



Cercle Royal des Echecs de Bruxelles



Initiation au jeu d'échecs

tome 7 (quatrième édition)



Cours d'échecs du CREB

Etienne Cornil

— Cercle Royal des Echecs de Bruxelles (CREB) —

« Palais du Midi »: 3 rue Roger van der Weyden, boîte 4, 1000 Bruxelles

Jour de jeu : le samedi de 14 à 19 heures

Tel: 02/538.67.10 Fax: 02/512.48.43 ccp: 000-0214639-75

Président

René Vannerom	93, rue Defacqz, 1060 Bruxelles	02/538.67.10
---------------	---------------------------------	--------------

Vice-président/Rédacteur/Bibliothécaire

Etienne Cornil	16, route du Lion, 1420 Braine-l'Alleud email : etienne.cornil@skynet.be	02/384.09.03
----------------	---	--------------

Secrétaire

Brigitte Ramanantsoa	93, rue Defacqz, 1060 Bruxelles	02/538.67.10
----------------------	---------------------------------	--------------

Trésorier et directeur des tournois (interclubs)

François Fontigny	103, avenue des Paradisiens, 1160 Bruxelles email : François.fontigny@skynet.be	02/673.14.68
-------------------	--	--------------

Membre d'honneur

Benny Åsman	41 A, rue du Poinçon, 1000 Bruxelles email : bennyasman@skynet.be	02/512.48.43
-------------	--	--------------

Internet

Site du CREB	:	www.creb.be
Courriel	:	creb@skynet.be
Fax	:	02/512.48.43

Avant de commencer

Il est parfois difficile d'expliquer pourquoi l'on s'est attelé durant des mois à la rédaction d'un nouveau cahier. Qu'est-ce qui fait qu'un jour votre rédacteur se décide à rédiger les premières lignes des deux cents prochaines pages ? La réponse est simple : **un travail de rédaction est toujours une réponse à une question.**

Ce sont donc de multiples questions souvent posées par les nouveaux membres qui ont donné naissance au cahier. Qu'est-ce que le classement Elo ? Comment obtenir ce classement ? Qu'est qu'un MI ? Que jouer sur 1. e4 ? Quel livre me conseillez-vous ? Donnez-vous des cours d'échecs ? Qu'est-ce que la prise en passant ?

La panoplie des sujets est particulièrement large. Pour apporter des éléments de réponse, nous vous proposons le présent cahier qui couvre (ou du moins essaye de le faire) nombre de points. Ainsi nous expliquons la notation échiquéenne, les pendules, les systèmes suisse et américain, quelques lignes sur les ouvertures, des notions de tactique et de stratégie, etc

Et si vous n'en avez pas encore assez, nous vous proposons dans les dernières pages quelques informations utiles quant à la manière d'utiliser ChessBase/ChessAssistant ou encore une astuce pour disposer légalement d'un redoutable programme d'échecs à domicile.

Le cahier n'a aucunement la prétention de remplacer un quelconque livre de théorie. Loin de là son ambition. Vous trouverez des ouvrages bien plus aboutis chez votre libraire échiquéen.

La seule volonté de l'auteur est d'offrir au nouveau membre qui franchit les portes du Cercle un cahier lui permettant d'apporter des éléments de base de notre passion échiquéenne. Si le travail est évidemment incomplet et imparfait, il a au moins le mérite d'exister et de proposer une première réponse.

La partie exercices est largement inspirée du livre "L'Art de faire mat" (Editions Le Triboulet, 1947) rédigé par **Georges Renaud** et **Victor Kahn**. Ce livre reste une référence dans la décomposition en thèmes des mats les plus courants.

Ces exercices sont ceux donnés aux jeunes du Cercle lors des cours du dimanche matin. Tous les diagrammes ont été choisis méticuleusement afin de couvrir d'une manière systématique et claire les thèmes abordés.

Pour nombre d'ouvertures et d'explications, nous nous sommes aussi ouvertement inspirés de ce que propose l'encyclopédie Wikipedia. Mais avec le recul suffisant et éclairé pour ne pas copier systématiquement le commentaire d'un parfois illustre inconnu. En effet la gratuité de Wikipedia a son revers : la qualité de rédaction est aléatoire et souvent votre rédacteur a senti des partis pris dans l'explication de variantes.

Petit bonus : des statistiques (extraites de Chess Assistant) sont proposées pour certaines lignes d'ouverture. De quoi comprendre aisément quelles sont les lignes principales et annexes.

Le cahier sera disponible librement et gratuitement pour tous sur notre site internet. Il sera régulièrement revu et complété.

Je vous souhaite une excellente lecture,

Etienne Cornil
Braine-l'Alleud
31 août 2010
10 septembre 2010

Nous voici à peine cinq mois après la sortie de la première version du cahier et la nécessité d'une nouvelle édition du cahier se fait déjà sentir !

Pourquoi ? Tout découle des questions et remarques que nous avons reçues en donnant les cours.

Parmi les questions nous en trouvons des diverses comme l'origine du jeu d'échecs; le mouvement des pièces; des précisions sur le classement américain utilisé au CREB; les modalités d'obtention d'un classement Elo, etc ...

