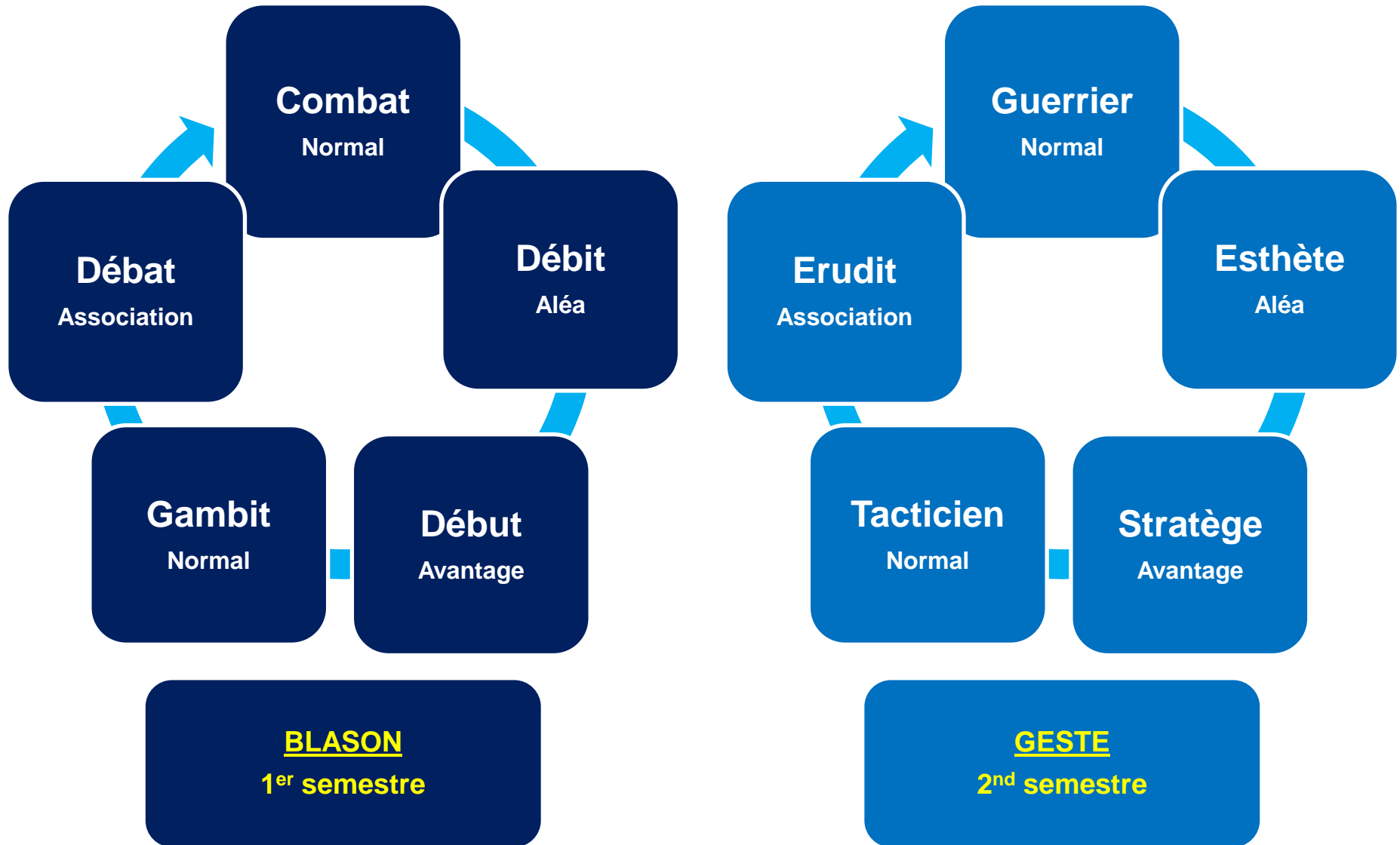


CHALLENGES & EPREUVES

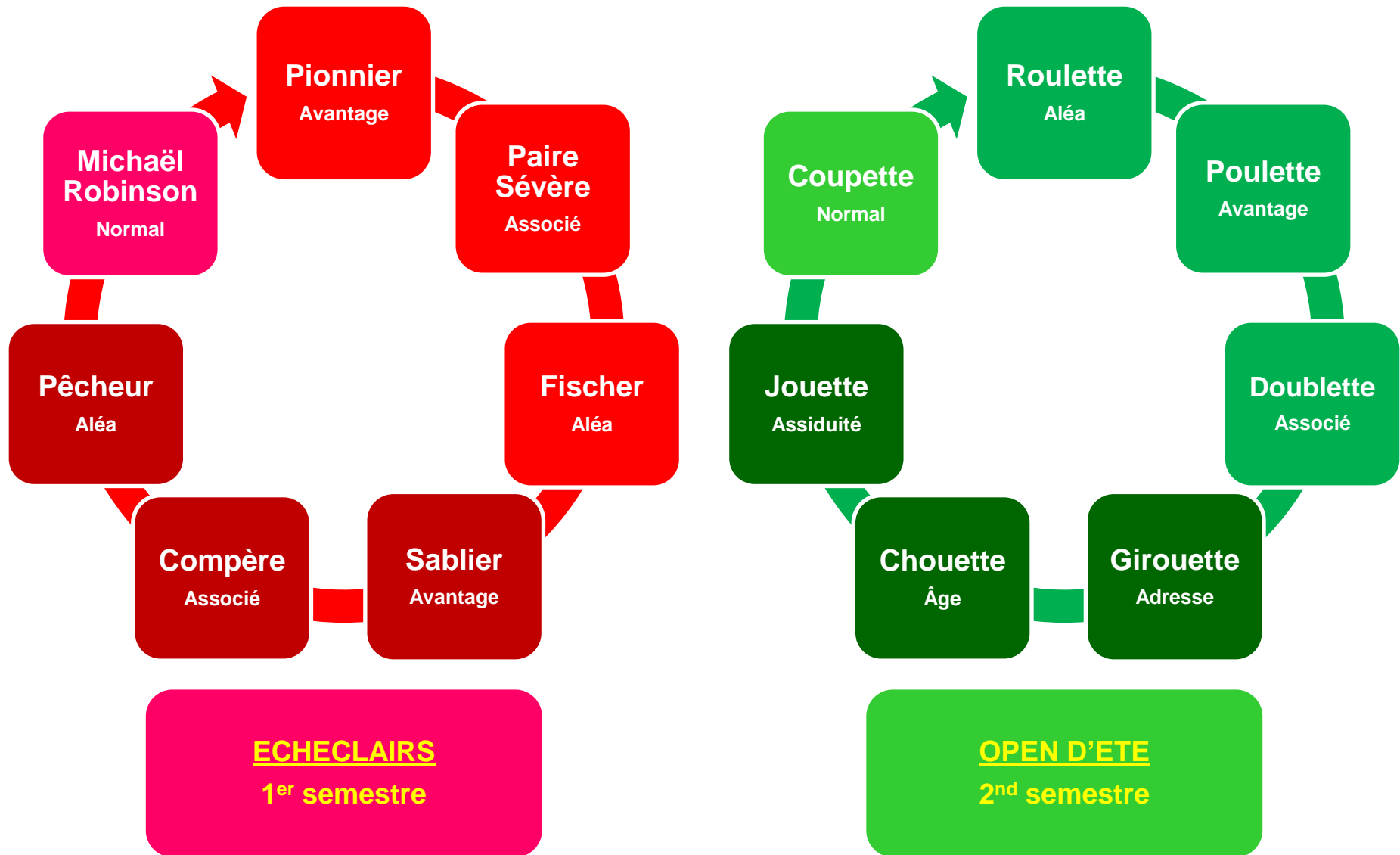
2018-2019-2020



10 épreuves - Agenda



14 challenges - Agenda



Tournois - Avantage

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

1^{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.

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.

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^{er} joueur cité joue les coups impairs ; le 2nd 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^e 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^e consigne : trouver le meilleur coup.
- 2nde consigne : trouver le mat en « x » coups.
- La proposition de chaque concurrent est évaluée/vérifiée par Fritz.

15 Tournois avec A - Panorama

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

ECHECLAIRS IRREGULIERS		GESTE
	OPEN D'ETE	
BLASON		ECHECLAIRS REGULIERS

9 Tournois sans A - Panorama

CHOUETTE	GUERRIER	GIROUETTE	2nd semestre
COMBAT	MICHAEL ROBINSON	GAMBIT	1^{er} semestre
COUPETTE	TACTICIEN	JOUETTE	2nd semestre

OPEN D'ETE	GESTE
BLASON	ECHECLAIRS