

50

RÈGLES D'OR

[0 à 2000 élo]

AVANT DE COMMENCER

Les échecs sont complexes.
Il existe de nombreuses exceptions aux règles énoncées ci-après.
Les règles sont faites pour être brisées le cas échéant, à mesure
que tu monteras en niveau.

L'Ouverture

Prends le contrôle du centre

C'est là que tout se joue. Il peut être contrôlé directement par des pions, ou à distance grâce au fianchetto (développement du fou sur la grande diagonale)

Développe tes pièces rapidement

L'ouverture est une course au développement. Chaque tempo est précieux.

Roque rapidement

Si ton adversaire traîne à roquer : ouvre le centre.

Si tu en as l'opportunité, empêche l'adversaire de roquer.

Prends de l'espace

Plus d'espace = des pièces heureuses et qui respirent. Evite de jouer sur 3 rangées.



Une bonne ouverture blanche
vs une mauvaise ouverture noire

Sors tes Cavaliers avant tes Fous

Les cavaliers disposent souvent d'une case naturelle vers le centre. Garde de la flexibilité avec les fous qui pourront avoir de nombreuses cases intéressantes en fonction des choix de l'adversaire.

Ne joue pas deux fois la même pièce

Même principe. Sauf en cas d'urgence.

Ne sors pas ta Dame trop vite

L'adversaire pourrait gagner de précieux tempos de développement en l'attaquant.

Le milieu de jeu

Si tu as un avantage matériel : échange les pièces.

La simplification est clé. Plus les pièces s'échangent, plus ton avantage matériel se fera sentir. Un pion d'avance peut suffire à gagner. Prends confiance en ta capacité à convertir un finale gagnante

Si tu manques d'espace, échange les pièces.

A l'inverse, si tu as plus d'espace, n'échange pas les pièces. Celui qui manque d'espace manque de cases pour manœuvrer ses pièces. Plus il y en a, plus c'est difficile à gérer.

Si tu manques d'espace, envisage les ruptures de pions.

Le manque d'espace est souvent lié à la structure de pions. Un bon moyen de se libérer est de dynamiter la structure adverse. Un exemple typique est celui de la défense française (ruptures c5 et f6) ou l'étau de Maroczy (ruptures b5 et f5).

Si tu es sous pression : échange les pièces.

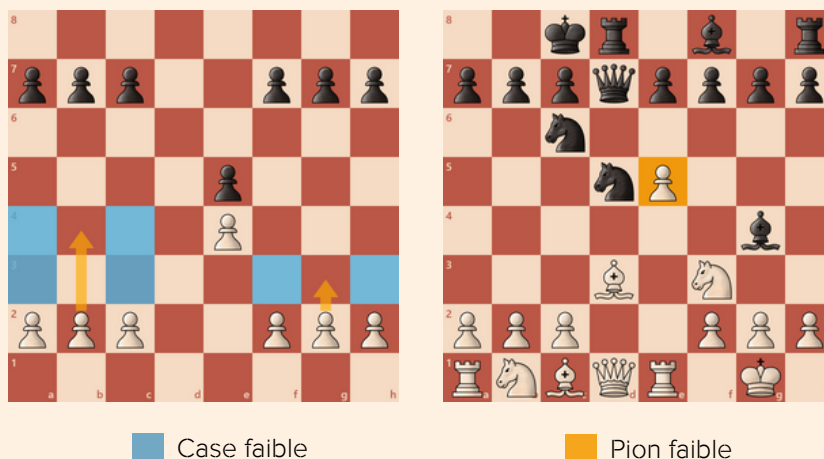
Moins de pièces = moins de menaces. Si ton roi est en danger, fais en sorte d'échanger un maximum de pièces.

Si tu as un retard de développement : ferme le centre.

Tu limiteras la capacité de ton adversaire à mener une attaque rapide.

Pousse tes pions avec parcimonie.

Les pions ne reculent pas. Chaque coup de pion affaiblit jusqu'à 4 cases adjacentes. Pousse les avec parcimonie D'autant que plus un pion avance, plus il devient difficile à protéger.



N'échange pas un Fou contre un Cavalier sans contreparties.