Cette nouvelle version du cahier a aussi été revue en profondeur : tous les diagrammes trop complexes ou qui nécessitent trop de temps pour être mis sur un échiquier mural ont été supprimés. De nouveaux exercices ont été ajoutés. Parfois très simples mais qui permettent de dégager rapidement l'idée. De nouveaux thèmes comme les sacrifices d'attraction et de déviation sont maintenant couverts.

La structure du livre a aussi été revue. Ainsi les cinquante pages consacrées aux ouvertures sont maintenant placées en fin d'ouvrage.

Un petit lexique est aussi ajouté.

Le cahier est (très) loin d'être parfait. Mais rappelons que sa vocation est limitée à servir d'abord de support aux cours donnés aux jeunes membres du CREB les dimanches matin, et ensuite de donner une mine d'informations aux nouveaux membres qui cherchent un premier ouvrage pour se lancer dans l'aventure échiquéenne.

Le cahier a une caractéristique peu courante : il aborde tous les aspects pratiques et concrets du jeu d'échecs comme le classement Elo, les grilles américaines, les systèmes de départage, comment proposer nulle, comment déplacer une pièce sur l'échiquier sans devoir la jouer, faut-il annoncer les échecs, ...

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires et remarques.

Je vous souhaite une excellente lecture,

Etienne Cornil
Braine-l'Alleud
26 février 2011

Près de huit mois après la seconde édition, nous voici de retour avec un troisième opus qui permet de mieux répondre aux questions des joueurs qui débutent.

Qu'avons-nous ajouté ? De nouveaux exercices ; une liste d'ouvrages de références (une question qui revient très souvent de la part des joueurs qui débutent) avec une estimation (toute personnelle) du niveau Elo nécessaire pour aborder ces ouvrages ; une liste de sites internet (ainsi le lecteur peut lui-même recevoir nombre d'informations sur les activités échiquéennes du moment) ; un tableau synoptique sur les possibilités de faire mat avec différents types de pièces face à un roi dépouillé ; des parties illustratives (Rubinstein vs Znosko, Marshall vs Capablanca, Schlechter vs Rubinstein) ainsi qu'une nouvelle rubrique nommée "Trouver le bon coup" dont quasi tous les diagrammes sont issus de parties jouées par les jeunes lors des Championnats de Belgique de la Jeunesse en 2011. Bref : une vingtaine de pages.

La composition du cahier résulte d'un regroupement de diagrammes connus en provenance d'une multitude de sources. Certains textes viennent directement de wikipedia avec une légère adaptation et d'autres sont entièrement personnels.

Il faut bien garder à l'esprit que le présent cahier ne sert que de support pour donner cours.

Le cahier est disponible librement pour tous sur notre site. Tous les jeunes du CREB qui suivent les cours du dimanche reçoivent une version imprimée.

Il est maintenant un point qu'il me semble utile d'aborder : **comment donner cours ? A quelle fréquence ?** Quelle doit être la **durée d'un cours** ? Combien d'élèves ?

Voici nos conseils basés sur notre expérience.

Le **groupe doit être homogène**. C'est-à-dire regrouper des élèves de même force. En effet il est inutile d'avoir un groupe dans lequel un élève est soit vraiment à la traine ou soit nettement trop fort.

Nous pensons également qu'il ne faut pas mélanger les jeunes avec les adultes. Par contre nous avons déjà observé que des enfants de 8 ans peuvent suivre le cours avec des adolescents de 14 ans pour peu qu'ils soient du même niveau.

Chaque élève doit participer et être sollicité d'une manière égale par le professeur. Aucun enfant ne doit être mis sur le côté. Il ne faut pas hésiter à faire participer un élève si celui-ci intervient peu ou pas.

Si l'élève donne une réponse incorrecte, il est également bon d'en saisir/expliciter le motif qui a amené cette réponse. La règle consiste à **toujours valoriser la réponse donnée par l'élève**.

Quant au groupe, il doit être composé de 1 à 4 élèves. Inutile d'avoir une classe de dix élèves qui sera difficile à tenir en place. Un **petit groupe** est l'idéal pour progresser.

Notre expérience a montré que les meilleurs progrès sont enregistrés lorsque l'élève est seul. Les cours sont alors individuels et permettent un transfert de connaissance optimal.

Pour la durée du cours, visez au minimum une heure. Idéalement nos cours durent exactement deux heures. N'oubliez pas que **le cours ne sert pas à faire jouer les jeunes entre eux** mais bien à leur enseigner de la matière échiquéenne. C'est un point essentiel. **Nous sommes là pour enseigner**. Pas pour organiser un tournoi de blitz. **Les deux heures sont précieuses, ne les gaspillez pas en blitz**.

Comment doit s'organiser le cours ? Il faut le fractionner par petits morceaux. Par exemple, **il est pratique de commencer par une série de problèmes** qui permettent à chacun de participer tout en gardant la possibilité d'accueillir un éventuel élève retardataire.

