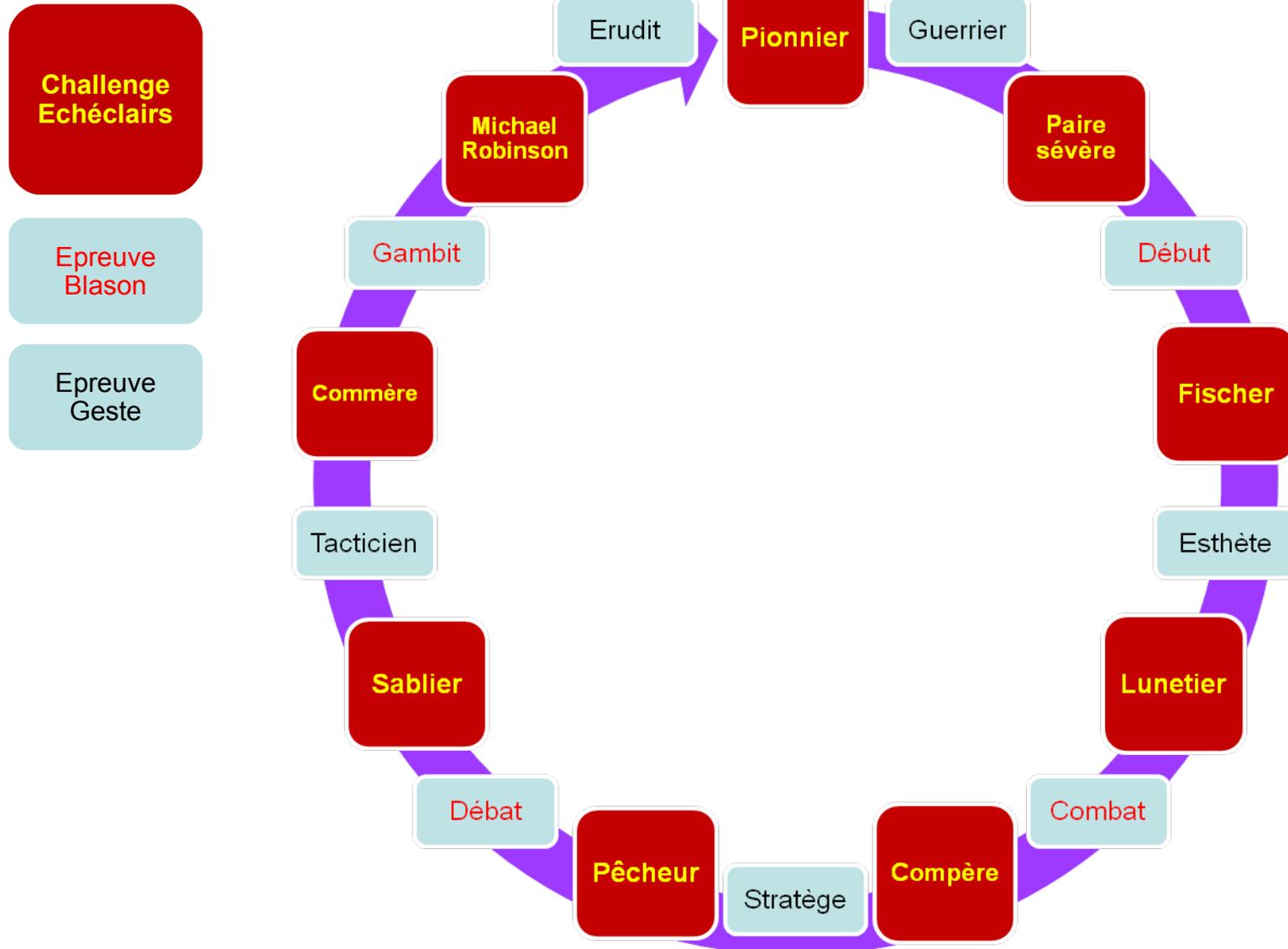
Alternances souhaitables (p. 3 et 4)

Chaque épreuve précède un challenge et succède à un challenge. Chaque tournoi en association précède un tournoi à avantage et succède à un tournoi avec aléa.

