

APPLICATION aux ECHECS

ANALYSE DE 3 PARTIES DISTINCTES Rouge, Verte et Bleue

Partie ROUGE - Jeu Blanc / Noir / B / N / B / N ...

Coup	Blancs	Noirs	B	N	Pts	Pts
1	d4	d5	P	P	1	1
2	c4	c6	P	P	1	1
3	Cc3	Cf6	C	C	3	3
4	e3	e6	P	P	1	1
5	Cf3	Cbd7	C	C	3	3
6	Dc2	Fd6	D	F	5	4
7	Fd3	0-0	F	O	4	7 6 & 2
8	0-0	h6	O	P	7	1 6 & 2
9	b3	b6	P	P	1	1
10	Fb2	Fb7	F	F	4	4
11	Tad1	Dc7	T	D	2	5
12	e4	dx4	P	P	1	1
13	Cxe4	Cxe4	C	C	3	3
14	Fxe4	Fe7	F	F	4	4
15	Tfe1	Tfe8	T	T	2	2
16	Dc3	Tad8	D	T	5	2
17	Fb1	Ff6	F	F	4	4
18	Ce5	c5	C	P	3	1
19	Dc2	Cf8	D	C	5	3
20	f4	cx4	P	P	1	1
21	Fxd4	Td6	F	T	4	2
22	c5	bxc5	P	P	1	1
23	Dxc5	Dxc5	D	D	5	5
24	Fxc5	Txd1	F	T	4	2
25	Txd1	a6	T	P	2	1
26	b4	Fd5	P	F	1	4
27	a4	Fb3	P	F	1	4
28	Td6	Fxa4	T	F	2	4
29	Txa6	Fb5	T	F	2	4
30	Ta5	Tb8	T	T	2	2
31	Fa7	Tc8	F	T	4	2
32	Txb5	Tc1+	T	T	2	2
33	Rf2	Txb1	R	T	6	2
34	Tb8	Fe7	T	F	2	4
35	Cc6	Fd6	C	F	3	4
36	Td8	Td1	T	T	2	2
37	Fb8	Td2+	F	T	4	2
38	Re3	Fxb4	R	F	6	4
39	Txd2	Fxd2+	T	F	2	4
40	Rxd2	g5	R	P	6	1
41	Fd6	Cd7	F	C	4	3
42	Re3	Rg7	R	R	6	6
43	Fe7	f6	F	P	4	1
44	Fd6	Rg6	F	R	4	6
45	Rf3	Cb6	R	C	6	3
46	Cd8	Cc4	C	C	3	3
47	Fc7	Cd2+	F	C	4	3
48	Re2	Ce4	R	C	6	3
49	Cxe6	Rf5	C	R	3	6
50	Cd4+	Rg4	C	R	3	6
51	h3+	Rh5	P	R	1	6
52	Cf5	Rg6	C	R	3	6
53	Ce3	gxf4	C	P	3	1
54	Fxf4	h5	F	P	4	1
55	Cc4	Rf5	C	R	3	6
56	Rf3	Cc5	R	C	6	3
57	Ce3+	Rg6	C	R	3	6
58	Cd5	Rf5	C	R	3	6
59	Fd2	Cd3	F	C	4	3
60	Cf4	Ce5+	C	C	3	3
61	Rg3	Cc4	R	C	6	3
62	Fc1	Rg5	F	R	4	6
63	Cd5+	Rg6	C	R	3	6
64	Rh4	Cd6	R	C	6	3
65	Cf4+		C		3	

Un nombre de points est attribué à chaque pièce

	Notation Anglaise	Notation Française	Points Attribués
Cavalier	N	C	3
Reine	Q	D	5
Fou	B	F	4
Rauque	O	O	7
Pion	P	P	1
Roi	K	R	6
Tour	R	T	2

Le Rauque est décomposé en Roi & Tour : 6 & 2

La notation est celle utilisée couramment par les joueurs

Exemples :