Pour les grands débutants, lors du premier cours nous pouvons suggérer de commencer par les points suivants :

- . Origine du jeu d'échecs
- . Valeur des pièces
- . La notation
- . La pendule

Les élèves ont alors acquis la connaissance nécessaire pour lire le Cahier. Ils ont alors accès aux livres dont la notation devient subitement et magiquement compréhensible.

Ensuite, continuez par :

- . Les signes d'évaluation
- . Notion de base : le centre, roque, prise en passant, (sous-)promotion
- . Aile dame, aile roi, angles, coins
- . Les roques affaiblis
- . Partie collective sur l'échiquier mural

Cette première leçon permet donc de s'attarder sur des éléments concrets du jeu comme la notation, la pendule (le premier cours est le bon moment pour en expliquer le fonctionnement) et quelques notions de base.

Terminer par une partie collective dans laquelle les élèves jouent une partie collective face au professeur sur l'échiquier mural. Et soyez généreux dans les explications.

Votre but n'est pas de gagner (le professeur doit laisser son ego de côté) mais bien de favoriser le jeu de l'élève pour qu'il arrive à mettre en place une position gagnante. Donnez lui des explications pour qu'il puisse gagner. Ce n'est pas vous qui devez gagner mais bien l'élève qui doit comprendre progressivement comment une victoire se forme. N'hésitez pas à jouer des coups secondaires si ceux-ci permettent à l'élève de construire une stratégie victorieuse.

Aidez- votre élève à gagner ! C'est une clef d'un bon enseignement.

Par contre il faudra veiller à gagner la toute première partie jouée avec l'élève pour bien marquer votre autorité et votre force dans les connaissances échiquiennes. Ne ratez pas cette victoire !

Offrez aussi la possibilité aux élèves de vous communiquer les parties qu'ils ont jouées dans les tournoi. **Et retournez leur une analyse adaptée à leur niveau.** Si la partie est d'un niveau faible, il faudra veiller à ne pas mettre des remarques négatives à tous les coups. Tâchez de mettre en avant autant que faire se peut les bonnes idées de l'élève. Personnalisez les commentaires. A bannir car sans aucune intelligence : les parties commentées automatiquement par les programmes.

Respectez l'horaire et la durée car bien souvent les parents attendent dans le couloir car l'heure de midi approche et les élèves sont attendus pour aller manger. Il n'est pas courtois d'être en retard au cours. Ni de dépasser l'heure.

Si vos élèves sont des enfants, veuillez toujours avoir avec vous la liste des numéros de GSM permettant de joindre les parents.

Si vous avez des élèves perturbateurs, il ne faudra pas hésiter à les écarter dès le cours suivant. Il est inutile de consacrer du temps à des élèves qui ne souhaitent pas apprendre le jeu d'échecs. En effet il arrive parfois que ce sont uniquement les parents qui souhaitent que leur enfant jouent aux échecs.

Autre point important : **un seul professeur dans la classe.** Si un quidam (tout aussi fort qu'il soit) vient donner son avis durant le cours, n'hésitez pas à l'écarter diplomatiquement.

Les parents sont autorisés à rester présent dans la salle mais à la condition qu'ils n'interviennent pas dans le cours. Précisez ce point dès le départ car c'est une question récurrente. Généralement les parents s'occupent en lisant un livre. D'autres vont faire leurs courses au marché.

Si vous recevez des questions auxquelles vous ne savez répondre, veuillez simplement la noter en précisant à l'élève que vous allez vous informer pour le prochain cours.

Soyez clairs dans vos explications. Inutile de sortir des variantes trop complexes. Ni de tenir un monologue pendant vingt minutes. Veillez à maintenir une interactivité entre les élèves et vous-même.

Connaissez bien le sujet du cours. Si vous donnez un problème à résoudre, assurez-vous de bien en connaître la clef. Préparer bien votre matière. Ne découvrez pas la matière une demi-heure avant de donner cours !

Si vous êtes amenés à présenter une ouverture, n'hésitez pas à utiliser Chess Assistant pour vérifier une ligne théorique. C'est simple, efficace et donnera de la confiance dans les variantes explorées.

Il faudra aussi veiller à rendre disponible à l'avance le sujet du cours. Fixez vous un plan de travail et suivez le. Ne passez pas d'un thème à un autre au fil des questions. Si vous êtes là pour présenter l'ouverture italienne, ne vous attardez pas sur un gambit dame. Mais indiquez à l'élève que vous réserverez du temps à ce point lors d'un prochain cours.

Quant à la fréquence de cours, une leçon par semaine nous semble suffisante. Notre cahier permettant d'assurer environ six à sept cours. Une fois les cours donnés, vous veillerez à recommencer un nouveau cycle. Il n'est pas interdit à un élève de suivre à nouveau le cours mais la priorité sera donnée aux nouveaux élèves.

Si vous êtes amené à ajouter un nouveau élève en plein milieu d'un cycle, il faut préalablement lui consacrer un cours individuel pour le mettre à niveau. Si ce n'est pas possible, invitez le à prendre part au prochain cycle sauf si vous sentez que le nouvel élève a déjà le niveau requis.

Une autre question qui revient régulièrement porte sur la transition entre les cours et les tournois. Comment procéder ? Faut-il faire entrer directement le nouvel élève dans les tournois officiels ?