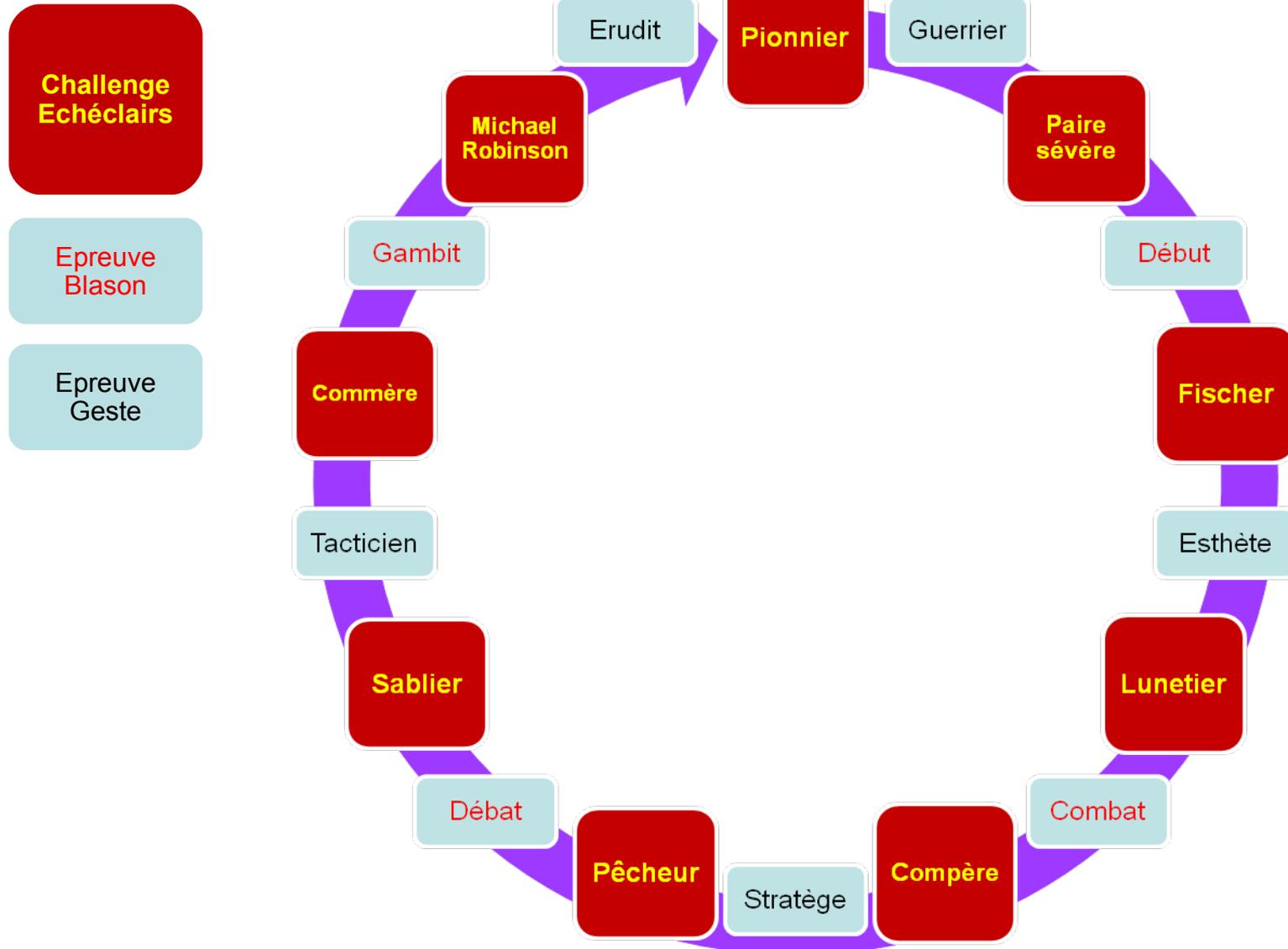
Regroupement par saison (p. 10 et 14)

En hiver se jouent les challenges du *matériel* et les épreuves du *mouvement*. Au printemps-été, les challenges du *coup* et les épreuves du *plan*. A l'automne, les challenges du *temps* et les épreuves de la *technologie*.

