POUR LES ORGANISATEURS DE TOURNOIS D'ÉCHECS

Le Carnet du tournoi

L'analyse de toutes les parties, pour chaque joueur et pas seulement pour les premiers échiquiers. Et chaque soir, des contenus prêts à publier pour faire vivre votre tournoi.

357

parties analysées dans notre exemple réel, un open de 89 joueurs

6

contenus prêts à publier chaque soir, dès le premier tournoi

1 mois

de ChessPivot Plus offert à chaque joueur

ChessPivot · chesspivot.com

mathieu.morio@chesspivot.com

LE SERVICE EN UN COUP D'ŒIL

Chaque joueur repart avec l'analyse de son tournoi

Dans un open, seuls les premiers échiquiers sont retransmis et commentés. La grande majorité des joueurs repart avec un résultat et une variation ELO, sans rien sur ses parties. Le Carnet du tournoi donne à chaque participant l'analyse de ses parties, et à l'organisateur de quoi communiquer chaque soir, sans travail supplémentaire.

Pour chaque joueur

- Toutes ses parties analysées, le moment décisif de chacune expliqué avec la suite du moteur.
- L'erreur qui revient sur l'ensemble du tournoi, comparée aux joueurs de sa tranche ELO.
- Jusqu'à cinq exercices tirés de ses propres positions.
- Sa partie du jour analysée le soir même.
- Une carte à partager et un mois de ChessPivot Plus offert.
- Pour les jeunes : le carnet est adressé aux parents.

Pour vous, l'organisateur

- Chaque soir, un kit de contenus prêts à publier, à vos couleurs et avec vos partenaires.
- « Le tournoi en chiffres », une page publique mise à jour ronde après ronde.
- Les prix ChessPivot sur tous les échiquiers, avec un an de Plus pour les lauréats.
- Un rapport final pour la fédération, la ligue, la mairie et les partenaires.
- Le PGN complet du tournoi, celui que la FIDE recommande pour le contrôle anti-triche.

Ce que chacun attend d'un tournoi

	Avant	Pendant	Après
Le jeune joueur et ses parents	Arriver confiant, savoir quoi revoir. Les parents veulent savoir où se situe leur enfant.	Digérer une défaite sans se décourager, revoir sa partie. Les parents veulent savoir comment l'aider.	Être fier de ce qui a marché, savoir quoi travailler. Les parents veulent voir des progrès.
L'adulte qui progresse 1200 à 1900 ELO, le cœur des opens	Préparer ses ouvertures, connaître ses points faibles du moment.	Comprendre sa partie le soir même sans la ressaisir à la main.	Un bilan clair et un plan de travail, garder ses parties, partager son tournoi.
Le joueur confirmé 2000 ELO et plus	Préparer ses adversaires.	Une analyse sérieuse, vite.	Une base propre de ses parties, ses statistiques de performance.
L'entraîneur qui accompagne un groupe	Savoir ce que chaque élève doit revoir.	Repérer entre deux rondes les parties à reprendre avec chacun.	Un bilan du groupe pour la suite de la saison.

EXEMPLE RÉEL · LE CARNET D'UN JOUEUR, PRIVÉ

Le carnet du joueur

Construit sur un vrai tournoi : l'Adolf Anderssen Chess Festival 2026, Open B, à Wrocław (89 joueurs, 357 parties, diffusées publiquement). Le joueur est anonymisé : 1773 ELO, 5 points sur 9, performance 1962. Son carnet lui arrive par mail le soir de la dernière ronde.