La réponse est en fait progressive : dès que les règles du jeu et les notions de base sont connues, invitez l'élève à prendre part aux Tournois JEF ou autres Critérium de Flandre. Le cas échéant, mettez en place un tournoi réservé aux joueurs ayant par exemple moins de 1400 points Elo. Et déterminez vous-même les appariements pour que les nouveaux ont une chance de jouer une partie équilibrée.

Suivez l'élève dans les premières parties ! Donnez lui des conseils.

Une chose importante : si l'élève est un enfant, il ne faut jamais le *gronder* après une défaite ou un mauvais coup joué sur l'échiquier. Combien de fois n'ai je pas vu des papas sermonner leur enfant car celui-ci a mis une pièce en prise ou n'a pas vu un mat en deux coups ! Le jeu d'échecs n'est jamais qu'un jeu. *Just a game, not more*. Les enfants ne jouent pas leur avenir sur les 64 cases. Ils sont là pour apprendre, se distraire et s'amuser. Parfois certains parents oublient cela.

Voilà nos quelques conseils.

Nous espérons que le présent Cahier suscitera l'intérêt du jeu à chez de nouveaux membres.

N'hésitez pas à nous communiquer vos remarques.

Je vous souhaite une excellente lecture,

Etienne Cornil
Braine-l'Alleud
01 novembre 2011

Une quatrième mise à jour a été effectuée. Et ce pour deux raisons principales : 1. l'ajout d'une illustration devant tous les thèmes liés aux mats, ce qui permet au lecteur de mieux comprendre le tableau de mat; 2. l'ajout de plus de 60 exercices ainsi que la suppression de diagrammes qui n'ont jamais été utilisés lors des cours donnés les dimanche matin.

La toute grande majorité des problèmes ajoutés provient des livres *Le jeu d'échecs* de **Marcel Defosse et Frits Van Seters** (1944) ainsi que de la remarquable composition de **J. Du Mont** *Les bases de la combinaison aux échecs* (1957).

Nous espérons que nos lecteurs progresseront à la lecture du présent cahier !

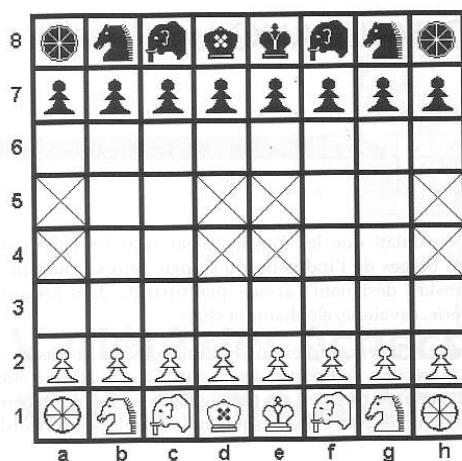
Etienne Cornil
Braine-l'Alleud
12 juin 2012

Origine du jeu d'échecs

L'origine du jeu d'échecs n'est guère facile à retracer. Il semble que la première source vienne d'Inde sous le nom de Chaturanga. Mais il n'est pas à exclure que le Xiangqi, jeu chinois, ait aussi exercé une certaine influence.

1. Chaturanga

Il est généralement admis que l'ancêtre le plus ancien est un jeu indien, le **chaturanga**. Ses traces les plus anciennes se repèrent entre les V^{ème} et VII^{ème} siècles. Ce jeu connaît nombre de variantes dont l'une avec 4 joueurs et pour lesquels des dés sont utilisés pour déterminer quelle pièce doit jouer.

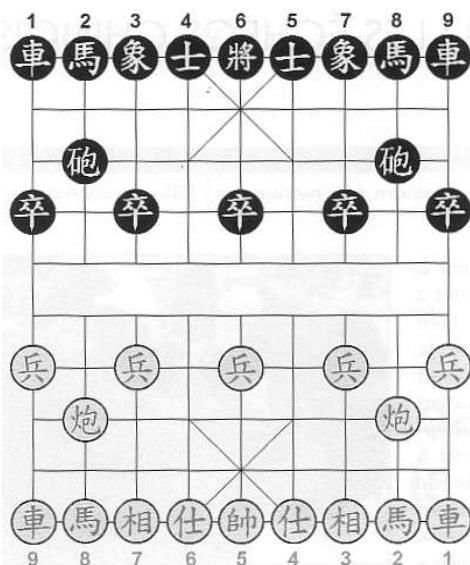


Le **chaturanga** se joue sur un plateau traditionnel indien de 8x8 cases formé par quelques lignes brodées sur un tissu ou tracées à même le sol. Comme nous le voyons sur le diagramme ci-dessus, certaines cases sont marquées d'une croix : au centre, au centre des côtés et parfois aux angles, mais ces décorations n'avaient aucune influence sur le jeu.

Chaque joueur dispose de 16 pièces : le roi, un conseiller (ou ministre), 2 éléphants, 2 chevaux, 2 chars et 8 pions.