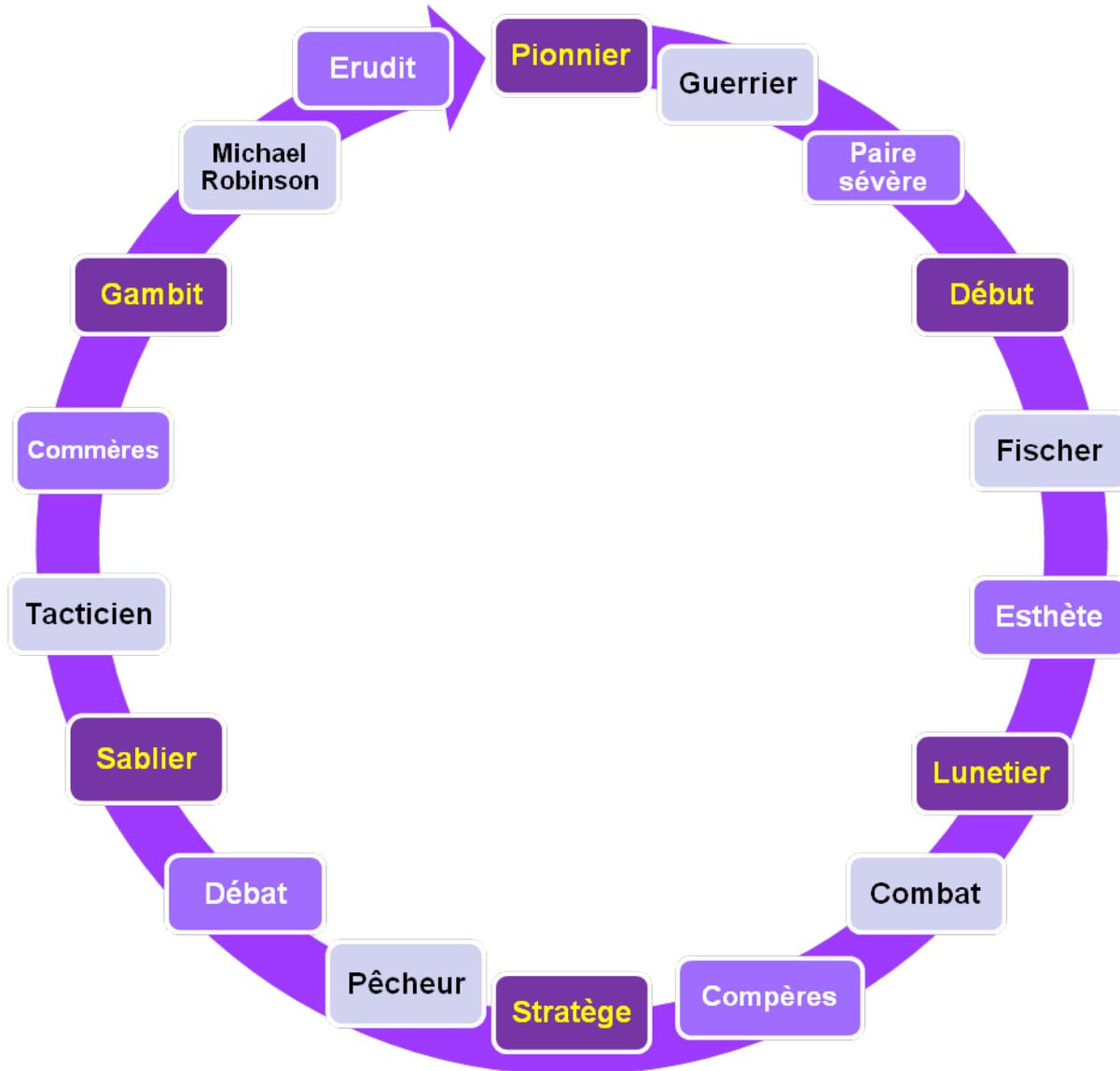
AGENDA - challenges & épreuves



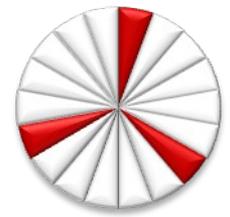
AGENDA - challenges & épreuves



AGENDA - challenges & épreuves



AVANTAGE - challenges



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

- 1^{er} Cas : $M - N < 100$
- 2^e Cas : $99 < M - N < 200$
- 3^e Cas : $M - N > 199$

Pionnier

- 1^{er} Cas : Début normal
- 2^e Cas : N enlève un pion (c, d ou e) à M.
- 3^e Cas : N enlève deux pions (c, d ou e) à M.

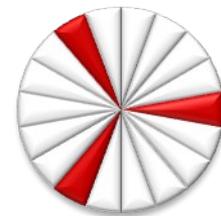
Lunetier

- 1^{er} Cas : Début normal
- 2^e Cas : M joue les 5 premiers coups à l'aveugle.
- 3^e Cas : M joue les 10 premiers coups à l'aveugle.

Sablier

- 1^{er} Cas : Début normal
- 2^e Cas : M part avec 4 minutes et N avec 6 minutes.
- 3^e Cas : M part avec 3 minutes et N avec 7 minutes.