5/9

1962
performance (+189 sur ton classement)

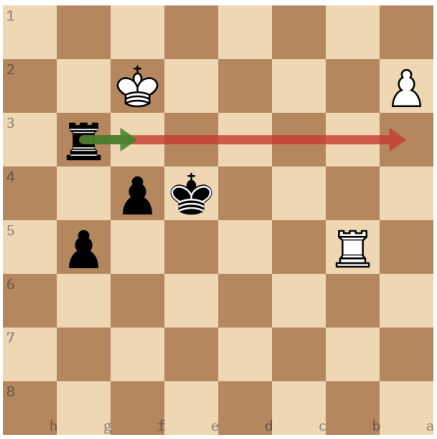
1919
ELO moyen de tes adversaires

90,3
précision médiane

4/5
positions gagnantes converties

Les moments qui ont tout décidé

Dans chaque partie, le coup qui a le plus fait bouger ses chances, expliqué avec la suite du moteur. Flèche rouge : le coup joué ; flèche verte : le meilleur coup.



joué meilleur

RONDE 2 · AVEC LES NOIRS · CONTRE 1948

Le coup qui t'a coûté le plus

−32 points de chances de gain

Tu as joué **61...Ta3**. Le moteur préférait **Tf3+** (évaluation +4,7 avant le coup, +0,3 après).

```
La suite avec le meilleur coup : 61...Tf3+ 62.Rg2 g4 63.Tb4+ Rf5
64.Tb5+
```

```
Ce qui se passe après le coup joué : 62.Txg5 Txa2+ 63.Rg1 Rf3 64.Tg6
```

Comparé aux joueurs de sa tranche ELO

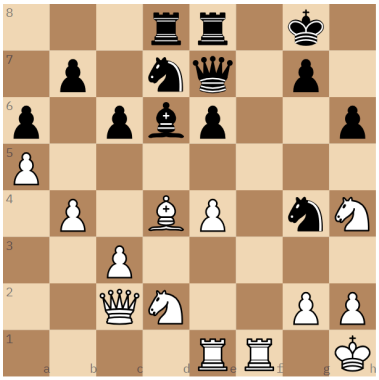
Même tournoi, mêmes mesures, mêmes réglages du moteur. Ici, le joueur sauve plus de positions perdues que sa tranche.



Cinq exercices, tirés de ses propres parties

Des positions qu'il a eues sur l'échiquier pendant le tournoi. Le meilleur coup y vaut au moins un pion et demi de plus que le suivant.

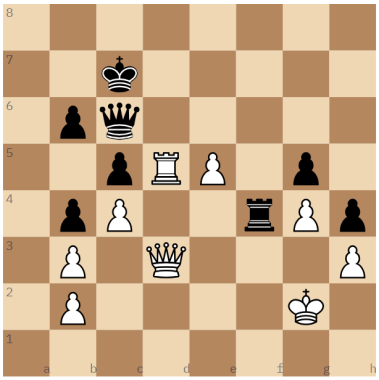
EXERCICE 1 · RONDE 8



Trait aux blancs · Attaque de la dame avec gain de temps

Voir la solution

EXERCICE 2 · RONDE 6



Trait aux blancs · Finale de pièces lourdes : échecs de la dame pour gagner un pion

Voir la solution

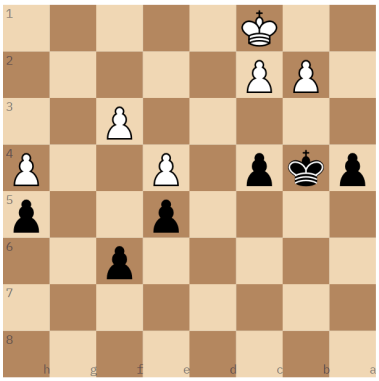
EXERCICE 3 · RONDE 4



Trait aux blancs · Attaque à la découverte qui mène au mat

Voir la solution

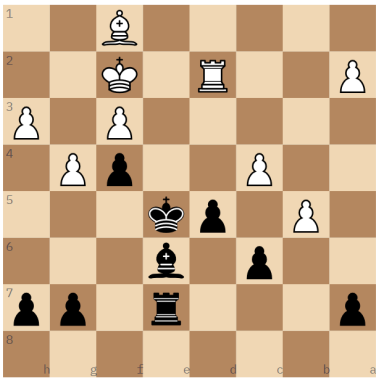
EXERCICE 4 · RONDE 7



Trait aux noirs · Finale de pions : la percée ...c3

Voir la solution

EXERCICE 5 · RONDE 2



Trait aux noirs · Finale de pièces : le seul coup qui garde l'avantage

Voir la solution



Une carte à partager

Faite pour une story ou un message : le score, la performance et ce qui a distingué le joueur. Elle n'affiche jamais de classement de précision : un chiffre de précision sorti de son contexte se lit vite comme un soupçon.