2. Xiangqi

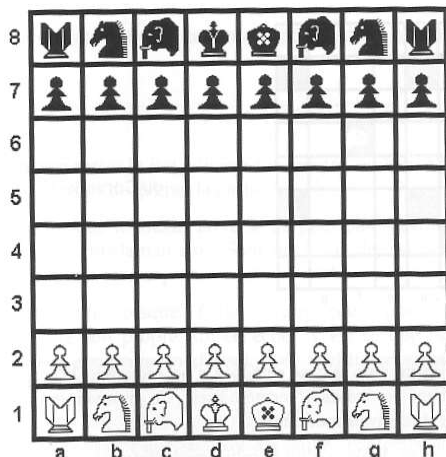
Au-delà de cette époque, certains supposent que le jeu a évolué à partir de jeux de parcours indiens, d'autres lui prêtent un ancêtre extérieur en Chine ou en Asie centrale. Un jeu très similaire est également connu dans la civilisation chinoise, le **xiangqi**, dont les plus anciennes traces remonteraient à 569; son existence est attestée en 800.



Notons que le Xiangqi est toujours largement pratiqué de nos jours en Asie.

3. Shatranj

Le jeu se propage jusqu'en Perse aux alentours de l'an 600 où il devient le **shatranj (chatrang)**, qui se joue désormais à deux joueurs sans dés. Les échecs connaissent alors un développement remarquable. C'est au cours des IX^{ème} et X^{ème} siècles qu'apparaissent les premiers champions et les ouvrages.



4. Le jeu d'échecs occidental

L'arrivée des échecs en Europe se fait sans doute aux alentours de l'an mille par l'Espagne musulmane ou l'Italie du sud. Une légende prétend que Charlemagne aurait reçu un jeu, conservé à la Bibliothèque Nationale de France, de la part du calife Haroun al-Rachid, conservé au trésor de Saint-Denis, mais ce jeu a en réalité été fabriqué en Italie au XI^{ème} siècle. En 1010, sa première mention écrite en Occident a été trouvée dans un testament du comte d'Urgel, en Catalogne. De nombreuses pièces d'échecs ont été retrouvées lors de fouilles sur le site des chevaliers-paysans du lac de Paladru (Isère), site qui a été abandonné au plus tard en 1040.

Dès leur arrivée dans la chrétienté, l'échiquier et les pièces s'occidentalisent progressivement.

Dans certaines régions d'Europe, le double pas initial du pion est pratiqué. Enfin, des règles permettent au roi ou à la reine/dame d'effectuer un saut à deux cases (sans prise) à leur premier mouvement. Ce dernier point est la différence principale avec les règles du **Shatranj** des pays musulmans.

Mais l'évolution la plus importante a lieu à la fin du Moyen Âge, vers 1475 en Espagne lorsque les mouvements limités de la reine/dame et du fou sont remplacés par ceux que nous connaissons actuellement.

Le roque est inventé vers 1560 et, progressivement, il remplace le saut initial du roi ou de la reine/dame qui deviennent obsolètes.

Vers 1650, on peut considérer que les règles du jeu moderne sont à peu près établies.

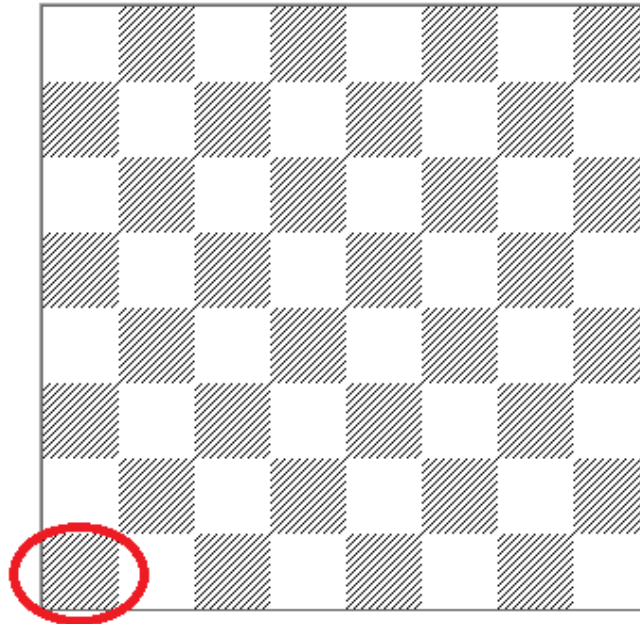
Nous ne saurons certainement jamais avec certitude si le jeu d'échecs tire son origine d'Inde, de Chine ou de Perse. Ou peut-être la combinaison des trois ?

Si vous souhaitez en connaître davantage sur l'histoire fascinante du jeu d'échecs, nous vous conseillons deux ouvrages :

- "A History of Chess" de H.J.R. Murray : la référence ! Plus de 900 pages très denses à lire.
- "L'Odyssée des jeux d'échecs" de Jean-Louis Cazaux. Environ 350 pages richement illustrées et avec un texte bien plus abordable que le premier ouvrage mentionné.