ALEA - challenges



- Les modalités du tirage peuvent varier, pour autant que toutes les possibilités aient des chances égales de se produire.
- Pour le Fischer et le Pêcheur, un tirage au sort commun est effectué avant chaque ronde.
- Il est difficile de se préparer tant les possibilités sont nombreuses.

Robert J. Fischer

- La place initiale des pièces sur la bande est aléatoire.
- 3 conditions : le roi se trouve entre les tours pour roquer en c ou g, les fous sont opposés, blancs et noirs ont la même disposition.
- On dénombre 960 possibilités.

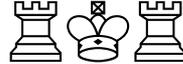
Pêcheur

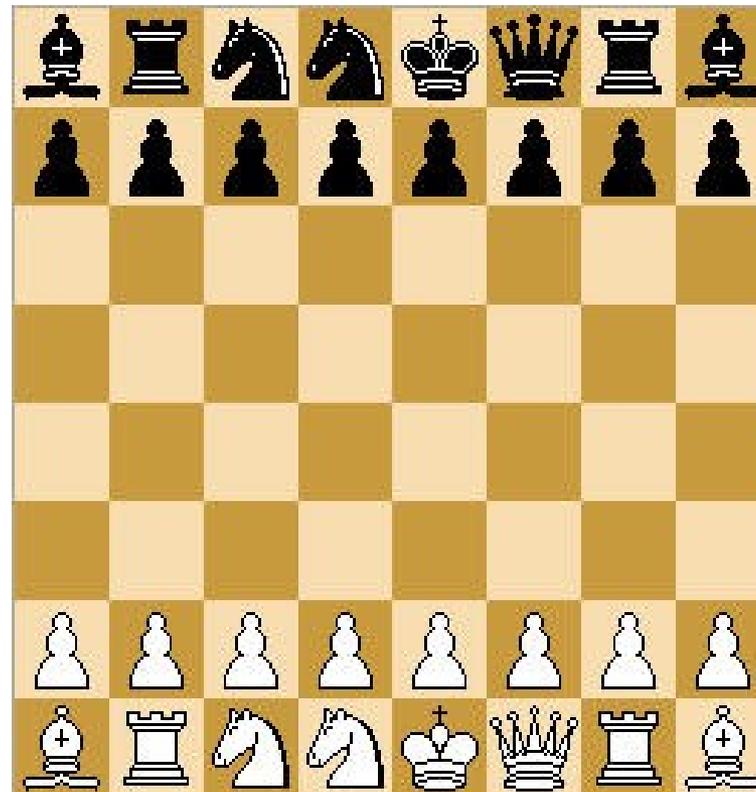
- L'ouverture (concrètement les 7 premiers coups) est aléatoire.
- Dans le code ECO, on pêche au hasard avant chaque ronde un début de partie.
- Il existe 500 possibilités, de A.00 à E.99.