CHAQUE SOIR, APRÈS LA RONDE

Les contenus pour communiquer

Une fois la ronde terminée, vous trouvez un kit prêt à publier : des contenus tirés des parties du jour, à vos couleurs et avec le logo de vos partenaires. Vous téléchargez ou copiez en un clic, sans rien rédiger ni mettre en page.

Dès le premier tournoi : six contenus qui ne demandent que le PGN

Le puzzle du jour

Le plus beau coup gagnant de la ronde, à trouver.

Et vous, auriez-vous vu ?

La chance manquée de la ronde, en quiz.

Le chiffre de la ronde

Une donnée frappante et sa phrase.

La chronique de la ronde

150 mots prêts à coller, avec les chiffres.

Le bulletin du jour

Résultats, partie, puzzle et chiffre, en PDF.

L'écran de la salle

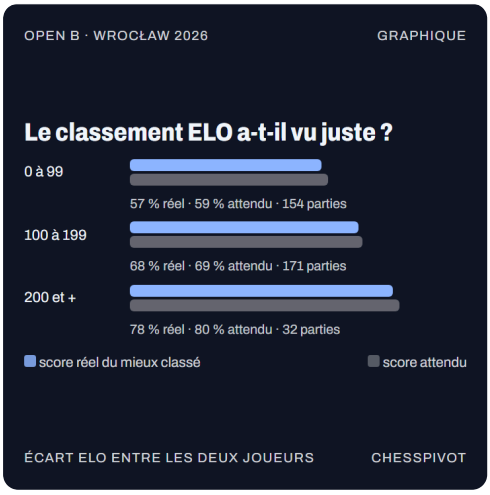
Un diaporama qui tourne seul dans la salle.



Post carré · le puzzle du jour, tiré d'un coup joué dans la ronde



Story · le chiffre du tournoi



Post carré · graphique



Écran de la salle d'analyse · 16:9, en diaporama

LE CATALOGUE COMPLET

Une quarantaine de contenus, pour tous les publics

Chaque contenu indique quand il sort, à qui il s'adresse et sous quels formats. Ceux qui portent l'étiquette verte sont produits dès le premier tournoi ; les autres viennent ensuite.

Puzzles et jeux

Faire jouer le public avec les vraies positions du tournoi.

Le puzzle du jour — dès le premier tournoi

Le plus beau coup gagnant de la ronde, à trouver. Solution le lendemain, avec le nom du joueur qui l'a joué.

chaque ronde · Joueurs, Public, Parents · *post carré, story, affiche A4, écran de salle*

Et vous, auriez-vous vu ? — dès le premier tournoi

La chance manquée de la ronde présentée en quiz : la position, puis la réponse.

chaque ronde · Public, Joueurs · *carrousel, story, vidéo courte*

Le concours de solutions

Une position par ronde affichée dans la salle ; les joueurs répondent par QR code, tirage au sort parmi les bonnes réponses à la remise des prix.

chaque ronde · Joueurs, Parents, Partenaires · *affiche A4, QR code, écran de salle*

Le puzzle des jeunes

Une position tirée d'une partie de jeune, choisie à la portée des enfants.

chaque ronde · Parents, Joueurs · *post carré, affiche A4*

Le vote du public

Le moteur présélectionne les trois plus beaux coups du tournoi, le public élit le gagnant.

fin du tournoi · Public, Partenaires, Joueurs · *page de vote, story, post carré*

Chiffres et records

Des faits courts et surprenants, faciles à partager.

Le chiffre de la ronde — dès le premier tournoi

Une seule donnée frappante, avec une phrase pour la raconter.

chaque ronde · Public, Joueurs, Presse · *story, post carré, texte prêt à coller*

Les records

Partie la plus longue, victoire la plus rapide, plus grosse surprise, plus long invaincu.

chaque ronde · Public, Joueurs, Presse · *post carré, carrousel, écran de salle*

David contre Goliath

Les victoires des moins bien classés, et la part qu'elles représentent.

chaque ronde · Public, Joueurs · *story, post carré*

Le classement ELO a-t-il vu juste ?

