

Tournoi Alquerkonane de demain

Julien Bominthe
Alain Busser
Patrick Schilli

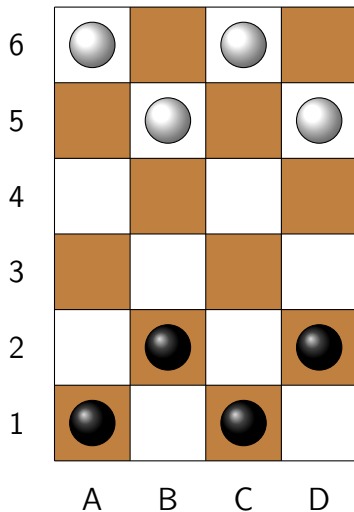
IREMI 974

15 mars 2026

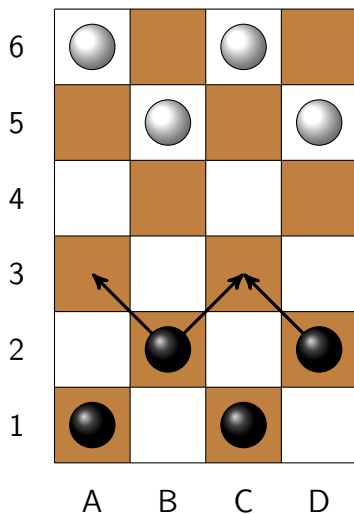
Sommaire

- 1 Rappel des règles du jeu
 - Les déplacements
 - But du jeu
 - Exemple de fin de partie
 - Attention pour le tournoi de demain
- 2 Demain au lycée
 - Je me prépare avant de venir
 - L'arrivée au lycée
 - Mon dossard
 - Les salles
 - Plan des salles
 - Au moment de jouer