Michael E. Robinson

- Ce challenge est disputé à la mémoire de Michael Robinson, gentleman du club, décédé en décembre 1990.
- Le rang des joueurs est aléatoire, et non plus en fonction de l'Elo.
- Pour 12 joueurs, il y a déjà 479 001 600 possibilités.

ALEA - Fischer

Procédure de tirage au sort	
1	 de cases blanches sur b, d, f ou h
2	 de cases noires sur a, c, e, g
3	 sur une des 6 cases restantes
4	 sur une des 5 cases restantes
5	 sur une des 4 cases restantes
6	 , dans l'ordre, sur les 3 cases



il existe 960 dispositions initiales différentes : 16 possibilités de placer les fous x 6 de placer la dame x 10 de placer les cavaliers.

ALEA - pêcheur

Code ECO	Types d'ouverture
A00 A99	1) Tout sauf e4 ou d4 ou variante baroque sur 1) d4
B00 B99	1) e4 suivi de tout sauf é6 ou e5
C00 C99	1) e4 suivi de é6 ou é5
D00 D99	1) d4 d5 ou 1) d4  f6 2) c4 g6 ... d5
E00 E99	1) d4  f6 2) c4 e6 ou 1) d4  f6 2) c4 g6 sans ... d5



[C85] 1.e4 e5 2. f3
c6 3. b5 a6 4. a4
f6 5.O-O e7 6. xc6
dxc6 7.d3 d7

[C86] 1.e4 e5 2. f3 c6 3. b5 a6
4. a4 f6 5.O-O e7 6. e2 b5
7. b3 O-O

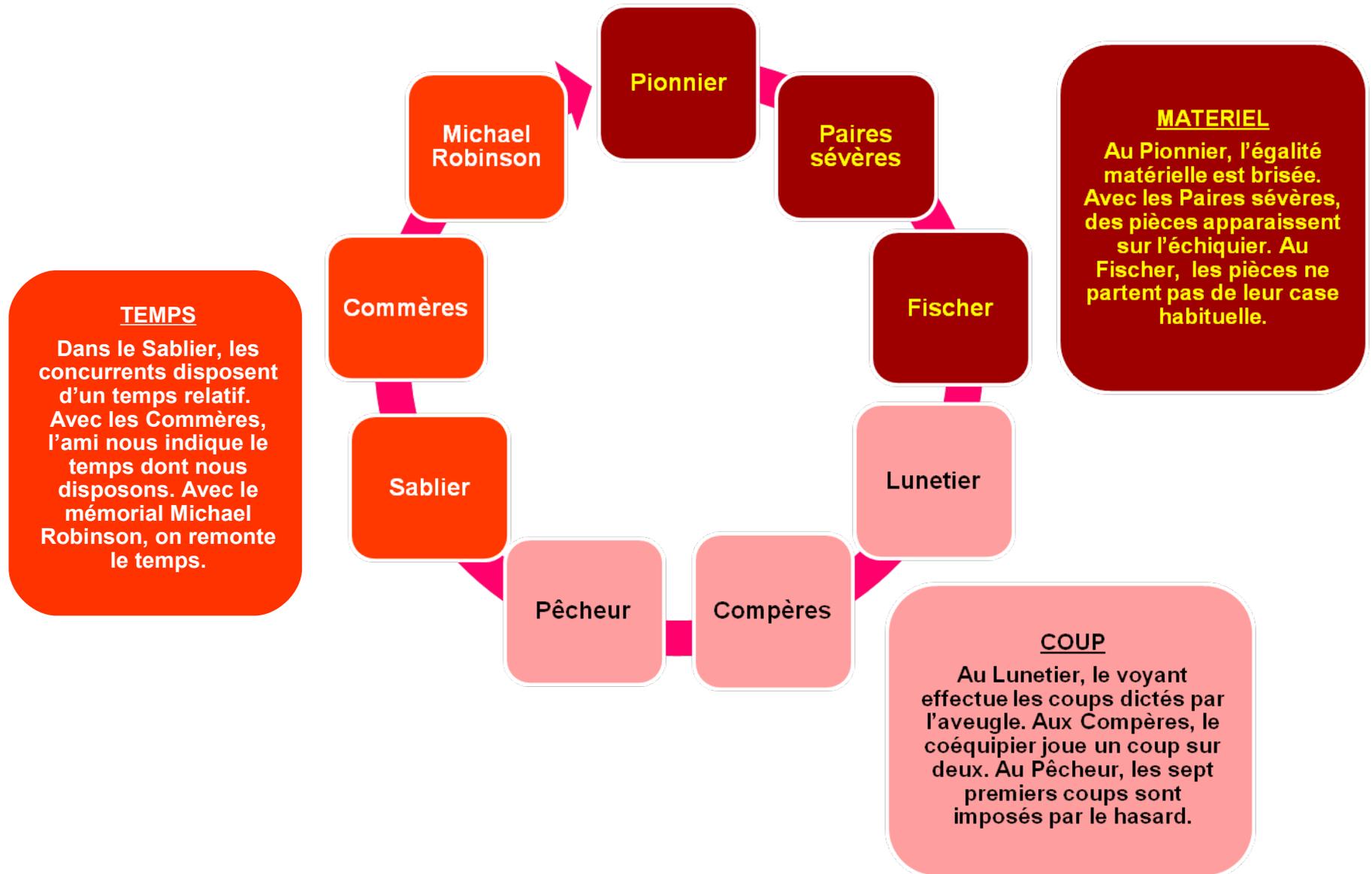
[C87] 1.e4 e5 2. f3 c6 3. b5 a6
4. a4 f6 5.O-O e7 6. e1 d6