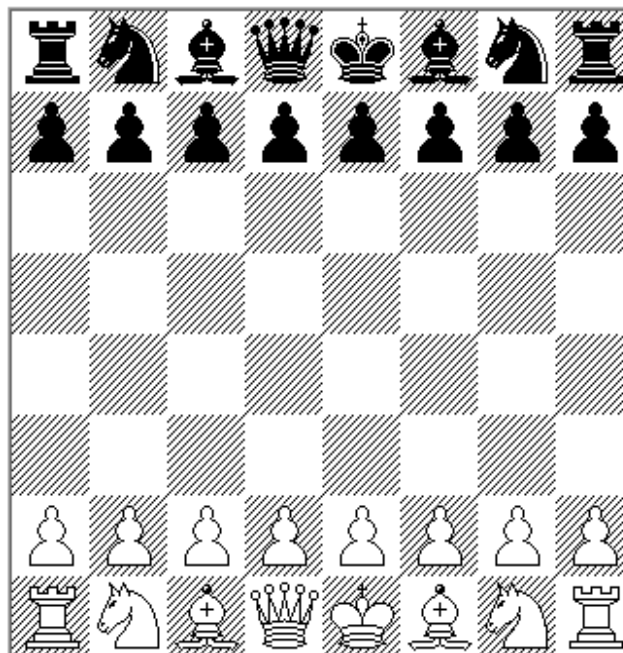
L'échiquier

Par ce terme, nous désignons un plateau carré divisé en soixante-quatre cases égales, alternativement blanches et noires, et placé de façon que chaque joueur ait une case angulaire noire à sa gauche.



Les pièces

Les pièces comprennent les figures et les pions. Chaque camp dispose de huit pions et de huit figures. Les pions sont tous pareils. Les figures de chaque camp sont : le roi, la dame (aussi appelée reine), deux fous, deux cavaliers (que l'on nomme aussi chevaux) et deux tours.

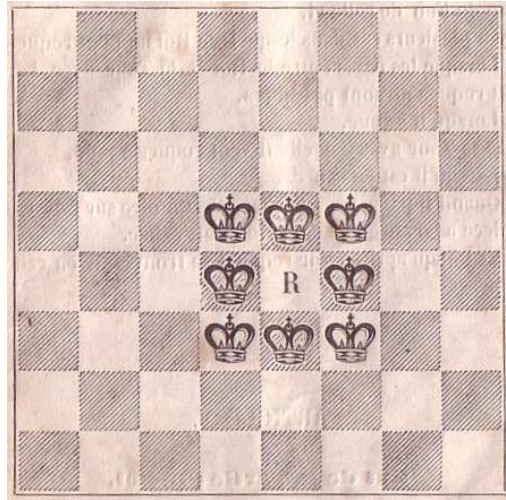


Précisons : il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case.

La marche des pièces

Le roi

Le roi peut se déplacer d'une case dans toutes les directions (horizontalement, verticalement, ou en diagonale), mais il ne peut aller sur une case où il serait menacé par une pièce ennemie. Si le roi est généralement mis à l'abri (par crainte d'être mis échec et mat) durant l'ouverture et le milieu de partie, il n'en est pas de même en finale où il devient bien souvent une pièce active pour marquer le point.



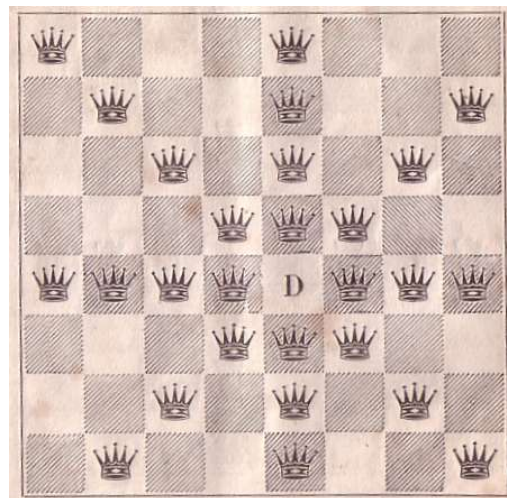
Concernant les spécificités de cette pièce, nous détaillerons plus loin les notions de mat, pat et de roque.

La reine

La dame (que l'on appelle aussi reine) est la pièce la plus puissante du jeu d'échecs.

La dame est une pièce à longue portée, capable de se mouvoir en ligne droite, verticalement, horizontalement, et en diagonale, sur un nombre quelconque de cases inoccupées.

Le potentiel de la dame est à son apogée lorsque les lignes sur l'échiquier sont dégagées, quand le roi adverse n'est pas très bien défendu, ou quand il y a des pièces non défendues dans le camp adverse.

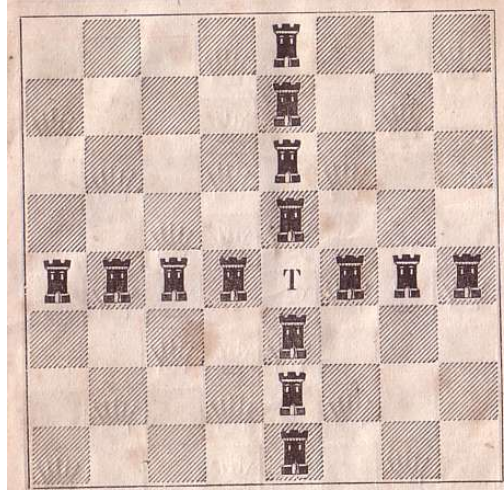


La dame est la pièce d'attaque la plus puissante. Cela dit : il faut la sortir avec prudence dans l'ouverture afin qu'elle ne soit pas attaquée par des pièces ennemies (qui eux en profitent pour se développer).