Le Fou est (généralement) légèrement meilleur que le cavalier car il dispose d'une plus grande portée. Le Cavalier est supérieur au Fou dans les positions fermées. Il fait un meilleur bloqueur face à un pion, et surpasse le fou lorsqu'il occupe un avant-poste.

Les contreparties pouvant justifier cet échange sont les suivantes.

- endommager la structure adverse
- accéder à une case
- améliorer le contrôle d'un complexe (couleur) de cases.

Contrôle le centre avant d'attaquer.

C'est le socle de ton attaque. Sans contrôle du centre, le contre peut être terrible.

La chaîne de pions guide l'attaque.

Un chaîne de pion qui pointe vers l'aile roi ? Attaque à l'aile roi !

Une chaîne de pions qui pointe vers l'aile dame ? Attaque l'aile dame !



Si une tactique échoue, inverse l'ordre de coups.

Il n'est pas rare qu'une séquence tactique fonctionne dans un seul et unique ordre de coups.

On a parfois la bonne idée, il suffit de regarder sous un autre angle.

Si tu as l'impression que ton adversaire empêche ton idée, envisage de la jouer quand même. Il y a des cas de figure où le coup peut quand même fonctionner tactiquement.

Personne ne veut d'un château en ruine.

Conserve une structure de pion saine. Garde une structure compacte avec un minimum d'ilots.

Evite les faiblesses statiques que sont les pions doublés/isolés/arriérés.



4 ilots noirs vs 2 ilots blancs

Pro tip : Une mauvaise structure de pions peut se justifier par des compensations dynamiques (des pièces plus actives, des colonnes ouvertes correctement exploitées etc.)

Tu n'es pas obligé de prendre ce pion.

Maintenir la tension est parfois préférable. Envisage les coups intermédiaires.

Recapture en direction du centre.

L'inverse peut se justifier si la prise permet un développement plus rapide ou pour des raisons tactiques.

Ne pousse pas les pions du roque

Surtout si le centre est ouvert. Pousse les pions du roque si et seulement si le centre est bien fermé, sans possibilité d'ouverture à court terme. Même l'anodin h3 (qui évite le mat du couloir) peut se révéler être un affaiblissement.

Attaque à l'aile = réaction au centre

Si tu te fais attaquer sur une aile, ouvre le centre afin de déstabiliser la chaîne de pions adverse et ouvrir un nouveau champs de bataille. Ton adversaire ne peut pas être partout.



⚠ Cette règle ne s'applique pas aux parties de roque opposés où chaque camp attaque sur une aile différente.

La menace est plus forte que l'exécution.

Sois patient, ne te précipite pas :

- Ne capture jamais une pièce clouée.
- Garde la pression aussi longtemps que possible

Les fous de couleurs opposées favorisent le camp qui attaque

Cherche des tactiques sur la couleur de cases contrôlée par ton fou. Ton adversaire aura beaucoup de mal à défendre ce complexe de cases.



Les noirs ont de grosses difficultés à défendre les cases noires

Evaluation : +1.5 malgré un pion de plus pour les noirs.

Quand tu vois un bon coup, cherche en un meilleur.

Envisage toujours plusieurs coups candidats avant de jouer ton coup.

Le bon coup n'est pas toujours le coup de l'ordinateur, mais celui qui est le plus simple à comprendre pour celui qui le joue.

Fais preuve d'humilité.

Si tu réalises que ton plan est mauvais, il n'y a aucun mal à faire machine arrière pour t'orienter vers un nouveau plan.

Sois patient.

La précipitation mène à la défaite. Ne lance pas l'attaque trop vite. Prends le temps de construire. Sois flexible et reste à l'affût des erreurs de l'adversaire.

Tu ne joues pas seul.

Anticipe les menaces averses. Ton attaque a l'air incroyable mais n'oublie pas la sienne.

Tu peux battre tout le monde.

Ne respecte pas trop tes adversaires, même mieux classé. Tout le monde fait des erreurs, tu peux battre n'importe qui (peut-être pas Magnus)

Aide tes pièces, elle t'aideront.