7. c3 g4

[C88] 1.e4 e5 2. f3 c6
3. b5 a6 4. a4 f6 5.O-O
e7 6. e1 b5 7. b3 d6

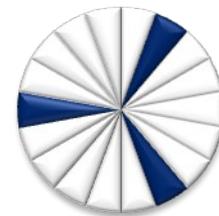


500 ouvertures différentes (code ECO) sont reprises ; chaque joueur blanc tire au sort, à chaque ronde, une des 125 cartes. Ensuite, un membre tire un chiffre compris entre 1 et 4. Dans l'exemple, si le chiffre 3 est tiré, alors on joue le début C87 car il est 3^e sur la carte.

AGENDA - challenges



ALEA - épreuves



- Les modalités du tirage peuvent varier, pour autant que toutes les possibilités aient des chances égales de se produire.
- Pour le Combat et le Tacticien, tous les joueurs reçoivent la même position.
- L'échantillon des possibilités est assez réduit.

Guerrier

- Un joueur affronte tous les autres en simultanée.
- Toutes les parties se disputent à la même cadence. **Il faut compter 6 minutes par adversaire.** Soit 1h30 QPF pour 15 adversaires.
- **Chaque joueur tire au sort sa place autour de l'arène.**

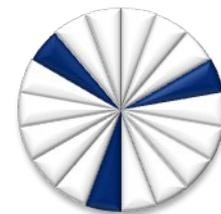
Combat

- Les joueurs ont préalablement reçu les finales à préparer.
- Toutes les parties se disputent en aller-retour.
- A chaque ronde, la position de départ (finale) est tirée au sort.