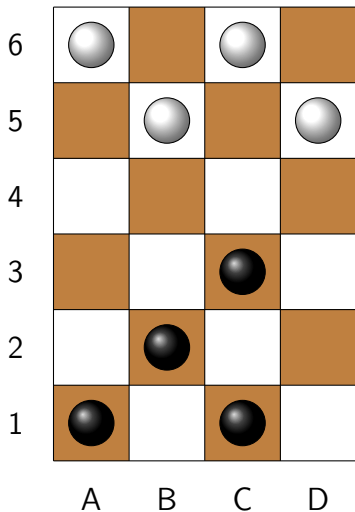
Position initiale



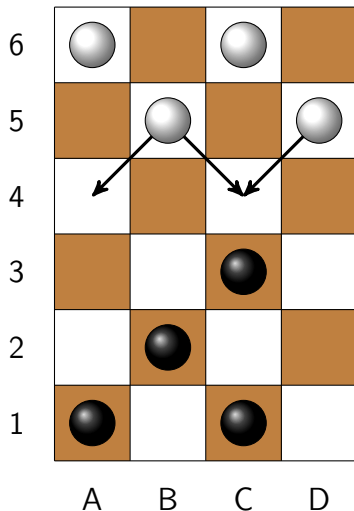
Les noirs avancent



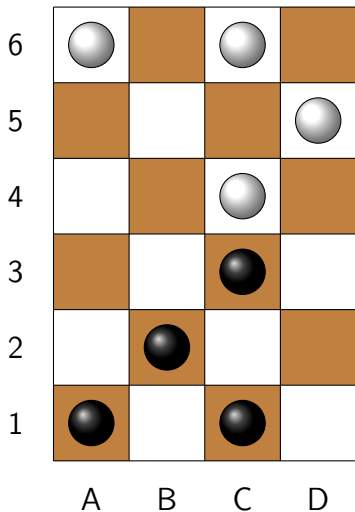
Les noirs ont avancé



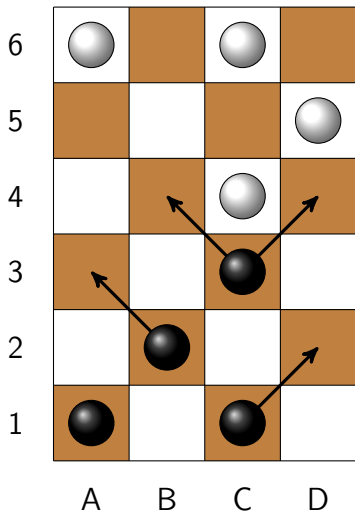
Les blancs avancent



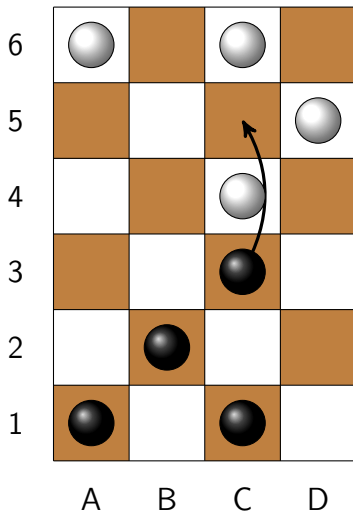
Les blancs ont avancé



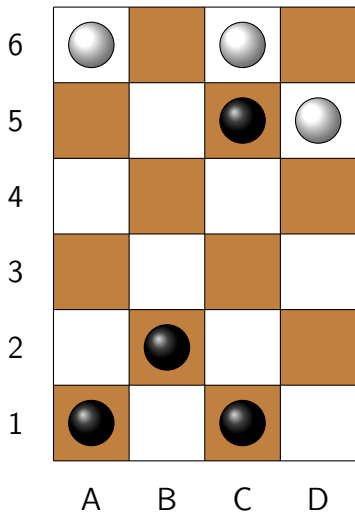
Les noirs avancent ou mangent



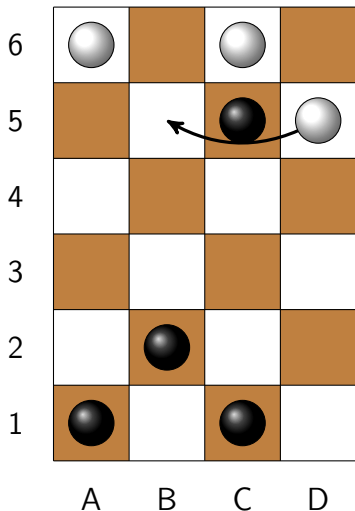
Les noirs avancent ou mangent



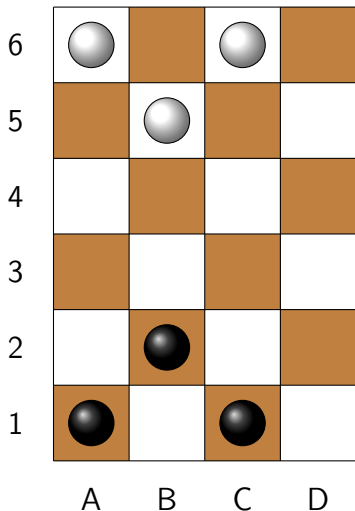
Les noirs ont mangé



Les blancs avancent ou mangent



Les noirs commencent à jouer, ils avancent



But du jeu

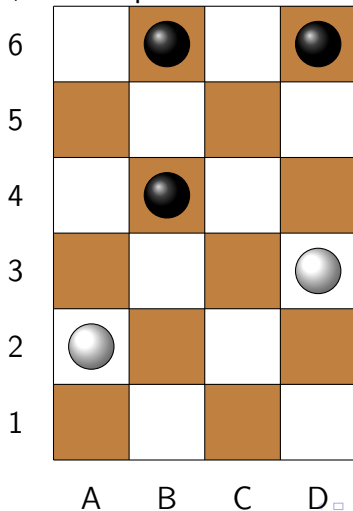
On gagne lorsque ...

But du jeu

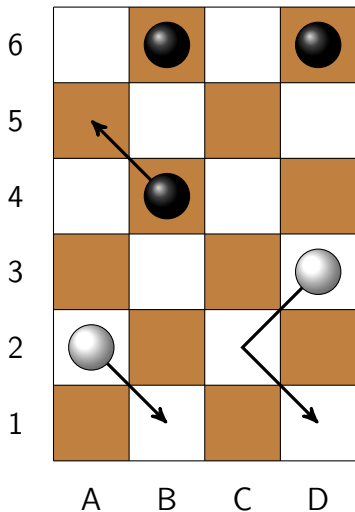
On gagne lorsque . . .notre adversaire ne peut plus jouer
(ce qui inclut bien sûr le cas où on lui a mangé tous ses pions).

Exemple de fin de partie

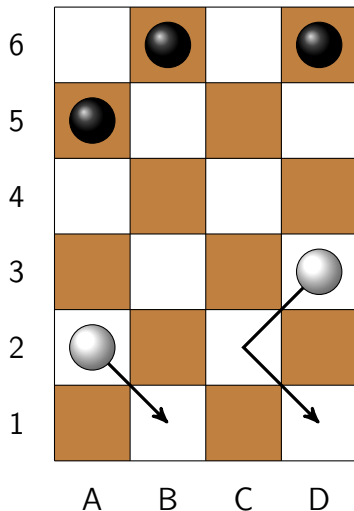
Aux noirs de jouer, ils se déplacent vers le haut, qui gagnera ?



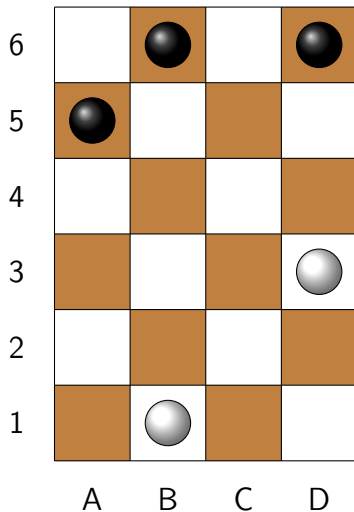
Les blancs !