Rends tes pièces heureuses. Demande toi toujours quelle pièce pourrait être améliorée. Quelle est LA case qu'elle rêverait d'occuper. Tu n'auras plus de difficultés à trouver un plan.

Ne sois pas trop gourmand.

Tous les pions ne sont pas bons à prendre, en particulier les plus excentrés. Est-ce vraiment une bonne idée de prendre trois tempos pour capturer le pion a7 avec ta Dame ? Rarement. Sans parler des pions empoisonnés qui sont des pièges purs et simples.

Attaque à la racine.

Une chaîne de pion se compose d'une racine et d'une pointe. Attaque à la racine. Dynamite la pointe. Par définition, la racine n'est pas protégée par un pion. C'est là que la chaîne de pions est la plus vulnérable. C'est pourquoi une Tour est si puissante sur l'avant-dernière rangée.

Les Tours s'épanouissent sur des colonnes ouvertes.

Et elles rêvent de l'avant dernière rangée. Si possible, empêche l'adversaire d'accéder aux colonnes ouvertes. Moins il y a de colonnes ouvertes, plus elles sont importantes



Une seule colonne ouverte :
les blancs ont un net avantage (+1.00)



Plusieurs colonnes ouvertes :
La position est égale (0.00)

Un pion isolé demande un jeu actif.

Si tu joues avec un pion isolé, cherche à attaquer et n'échange pas les pièces mineures. Le pion isolé est une faiblesse statique long terme qui sera très vulnérable en finale.

A l'inverse, si tu joues contre un pion isolé : cherche à échanger les pièces mineures. Garde les pièces lourdes (Dame, tours) pour attaquer la faiblesse de manière frontale.

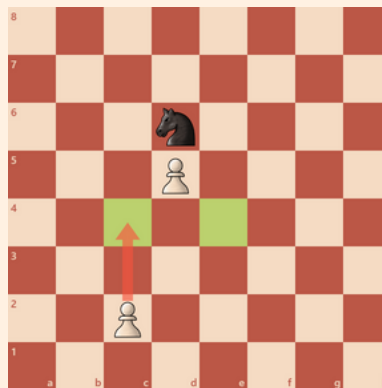
Le binôme Dame/Cavalier est puissant.

Le duo Cavalier/Dame est souvent dévastateur car il rassemble à lui seul l'intégralité des déplacements possibles aux échecs. Plus les pièces s'échangent, plus ce combo prend en puissance.

La meilleure pièce pour bloquer un pion passé est le cavalier

Le fameux cavalier bloqueur.

- il n'est aucunement restreint par le pion
- il contrôle les cases de soutien de ce pion



Evite également de mobiliser une pièce lourde pour bloquer un pion passé.

Les meilleurs bloqueurs sont : Cavalier > Fou > Tour > Dame.

Ne consomme pas trop de temps dans l'ouverture.

Surtout valable pour les joueurs de tournois en cadence classique (1h30).

Fais en sorte d'atteindre le 20^e coup avec + de 40min à la pendule.

Apprends à reconnaître les moments critiques.

Certains coups nécessitent plus de réflexion que d'autres. Par exemple :

1. Tu as repéré des signaux faibles et tu cherches la meilleur séquence tactique
2. Tu as la possibilité d'échanger une ou plusieurs pièce(s).
3. Tu as la possibilité de modifier la structure de pions.

☛ Si ton coup ne change pas drastiquement la nature de la position, évite de consommer trop de temps. Garde ce temps pour prendre les bonnes décisions dans les moments critiques.

Rien n'est plus dur que gagner une position gagnante.

Ne te déconcentre pas. Fais preuve de patience et de sang-froid. Ne laisse pas de contre-jeu à l'adversaire. Ne prend pas de risque. Simplifie la position.

La Finale

Centralise ton Roi.

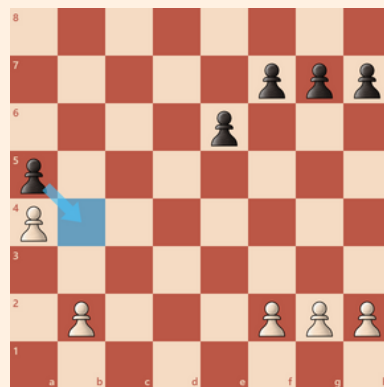
En finale, le roi devient une pièce maîtresse qu'il convient d'activer le plus tôt possible, en le dirigeant vers le centre de l'échiquier.