Le score réel comparé au score attendu selon l'écart ELO.

fin du tournoi · Public, Presse, Joueurs · *graphique, post carré*

Blancs contre Noirs, et les ouvertures de l'open

Qui marque le plus de points, quelles ouvertures, et lesquelles rapportent.

chaque ronde · Joueurs, Public · *carrousel, graphique*

Les retournements

Combien de positions perdues ont été sauvées, et la plus folle.

chaque ronde · Public, Joueurs · *story, carrousel*

Les clubs, les âges, les provenances

Le club qui marque le plus, le duel des générations, d'où viennent les joueurs. Nécessite le fichier des joueurs.

fin du tournoi · Fédération et mairie, Presse, Public · *graphique, carte, rapport PDF*

Le zeitnot

Ce qui se passe dans les cinq dernières minutes. Seulement si les temps de pendule sont enregistrés.

fin du tournoi · Joueurs, Public · *graphique, post carré*

Graphiques

Le tournoi en images, lisibles en deux secondes.

La courbe de la partie de la ronde

Les chances de gain coup après coup, avec les moments clés annotés.

chaque ronde · Public, Joueurs · *post carré, vidéo courte, écran de salle*

Le classement qui bouge

L'évolution des dix premiers, ronde après ronde.

chaque ronde · Public, Joueurs, Presse · *graphique, vidéo courte, écran de salle*

Le score selon l'écart ELO

Où les surprises ont eu lieu.

fin du tournoi · Public, Presse · *graphique*

La carte des provenances

Les villes et les clubs représentés. Nécessite le fichier des joueurs.

avant et fin · Fédération et mairie, Partenaires, Presse · *carte, post carré, rapport PDF*

Portraits et zooms

Mettre des visages et des parcours sur le tournoi, avec l'accord des joueurs.

Le joueur du jour

La plus forte surperformance de la ronde, et sa partie.

chaque ronde · Public, Joueurs, Parents · *post carré, story*

Zoom sur un joueur

Son parcours, sa meilleure partie, sa courbe de tournoi.

chaque ronde · Public, Parents, Presse · *carrousel, story*

Le duel de demain

La présentation du premier échiquier : face-à-face, ouvertures favorites des deux joueurs.

veille de ronde · Public, Joueurs · *post carré, story, écran de salle*

Les invaincus

Les joueurs qui n'ont pas encore perdu, et comment ils ont tenu.

chaque ronde · Public, Joueurs · *story, post carré*

Zoom sur un club

Les résultats et la plus belle partie d'un club présent.

fin du tournoi · Joueurs, Partenaires, Fédération et mairie · *carrousel, rapport PDF*

Récits

Des textes rédigés, à relire et publier tels quels.

La chronique de la ronde

dès le premier tournoi

150 mots sur ce qu'il fallait retenir, avec les chiffres.

chaque ronde · Public, Joueurs, Presse · *texte prêt à coller, newsletter*

La partie de la ronde, commentée

Trois moments clés expliqués, avec les diagrammes.

chaque ronde · Joueurs, Public · *carrousel, bulletin, page web*

Le bulletin du jour

dès le premier tournoi

Classement, résultats, partie de la ronde, puzzle et chiffre du jour sur une ou deux pages.

chaque ronde · Joueurs, Parents, Public · *bulletin PDF, newsletter, affiche A3*

Les cinq moments du tournoi

Le résumé du tournoi en cinq positions.

fin du tournoi · Public, Presse, Partenaires · *carrousel, vidéo courte, page web*

Le communiqué de presse

Rédigé, avec les chiffres clés et la place pour une citation de l'organisateur.

fin du tournoi · Presse, Fédération et mairie · *communiqué*

Pour les jeunes et leurs parents

La fierté de l'enfant et la tranquillité des parents.