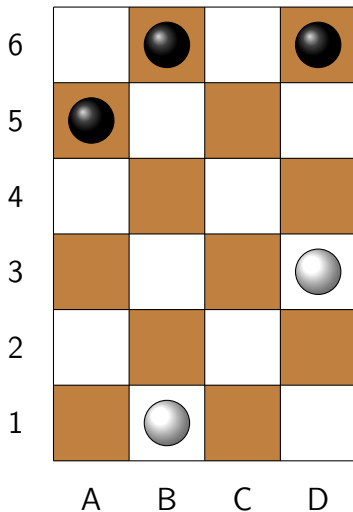
Les noirs ont avancé



Les blancs ont avancé



Les blancs ont avancé



C'est aux noirs de jouer, ils ne peuvent pas, victoire des blancs

Attention pour le tournoi de demain

- Même si je sais que je vais gagner, il faut jouer tous les coups jusqu'à ce que mon adversaire ne puisse plus jouer.
- Je ne me laisse pas distraire et je fais attention à savoir si c'est à mon tour de jouer ou non, pour ne pas jouer deux fois de suite (ou mon adversaire).
- S'il y a un problème avec mon adversaire (si j'ai l'impression qu'il y a de la triche), je lève la main et j'attends qu'un adulte vienne.

Je me prépare avant de venir

- Je prends un parapluie au cas où il pleut.
- Je prends une gourde avec de l'eau (possibilité de la remplir au lycée).
- Je prends un goûter et ou sandwich.
- J'amène une pochette plastique A4 pour mettre mon dossard dedans.
- J'amène deux épingles à nourrice pour épingler ma pochette plastique à l'avant de mon tee-shirt (ou une ficelle).

L'arrivée au lycée

- Une fois arrivé au lycée, je reste avec les élèves de ma classe et de mon école jusqu'à entrer dans le bâtiment où l'on va jouer.
- J'arrive dans une première salle qui s'appelle le **hall**, à partir de ce moment là, je ne sors plus vers l'extérieur de toute la matinée (les portes resteront ouvertes pour aérer).
- Je me dirige avec les élèves de mon école vers la zone d'attente (où je peux déposer mes affaires) et **j'attends qu'on me donne mon dossard**, s'il y a un peu de temps, je peux ensuite aller visiter les autres salles, **mais je reviens avant 9 heures dans ma salle d'attente.**

Mon dossard

Je remarque que tous les élèves de mon école ont un dossard de la même couleur, **jaune pour l'école Jules Ferry**, **rouge pour l'école Roland Félix** et **bleu pour l'école Aristide Briand**. Sur mon dossard, il y a la première lettre de sa couleur suivi d'un numéro qui permettra aux enseignants de m'identifier plus vite que de donner mon nom (donc je n'échange pas mon dossard). Au dos de mon dossard je peux faire 9 colonnes avec les titres tour 1, tour 2 jusqu'à tour 9. J'inscrirai au fur et à mesure des informations dessus.

Les salles

- Le **hall** est la salle d'attente de **l'école Aristide Briand** mais je peux aussi y passer entre deux parties notamment pour aller aux toilettes.
- La **salle de gauche** (qui est à gauche du hall en entrant) est la salle d'attente de **l'école Roland Félix** et une salle de jeu avec les damiers de **1 à 40**.
- La **salle de droite** (qui est à droite une fois entré dans l'amphi) est la salle d'attente de **l'école Jules Ferry** et une salle de jeu avec les damiers de **41 à 60**.
- L' **amphi** est exclusivement une salle de jeu avec les damiers **> 60**

Plan des salles

Voir pdf

Au moment de jouer

- A 9 heures, le tournoi commence il faut absolument que je sois dans ma salle d'attente, un enseignant ou parent me donnera deux informations que **je dois retenir ou marquer derrière mon dossard** :
 - Le numéro du damier où je dois jouer.
 - La couleur de mes pions (noir ou blanc)
- Je me dirige vers la bonne salle :
 - Damier 1 à 40 salle de gauche.
 - Damier 41 à 60 salle de droite.
 - Damier > 60 amphi.
- Je **m'installe** à la bonne table, si mon partenaire est là je commence à jouer, sinon j'attends un peu mais si j'attends trop je lève la main pour prévenir un adulte.

Au moment de jouer

- A la fin de la partie le **gagnant lève la feuille de son numéro de table** et montre **son dossard à un adulte** qui a un ordinateur ou une tablette devant lui, l'adulte lui confirmera qu'il a bien pris le résultat en compte en lui faisant un signe.
- Avant de quitter la table, bien remettre les pions à leur position d'origine (si vous inversez le côté initial des noirs et des blancs, ce n'est pas grave).
- **Je ne refais pas une partie**, je quitte la table et je retourne dans ma salle d'attente (ou j'en profite pour aller aux toilettes qui sont dans le hall).
- Une fois dans la salle d'attente, je peux retourner mon dossard et marquer mon résultat (1 si j'ai gagné et 0 si j'ai perdu dans la colonne du tour 1).