Mobilise une majorité de pions pour créer un pion passé

Une majorité de pions loin du roi adverse > face au roi adverse

Pousse en priorité le pion candidat.

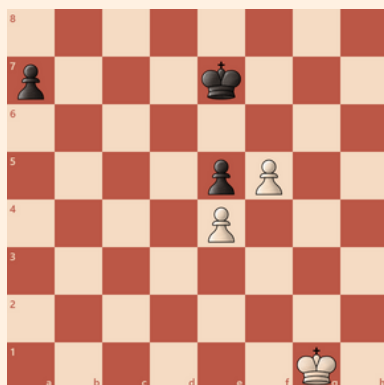
Si tu as une majorité, tu chercheras à créer un pion passé. Donne la priorité au pion qui n'a pas de pion adverse face à lui afin de ne pas te faire bloquer.



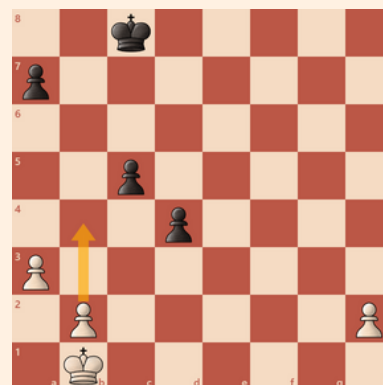
Tous les pions passés ne se valent pas

De manière générale : pion passé < Pion passé éloigné < Pion passé protégé.

Un pion passé protégé en finale de pions est intouchable.



Les pion passé protégé est trop fort. Il ne pourra jamais être pris. Les blancs ont tout leur temps pour collecter le pion passé loigné et gagner la partie



Les blancs peuvent miner le pion passé protégé. Ils gagnent grâce à leur pion passé éloigné.

Toutes les majorités ne se valent pas

1. Majorité saine > Majorité endommagée
2. Moins il y a de pions, plus la majorité est forte : 1v0 > 2v1 > 3v2 > 4v3



Majorité saine > Majorité endommagée
Les blancs sont gagnants (+1.50)



Majorité 2v1 > Majorité 4v3
Les blancs sont gagnants (+2.00)



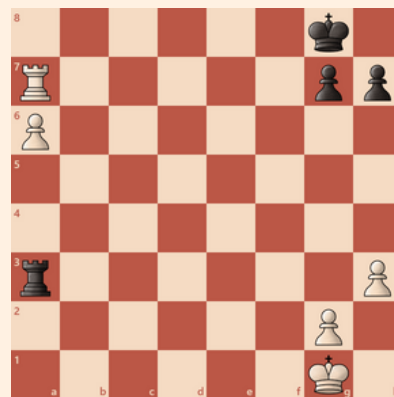
Majorité 3v2 ≥ Majorité 4v3
La finale est nulle (0.00)

La Tour **DERRIERE** le pion passé.

En attaque comme en défense ! Elle sera souvent mieux placée que devant ou latéralement.



Gagnant (+5.00)



Match Nul (+0.00)

Finales de pions

La matériel prime.

95% de victoire avec un pion de plus.

Finales de Cavaliers

Le matériel prime.

70% de victoire avec un pion de plus.

Finales de Fous de même couleur

Le matériel prime.

80% de victoire avec un pion de plus.

Finales de Fous de couleurs opposées

La structure de pions prime.

Les pions passés liés sont très puissants.

Finales de Tours

L'activité prime.

Pas le matériel ni la structure de pions.

Finales de Dames

L'avancement des pions passés prime.

Tu peux avoir 5 pions de moins, si ton pion est très avancé tu es gagnant.

BONUS

Apprends à enfreindre ces règles.



atelierdesechecs.com

Pour participer à la réunion sur
Google Meet, cliquez sur ce lien :



Meet

Solution Google de réunion en temps réel. Depuis ...

meet.google.com

Vous pouvez également ouvrir Meet et
saisir ce code : nsn-xtxx-ryn