Dc3

La Dame est jouée dans la case C3

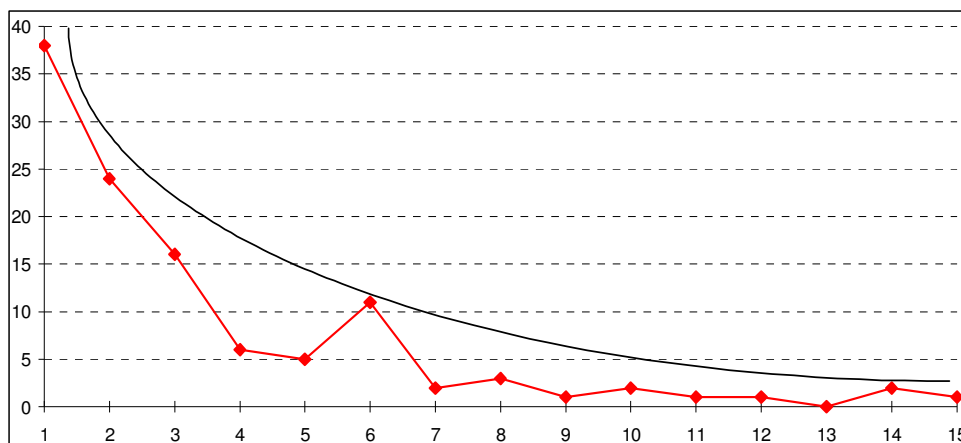
Fxd4

Le Fou prend le Pion se trouvant dans la case D4

Seule, la première lettre (pièce jouée) nous importe pour ces calculs.

Extrait des résultats - Comptage des Ecarts - **Partie Rouge** (E1, E2, ...)

Les plus gros Ecarts : 2 E15 et Ec = E50 (1er coup d'un Roi après le Raouque)



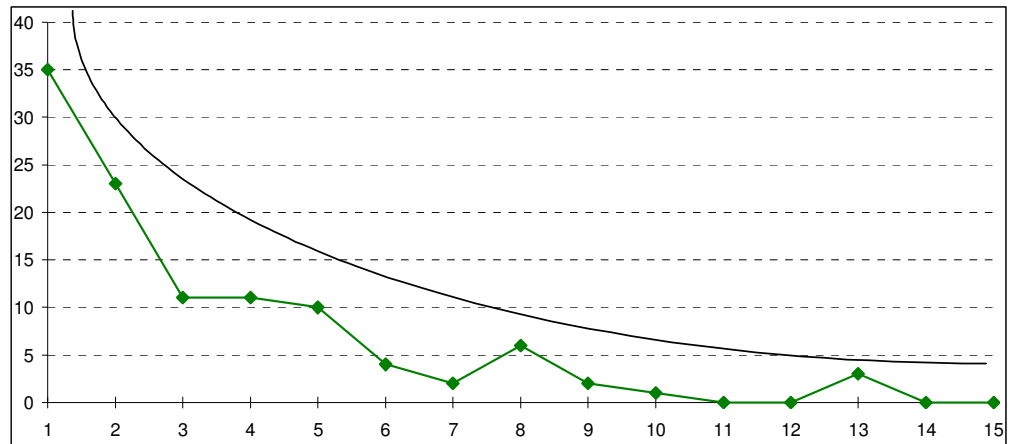
1 ère Partie		Nb Ea	38	24	16	6	5	11	2	3	1	2	1	1	0	2	1
129 coups		Ecarts	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	T	Pièce	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15
Blancs	1	1	1														
Noirs	2	1	1														
B	3	1	1														
N	4	1	1														
B	5	3					5										
N	6	3	1														
B	7	1			3												
N	8	1	1														
B	9	3			3												
N	10	3	1														
B	11	5															
N	12	4	1														
B	13	4	1														
N	14	6&2															
B	15	6&2	1&1														14&14
N	16	1								8							
B	17	1	1														
N	18	1	1														
B	19	4						6									
N	20	4	1														
B	21	2						6									
N	22	5											11				
B	23	1					5										
N	24	1	1														
B	25	3															15
N	26	3	1														
B	27	4							7								
N	28	4	1														
B	29	2								8							
N	30	2	1														

Les flèches montrent une autre façon de compter les écarts, directement, sans passer par l'étape du Temps Événementiel

(Ce n'est qu'une question de formulation dans les cellules du tableau)

Extrait des résultats - Comptage des Ecart - Partie Verte (E1, E2, ...)

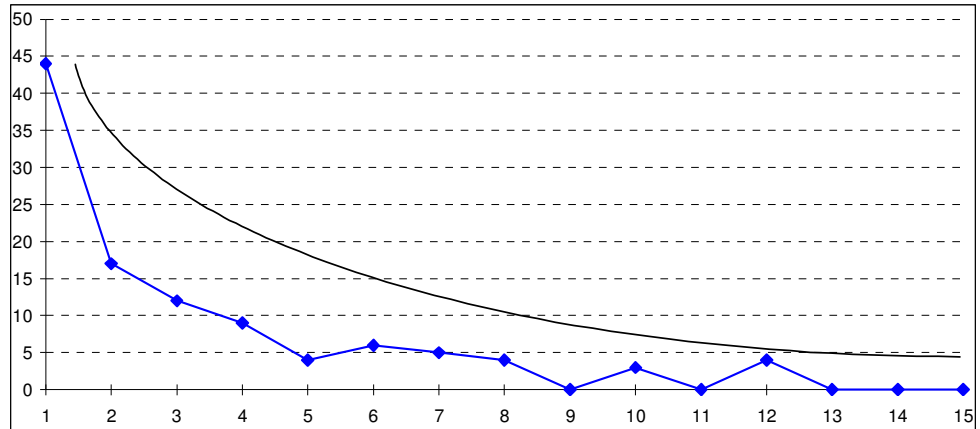
Les plus gros Ecart : 1 E21, 2 E24 et Ec = E48 (1er coup du Roi après le Rauque)