Tacticien

- Les joueurs sont confrontés à des positions tactiques.
- Les consignes sont de 2 ordres : mat en x coups et meilleur coup.
- Le questionnaire propose un mat et un meilleur coup **dont le niveau de difficulté correspond à chaque fois au chiffre tiré au sort.**

AVANTAGE - épreuves



Les joueurs sont répartis en 3 catégories de force.

- G regroupe les participants à l'Elo élevé,
- H regroupe les participants à l'Elo moyen,
- I regroupe les autres participants.

Début

Durant tout le tournoi, le même début théorique est imposé. Et

- les G jouent soit contre un G, soit en simultanée contre H et I ;
- les H jouent soit contre un H, soit contre un G qui a 2 opposants ;
- les I jouent soit contre un I, soit contre un G qui a 2 opposants.

Stratégie

Les concurrents répondent à un QCM portant sur la stratégie. Et

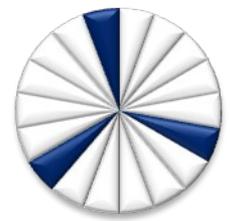
- les G ont 4 propositions de réponses à chaque question ;
- les H ont 3 propositions de réponses à chaque question ;
- les I ont 2 propositions de réponses à chaque question.

Gambit

Durant tout le tournoi, le même gambit est imposé. Et

- les G jouent dans des conditions normales ;
- les H peuvent utiliser des notes ;
- les I peuvent utiliser un logiciel pour les 15 premiers coups.

ASSOCIATION - épreuves



- Les duos, fixes, se composent d'un J et d'un L , ou alors de deux (voire trois) K.
- J regroupe les joueurs les mieux classés dans le concours. Et L rassemble les joueurs choisis comme coéquipiers par les J (avec l'accord des L).
- Les joueurs qui n'ont pas de coéquipier sont réunis par le sort.

Esthète

- Les équipiers se promènent ensemble ou séparément dans la galerie de créations échiquéennes.
- Ils se mettent d'accord sur la solution des énigmes.
- Ils reçoivent à l'issue du tournoi le même score.

