



Les échecs et le championnat

Le *Match du siècle* est basé sur une compétition d'échecs. Cependant il n'est pas nécessaire d'être un fin connaisseur pour pouvoir jouer ce GN. Juste savoir un peu près jouer aux échecs. Et les explications suivantes. Les dernières sont notées optionnelles et donc pouvant être un plus si vous vous sentez à l'aise.

Si cela n'est pas clair, n'hésitez pas à nous contacter pour plus amples explications.

1 Ce que vous devez savoir avant le début du jeu

Gagner

Le championnat du monde se joue en 6 parties gagnantes. Le premier joueur à remporter une sixième partie sera déclaré vainqueur. Pour cela on joue autant de parties nécessaires. À ce niveau de jeu, un joueur ne gagne jamais une partie par échec et mat. C'est son adversaire voyant que sa position est perdante dans x coups qui abandonne. Pour cela il couche son roi. La plupart du temps, il serre la main de son adversaire mais pas toujours.

Une autre façon de gagner la partie est de gagner au temps. Chaque joueur a une pendule sur laquelle est comptabilisée son temps de réflexion. Pour le championnat il est de quatre heures. Lorsqu'il veut jouer un coup, le joueur déplace la pièce, écrit sur une feuille de bord le coup qu'il a joué et tape sur un « bitoniot » qui arrête sa pendule et démarre celle de son adversaire. Et ainsi de suite.

Si un adversaire dépasse le temps cumulé de quatre heures la partie est perdue pour lui. L'aiguille des minutes de la pendule fait tomber un drapeau qui indique la défaite du joueur.

Partie nulle

Une partie peut être nulle. Dans les faits, un joueur propose à l'autre sous l'autorité de l'arbitre la partie nulle. Le joueur peut accepter ou refuser. Si le joueur accepte, la partie est déclarée nulle.

Cette proposition peut être faite pendant la période d'ajournement.

L'ajournement

Une session de jeu commencera à 13h00 et finira à 17h30 dans notre championnat. Si la partie n'est pas terminée, il y a ajournement.

L'arbitre lorsqu'il est 17h30 annonce que le prochain coup sera mis sous enveloppe, c'est-à-dire que le joueur dont c'est le tour de jouer notera son prochain coup sur une feuille qui sera mise sous enveloppe. On ne déplace pas de pion.

Le lendemain à la reprise de la partie, l'arbitre décachettera l'enveloppe et indiquera le coup. Le joueur déplacera donc son pion et « tapera » sur la pendule. Cela sera à son adversaire de jouer.

La partie reprend ainsi.

La notation

L'échiquier est composé de 8 colonnes verticales notées de A à H. Et de 8 lignes de 1 à 8. Cela permet d'avoir des coordonnées pour chacune des cases.

Au début de la partie.

- Le roi blanc est positionné en E1.
- Le roi noir en E8.
- Les tours blanches en A1 et H1.
- Les fous noirs en C8 et F8.
-

Ecrire un coup revient à noter la pièce et sa case d'arrivée.

Ex : **Fc6** veut dire fou va en case c6

F : fou / T : tour / C : cavalier / D : dame / R : roi

Pour le pion on ne met pas de lettres préalablement, on note simplement la case d'arrivée du pion.

Ex : **e4**

Lorsque que l'on prend une pièce adverse on ajoute une croix

Ex : **C x g5** (veut dire que le cavalier prend la pièce en g5)



2 Annexes optionnelles

Quelques termes techniques si vous voulez enjoliver vos dires

Gambit : sacrifice d'un pion en début de partie

Aile dame : position de l'échiquier possédant les colonnes a, b et c

Aile roi : position de l'échiquier possédant les colonnes f, g et h

Ouverture : première phase de la partie

Finale : dernière phase de la partie

En prise : se dit d'une pièce qui peut être prise par l'adversaire au prochain coup

Sacrifice : offre volontaire d'une pièce

Echange : capture par chaque camp d'une pièce de même valeur

Autres : Pat, Roque du roi, roque de la Dame

Les ouvertures :

Souvent elles portent le nom de personnes, de lieux ou d'écoles d'échecs les ayant rendues populaires.

L'ouverture de Grob / l'ouverture anglaise / l'ouverture indienne / l'ouverture de Stein,
l'ouverture de Saragosse / ...

Les défenses

Même principe

La défense Karo-khan / la défense slave/ la défense sicilienne / la
défense ouest indienne / la
défense Alekhine /...

Exemples de phrases qui en jettent et qui ne veulent rien dire :

La variante espagnole de la défense Alekhine.

Le gambit dame de la 7^{ème} partie du match Popov-Miller de Prague est un
coup de génie.

Faire l'échange de dames pour forcer le final.

Kolovanov a opté pour la défense slave afin de tester son adversaire.
etc....

Les champions du monde dans notre monde fictif

1924-1927 : GIBEAUD Nicolas (France)

1927-1935 : TILMAN Jonathan (Grande-Bretagne)

1935-1939 : GULKO Boris (URSS)

1947-1949 : TILMAN Jonathan (Grande-Bretagne)

1949-1951 : KARASSEV Vladimir (URSS)

1952-1966 : BEDROSSIAN Milos (URSS)

depuis 1966 : KOLOVANOV Sergueï (URSS)