L'attestation personnalisée

Participation, score et meilleur coup de l'enfant, à imprimer ou à garder.

fin du tournoi · Parents, Joueurs · *attestation PDF*

Le meilleur coup de chaque catégorie

Un coup mis en valeur par catégorie d'âge, pour que chaque groupe ait sa vedette.

fin du tournoi · Parents, Joueurs, Public · *post carré, affiche A4*

Le message aux parents

Une phrase après chaque ronde : ce que l'enfant a bien fait, ce qu'il apprendra de sa partie.

chaque ronde · Parents · *mail, texte prêt à coller*

Pour les partenaires

Donner aux sponsors une présence visible et des chiffres à montrer.

Le prix du partenaire

« Le coup brillant présenté par… » : le partenaire donne son nom à un prix choisi par le moteur.

fin du tournoi · Partenaires, Public · *post carré, affiche A4, écran de salle*

Les contenus parrainés

Le logo du partenaire sur le puzzle du jour ou le chiffre de la ronde.

chaque ronde · Partenaires · *tous les visuels*

Le bilan pour les partenaires

Vues de la page, contenus publiés, carnets ouverts et partagés, nombre de jeunes touchés.

fin du tournoi · Partenaires, Fédération et mairie · *rapport PDF*

Pour la fédération, la ligue et la mairie

Rendre compte simplement.

Le rapport final

Participation, jeunes, filles, provenance, clubs, parties analysées.

fin du tournoi · Fédération et mairie, Partenaires · *rapport PDF*

Le PGN complet

Toutes les parties, validées par les joueurs, prêtes pour la fédération.

fin du tournoi · Fédération et mairie · *fichier PGN*

Dans la salle et sur votre site

Faire vivre le tournoi sur place et en ligne.

L'écran de la salle d'analyse

dès le premier tournoi

Un diaporama qui tourne seul : classement, puzzle, chiffre et chance manquée de la ronde.

chaque ronde · Joueurs, Parents, Public · *écran de salle*

Les QR codes

Sur les tables ou au tableau d'affichage, vers la partie analysée de chaque joueur.

chaque ronde · Joueurs, Parents · *QR code, affiche A4*

Le module pour votre site

Le classement et le contenu du jour intégrés à votre site, mis à jour tout seuls.

tout le tournoi · Public, Joueurs · *module à intégrer*

L'habillage de votre retransmission

Les chiffres de la ronde en surimpression sur votre diffusion vidéo des premiers échiquiers.

chaque ronde · Public · *habillage vidéo*

Les formats

Post carré 1080 × 1080, pour Facebook et Instagram.

Carrousel 5 à 8 visuels qui se suivent.

Graphique Image ou version interactive pour le web.

Écran de salle Diaporama 16:9 en plein écran, qui tourne seul.

Newsletter et mail Un mail mis en page, à envoyer aux joueurs et aux parents.

Communiqué de presse Texte rédigé, prêt à envoyer.

Module à intégrer Un bloc à coller sur votre site, mis à jour automatiquement.

QR code Vers la partie d'un joueur ou le puzzle du jour.

Story 1080 × 1920, pour Instagram, Facebook et WhatsApp.

Vidéo courte 15 à 30 secondes : le coup animé et le texte, en vertical.

Affiche A4 ou A3 PDF à imprimer pour la salle et le tableau d'affichage.

Texte prêt à coller Pour Facebook, WhatsApp ou votre site, avec les emojis si vous le souhaitez.

Bulletin du jour PDF et page web d'une ou deux pages.

Page web publique « Le tournoi en chiffres », à votre nom.

Habillage vidéo Pour votre logiciel de diffusion.

Attestation et rapport PDF Pour les jeunes, les partenaires, la fédération et la mairie.

Ce qu'il nous faut

- Les parties : PGN de la retransmission, de vos échiquiers électroniques, ou les deux feuilles de chaque partie photographiées.
- Le fichier joueurs de votre logiciel d'appariements, pour les contenus par club, par âge ou par provenance.
- Votre logo, vos couleurs et vos partenaires.
- Les temps de pendule, si vos échiquiers électroniques les enregistrent.