2 èm Partie		Nb Ea	35	23	11	11	10	4	2	6	2	1	0	0	3	0	0
132 coups		Ecart	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	T	Pièce	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15
Blanc	1	1	1														
Noir	2	3		2													
B	3	1		2													
N	4	1	1														
B	5	3			3												
N	6	1		2													
B	7	1	1														
N	8	4								8							
B	9	3				4											
N	10	1			3												
B	11	4			3												
N	12	4	1														
B	13	6&2													13&13		
N	14	6&2	1&1														
B	15	1					5										
N	16	1	1														
B	17	3								8							
N	18	4						6									
B	19	1			3												
N	20	1	1														
B	21	1	1														
N	22	1	1														
B	23	4					5										
N	24	2										10					
B	25	2	1														
N	26	3									9						
B	27	5															
N	28	4					5										
B	29	3			3												
N	30	5			3												

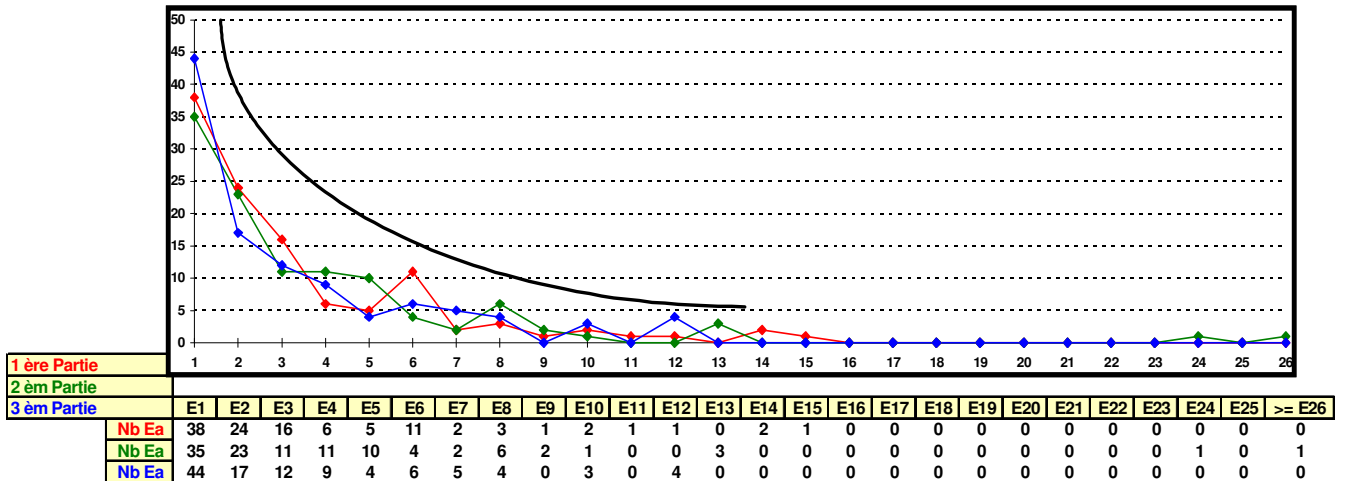
Extrait des résultats - Comptage des Ecartés - Partie Bleue (E1, E2, ...)