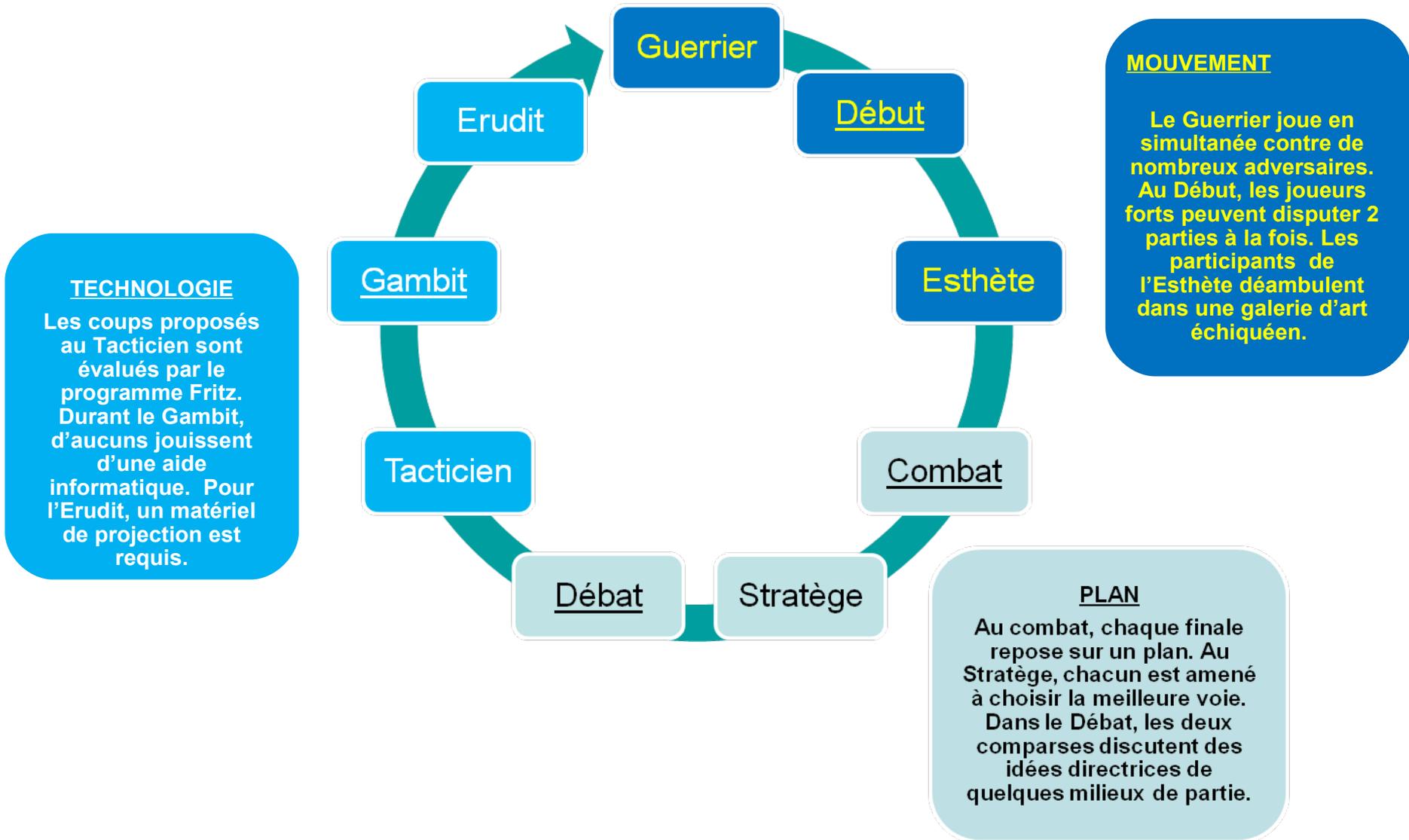
Débat

- Les équipiers discutent de la position de départ (un milieu de partie) pendant quelques minutes.
- Ensuite, les J jouent contre un J ou un K tandis que les L jouent contre un L ou un K.
- Les résultats des équipiers sont additionnés dans un même score.

Erudit

- Les équipiers, confrontés à un QCM sur les échecs dans la culture, décident ensemble de la proposition correcte.
- **Ils peuvent cocher deux réponses pour obtenir la moitié des points.**
- Ils reçoivent à l'issue du tournoi le même score.

AGENDA - épreuves



AMBITION - blason

L'émail (4 possibilités) est choisi en fonction du meilleur résultat en tournoi.

Début
Azur

Débat
Sinople

Combat
Sable

Gambit
Sang

Le blason d'un lauréat peut connaître 4 étapes, en fonction du résultat final.

Dans ce 1^{er} cas,
le meuble au
choix est argent
car x est devancé
par un ancien
lauréat (relatif).

Dans ce 2^e cas,
le meuble est or
car x n'a été
devancé par
aucun ancien
lauréat (absolu).

Dans ce 3^e cas,
le champ devient
argent et le
meuble émail car
x finit premier
pour la 2^e fois.

Dans ce dernier
cas, le champ
est or (le meuble
reste émail) car
x finit premier
pour la 3^e fois.



AMBITION - geste

Le vainqueur de la Geste (concours en 5 épreuves) se fabrique un discours.

Guerrier
Sport

Esthète
Art

Stratège
Science

Tacticien
Jeu

Erudit
Symbole

Le discours (devise et cri de guerre) d'un joueur se développe avec son palmarès.

Le joueur qui remporte la Geste se choisit une devise. S'il a été devancé par un ancien lauréat, sa devise s'inscrit sur champ d'argent.

Le joueur qui remporte la Geste se choisit une devise. S'il n'a pas été devancé par un ancien lauréat, sa devise s'inscrit sur champ d'or.

Le joueur qui termine pour la 2^e fois en tête du classement de la Geste se choisit un cri de guerre, sur champ d'argent.

Le joueur qui termine pour la 3^e fois en tête du classement de la Geste voit son cri de guerre s'inscrire sur champ d'or.