Les règles que suit chaque contenu

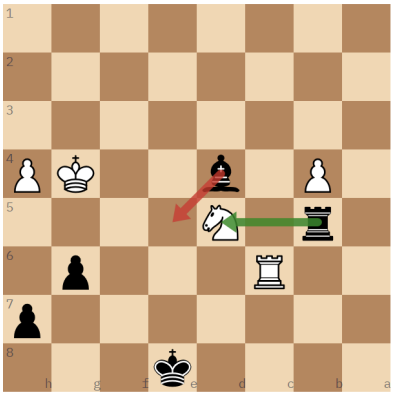
- Rien n'est publié pendant une ronde : l'analyse arrive une fois les parties terminées.
- Aucun classement de précision entre joueurs.
- Un portrait seulement avec l'accord du joueur.
- L'initiale seule pour un mineur sans accord.
- Aucune position inventée : chaque diagramme vient d'une partie du tournoi.

EXEMPLE RÉEL · PAGE PUBLIQUE

Le tournoi en chiffres

Wrocław 2026, Open B : 22 % des parties gagnées par le joueur le moins bien classé (80 sur 357) ; 58 positions gagnantes gâchées sur 319 ; le mieux classé a marqué 57, 68 et 78 % selon l'écart ELO, pour 59, 69 et 80 % attendus.

357	73,1 %	52,1 %	43,2	58
parties analysées	de parties décisives	des points pour les Blancs	coups par partie en moyenne	positions gagnantes non converties



joué gagnant

LA PLUS GROSSE DE L'OPEN · RONDE 4, ÉCHIQUIER 32

Participant 79 (1748) avait la victoire en main

Le coup gagnant était **`60...Txd5`** (+3,8). Joué : **`60...Fe5`** (−4,1). La partie finit nulle.

```
La suite gagnante : 60...Txd5 61.h5 Txh5 62.Tc7 Th1 63.b5
```

EN PRATIQUE

Comment ça se passe

1. **Avant le tournoi** : vous nous envoyez la liste des joueurs (le fichier de votre logiciel d'appariements suffit), votre logo et vos partenaires.
2. **Après chaque ronde** : le PGN, ou les deux feuilles de chaque partie photographiées. Les joueurs valident eux-mêmes les coups douteux. Le kit du soir vous arrive dans la foulée.
3. **Le soir de la dernière ronde** : chaque joueur reçoit son carnet par mail. Vous recevez le rapport final et le PGN complet.

La saisie des feuilles de partie

Un tournoi retransmis ou joué sur échiquiers électroniques fournit déjà le PGN : il suffit. Sinon, nous lisons les feuilles manuscrites. Mesuré sur de vraies feuilles, la lecture d'une seule feuille ne suffit pas ; avec les deux feuilles de la même partie, celle des Blancs et celle des Noirs, 93 % des parties sortent justes après quelques questions posées aux joueurs. C'est pourquoi nous demandons les deux feuilles, et chaque joueur relit sa partie avant que son carnet ne soit calculé.

Ce que nous garantissons

- Les carnets sont privés.
- La page publique ne montre que des faits de jeu, avec les noms des résultats officiels et l'initiale seule pour les mineurs.
- Un joueur peut refuser d'apparaître.
- Les données sont traitées conformément au RGPD.

Ce que nous vous demandons

- La mention « Analyse : ChessPivot » avec un lien, sur la page du tournoi.
- Un mot aux joueurs pour annoncer le carnet.

Combien ça coûte ?

Le service est gratuit, pour vous comme pour les joueurs, que les parties arrivent en PGN ou sur feuilles papier : il n'y a rien à payer.

Parlons de votre prochain tournoi

Écrivez-nous les dates, le nombre de joueurs attendus et la façon dont les parties sont saisies : nous vous répondons avec un exemple de kit à vos couleurs.

mathieu.morio@chesspivot.com

Méthode : chaque position est analysée par Stockfish ; les moments retenus sont revérifiés à profondeur 20. Chances de gain et précision selon les formules publiques de Lichess. Position gagnante : au moins +2,5 pions. Exemple construit sur les parties publiques de l'Adolf Anderssen Chess Festival 2026, Open B ; les noms des joueurs sont remplacés par des pseudonymes.