Les plus gros Ecartés (hors Rauque) : 12 E24, 1 E25 et Ec = E56



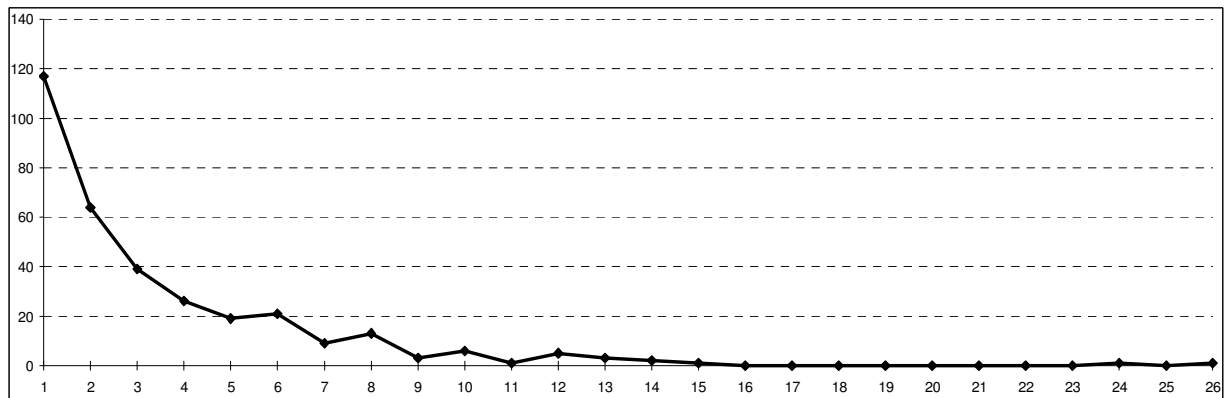
3 ^{em} Partie		Nb Ea	44	17	12	9	4	6	5	4	0	3	0	4	0	0	0
125 coups		Ecartés	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	T	Pièce	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15
Blanc	1	1	1														
Noir	2	3		2													
B	3	1		2													
N	4	1	1														
B	5	1	1														
N	6	1	1														
B	7	3					5										
N	8	4								8							
B	9	4	1														
N	10	1				4											
B	11	3				4											
N	12	6&2												12&12			
B	13	6&2	1&1														
N	14	3			3												
B	15	3	1														
N	16	3	1														
B	17	1							7								
N	18	1	1														
B	19	1	1														
N	20	1	1														
B	21	4												12			
N	22	3						6									
B	23	1			3												
N	24	2											11				
B	25	5															
N	26	2		2													
B	27	2	1														
N	28	3						6									
B	29	3	1														
N	30	4									9						

Extrait des résultats - Comptage des Ecart des 3 Parties R V B



Extrait des résultats - Comptage des Ecart des 3 Parties R V B additionnés

3 Parties BN - BN ...
386 coups

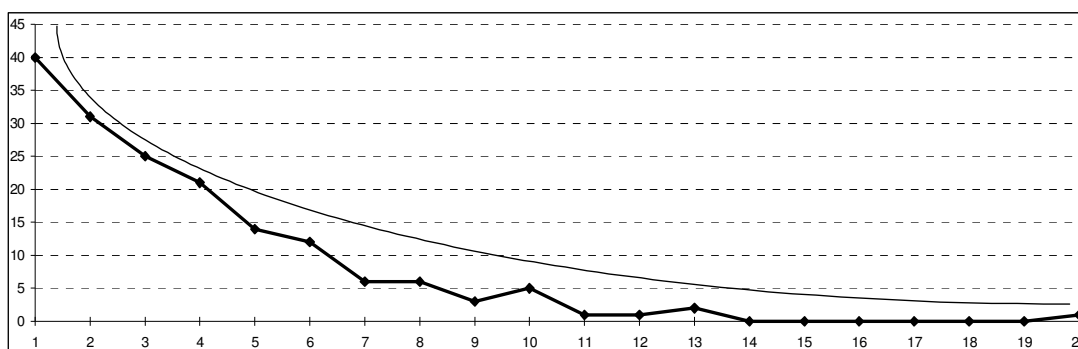


Nb Ea	117	64	39	26	19	21	9	13	3	6	1	5	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Ecart	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	>= 26
Ecart	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22	E23	E24	E25	>= E26

Extrait des résultats - Comptage des Ecart

3 Parties R V B - Les Blancs Seuls Mis Bout à Bout

Les plus gros Ecart (hors Rauque) : 1 E24, 1 E25 et Ec = E25



3 Parties		Nb Ea	40	31	25	21	14	12	6	6	3	5	1	1	2	0	0	0	0	0	0	1
195 coups		Ecarts	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	T	Pièce	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20
Blancs	1	1																				
Blancs	2	1	1																			
B	3	3			3																	
B	4	1		2																		
B	5	3		2																		
B	6	5						6														
B	7	4							7													
B	8	6&2								8&8												
B	9	1					5															
B	10	4			3																	
B	11	2			3																	
B	12	1			3																	
B	13	3								8												
B	14	4				4																
B	15	2				4																
B	16	5																				
B	17	4			3							10										
B	18	3					5															
B	19	5			3																	
B	20	1								8												
B	21	4				4																
B	22	1		2																		
B	23	5				4																
B	24	4			3																	
B	25	2										10										
B	26	1				4																
B	27	1	1																			
B	28	2			3																	
B	29	2	1																			
B	30	2	1																			

AVIS AU JOUEURS D'ECHECS

Pensez que votre adversaire aura tendance à jouer la même pièce que vous ou que celle qu'il a jouée au coup précédent. Si vous voulez le faire jouer une Tour, jouez la votre, ... idem pour toutes les pièces du jeu.