La tour

La tour peut se déplacer horizontalement ou verticalement. Cette pièce est à longue portée c'est-à-dire qu'elle peut être déplacée d'autant de cases qu'on le souhaite, sans pouvoir sauter par dessus une autre pièce.

Chaque camp possède deux tours. Elles se positionnent au départ sur les cases a1 et h1 pour les blancs et a8 et h8 pour les noirs.

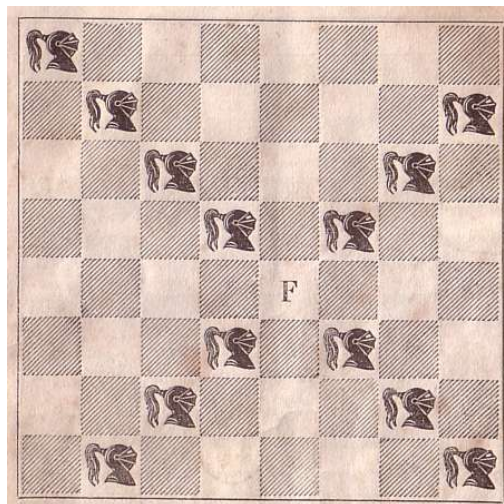


La tour fait également partie de la manœuvre du roque que nous étudierons plus loin.

Le fou

Cette pièce est à longue portée, c'est-à-dire qu'elle peut être déplacée d'autant de cases qu'on le souhaite, sans pouvoir sauter par dessus une autre pièce. Il ne peut changer de couleur de case durant la partie et ne balaie donc que la moitié de l'échiquier. Comme le cavalier, le fou est une pièce mineure.

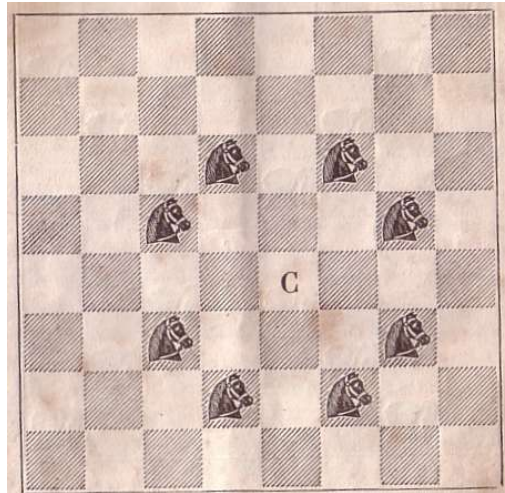
Chacun des joueurs commence la partie avec deux fous, placés en c1 et f1 pour les Blancs, et c8 et f8 pour les Noirs. Le fou se déplace en diagonale.



Le cavalier

Le déplacement du cavalier est original. Il se déplace en **L**, c'est-à-dire de deux cases dans une direction puis d'une perpendiculairement. C'est la seule pièce du jeu qui ne soit pas bloquée dans son déplacement par les autres pièces : il peut donc sauter au-dessus d'une autre pièce (que celle-ci soit ou non de son camp). Cette particularité le rend très utile dans les positions fermées.

Une règle d'or dans les ouvertures consiste à sortir d'abord les cavaliers avant les fous. En effet les cases naturelles des cavaliers sont moins nombreuses que celles dont disposent les fous. Alors n'abattez pas de suite vos cartes en jouant dès le départ vos fous ! Faites-preuve d'un peu de patience.



Le cavalier est une pièce remarquable pour les attaques car il peut s'infiltrer dans les positions ennemies.

Notons que le cavalier est peu efficace lorsqu'il est sur une bande car il ne contrôle alors que 2 , 3 ou 4 cases.

Le pion

Les pions ne font qu'un pas à la fois et verticalement. Une exception : si le pion est encore sur sa case de départ, il peut avancer de deux cases.

Notons que le pion prend uniquement en diagonale.

Un pion ne peut jamais reculer ni prendre en arrière.

Concernant les spécificités du pion, nous verrons plus loin la notion de promotion lorsque le pion arrive au bout de l'échiquier sur la 8^{ème} rangée.

Le pion est la pièce a la valeur la plus faible de toutes les pièces. Sa valeur est estimée à ... un pion.

Même si sa valeur est faible, les pions ont la faculté de pouvoir former des chaînes de pions et c'est souvent grâce à eux qu'une attaque est lancée.

Retenons la maxime du grand joueur français Philidor qui n'hésite pas à affirmer que "*Le pion est l'âme des échecs*" ... En effet par son aspect relativement statique et son impossibilité de reculer, ce sont les pions qui dessinent les structures des positions.

