Le grand tournoi de résolution de problèmes de la Tour Blanche

Règlement du tournoi

* 30 min dans une pendule pour chaque session
* 6 positions à résoudre
* Pas d’indication du type de gain ou mat à trouver

 *Les efforts des participants seront comptabilisés de la façon suivante*

* Premier coup trouvé = 1 point
* Variante principale trouvée = 3 points
* Toutes les variantes = 6 points
* Premier coup raté = -1 point
* Pas de pénalisation si on ne trouve pas la bonne variante
* Pas de points extra si on finit plus tôt
* Deux poules proposées, -1800 ou +1800, à vous de choisir laquelle vous voulez intégrer.

A la fin de chaque session, on comptabilise les points et on met à jour la grille du tournoi. Celui qui aura le plus de points à la fin de l’année sera le champion de résolution de problèmes et pourra choisir une position à résoudre pour l’assemblée générale sans limite de difficulté. L’occasion de les embarrasser lors de l'assemblée générale en juin prochain !

Quelques notes à l’attention des participants

Quand on est presque perdant, trouver la nulle constitue un grand bonheur.

Parfois la position est très difficile : peu importe, il faut tout de même décider et trouver le meilleur coup possible et de le justifier au mieux avec des variantes.

Il faut indiquer les multiples défenses importantes ; à vous de juger quand elles le sont ; essayez de mettre la meilleure défense possible dans la ligne principale.

La longueur des calculs et lignes sont laissés à votre appréciation mais seront sans doute pénalisés.