Rauquez au bon moment, étudiez s'il vaut mieux faire le votre juste après celui de votre "ennemi" ou attendre

Si vous voulez tricher avec les écarts, évitez aussi de jouer 2 fois de suite la même pièce.

Je ne peux pas vous dire ce que le jeu deviendra, mais l'expérience peut être intéressante.

CONCLUSIONS

Les Echecs suivent la Loi des Ecarts. On obtient partout des courbes de même nature que dans le Loto, les dés, ou n'importe quel autre sujet. Même les Raouques font des écarts E1 dans les 3 parties. Dans la Partie Bleue, les 44 E1 s'imposent et la courbe est plus abrupte que dans les parties Rouge et Verte.

C'est une nouvelle fois la preuve de l'interdépendance des événements et de la forte influence qu'exerce chaque élément sur son environnement.

Chaque pièce jouée en prive une autre de l'être.

Cela est logique et évident, mais de là à voir se glisser cette Loi dans tous les phénomènes étudiés l'est moins, à priori. Le jeu des Echecs passe par une multitude de combinaisons possibles tout au long du déroulement d'une partie. **Le rapport n / N varie continuellement au fur et à mesure des déplacements des pièces**, qui sont en quantités différentes, et de leur élimination.

C'EST PEUT-ETRE CE QUI FAIT LE MYSTERE DES ECHECS DEPUIS DE LONGUES ANNEES.

LA LOGIQUE COMBINATOIRE EVENEMENTIELLE

PREMIER COUP D'UNE PARTIE

Seuls les pions et les cavaliers peuvent être joués à partir des

Cases de départ

8 pour les Pions soit 1 / 8 possibilité
 2 pour les Cavaliers soit 1 / 2 possibilité

pour aller vers les

Cases d'arrivées

16 pour les Pions 1 / 2 / 8 pions soit 1 / 16 possibilité
 4 pour les Cavaliers 1 / 2 / 2 cavaliers soit 1 / 4 possibilité

Conjoncture de départ

Les cases de départ sont différentes ; Il y a **Union Événementielle**.

Ce qui s'écrit dans ce cas :

$1/8 \odot 1/2 \oplus 1/A \Rightarrow 1/8 \cup 1/2 \oplus 1/A$
A = N pour une série d'événements équivalents à l'Union {Npions = 8 et Ncavaliers = 2}

Conjoncture de destination

Les cases de destination des cavaliers sont incluses dans celles des pions ; Il y a **Intersection Événementielle**.

Ce qui s'écrit dans ce cas :

$1/16 \odot 1/4 \oplus 1/B \Rightarrow 1/16 \cap 1/4 \oplus 1/B$
B = N pour une série d'événements équivalents à l'Intersection {Np = 16 et Nc = 4}

**Le jeu consiste à "transposer" CONTINUUELLEMENT
 des "conjonctures de départ" vers des "conjonctures d'arrivée"**

CONVENTIONS - OPERATEURS

⊙ INTERDEPENDANCE EVENEMENTIELLE (Généralités)

Pureté du cercle

+ Point sans dimension en géométrie - Instant sans durée en Événementiel.

= Symbole de l'atome (infiniment petit) et du cosmos (infiniment grand)

= Symbole égyptien du Dieu Rê et de son cycle "Vie" / "Mort" chaque jour ...
 ... Comme les courbes de "Vie" et "Mort" des boules du Loto (voir ce chapitre)

∪ UNION EVENEMENTIELLE (Si pas de valeurs communes)

∩ INTERSECTION EVENEMENTIELLE (Si valeurs communes)

⊕ EQUIVALENCE EVENEMENTIELLE RESULTANTE

FIN DE PARTIE

Les 2 Rois restent face à face. On n'a plus que des mouvements de pièces Roi - Roi - Roi - Roi - ... etc.

Donc n = N = Roi ; il ne reste que des Ecartes E1 ; **La partie est INFINIE** ; E1(blancs) = E1(noirs) = T/2 ;

$\sum E1 = T$, les autres écarts Ea pour a >= 2 sont nuls (=0).