Les types de pièces

Un mot sur les pièces d'échecs : la France utilisait au 19^{ème} siècle les pièces de modèle dit Régence (en référence au Café de la Régence) tandis que les autres pays adoptèrent rapidement le modèle dit Staunton (Howard Staunton était un grand champion anglais au 19^{ème} siècle. Certains le considèrent comme le premier champion du monde).



Pièces de type Régence



Pièces de type Staunton

De nos jours seules les pièces de type Staunton sont utilisées en compétition. Ce sont les seules que vous rencontrez dans les tournois actuels.

Les dames et tours sont appelées les pièces lourdes, tandis que les fous et cavaliers sont nommées pièces légères ou encore mineures.

La valeur des pièces

Voici une estimation de la valeur des pièces.

la dame = 10 pions

la tour = 5 pions

le fou = 3,25 pions

le cavalier = 3 pions

Pour faire court : la valeur des pièces dépend de multiples paramètres comme leur coordination, leur situation sur l'échiquier, leur capacité d'attaque ou de défense, leur éventuelle difficulté à se déplacer

C'est ce qui fait la richesse du jeu d'échecs lorsqu'il s'agit d'évaluer avec justesse une position !

Notons que bien souvent la paire de fous a une valeur supérieure à la paire de cavaliers. Même si cette règle connaît nombre d'exceptions, il y a lieu d'en tenir compte en évaluant autant que possible la position avant d'échanger un fou contre un cavalier. C'est pour cela que nous donnons une valeur légèrement supérieure au fou !

La notation de la partie

La notation algébrique

Nombre de lecteurs se sont déjà questionnés sur les signes mystérieux que l'on retrouve dans les rubriques échiquéennes des grands périodiques. En voici la clef !

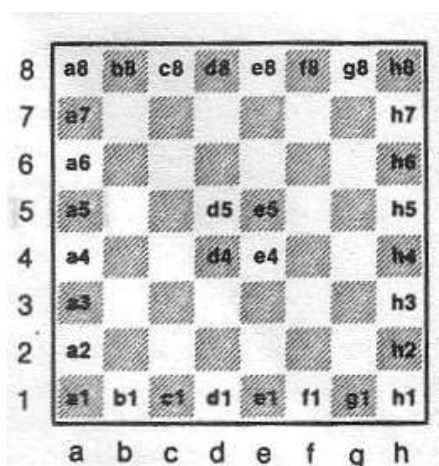
Pour indiquer les déplacements des pièces sur l'échiquier, les joueurs d'échecs se sont dotés d'une écriture particulière : la notation algébrique.

Les lignes verticales, appelées **colonnes**, sont désignées, de gauche à droite, par les lettres : a, b, c, d, e, f, g et h. Les lignes horizontales, appelées quelquefois **rangées** ou **traverses**, sont désignées, de bas en haut, par les chiffres : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8.

Une case quelconque de l'échiquier se trouvant toujours à l'intersection d'une colonne et d'une traverse est désignée par la lettre de la colonne suivie du chiffre de la traverse.

Ainsi, par exemple, la case angulaire noire, située au bas de l'échiquier, à la gauche du camp des Blancs, se nomme "a1". Les pièces blanches sont donc traditionnellement représentées en bas du diagramme.

Il suffit de quelques minutes pour se familiariser avec cette notation utilisée aujourd'hui mondialement.



Quiconque veut étudier un traité d'échecs doit maîtriser la notation. Exactement comme on apprend les lettres pour lire ou encore les notes pour déchiffrer la musique.

Les déplacements de figure se notent ainsi :

- . le numéro du coup
- . l'initiale en lettre majuscule de la pièce jouée
- . la case départ de la pièce jouée
- . un tiret
- . la case d'arrivée

Ainsi **1. e2-e4** signifie : au premier coup, le pion qui est à la case e2 vient se placer sur la case e4.

Autre exemple: **2. Cg1-f3** signifie : au second coup, le cavalier placé sur la case g1 vient se poster sur la case f3. La prise se note par le signe "x". L'échec, par le signe "+". De nombreux joueurs utilisent aussi la notation algébrique courte : **2. Cf3**.

La notation algébrique est la seule autorisée par la Fédération Internationale

Le tableau suivant reprend l'essentiel des signes échiquéens.

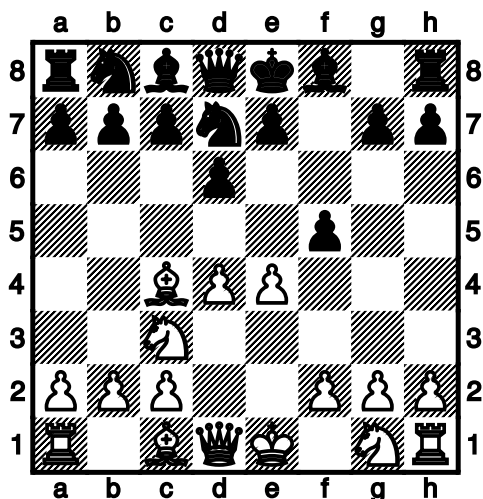
x	: prise
e.p.	: prise en passant
!	: bon coup
!!	: coup excellent
?	: mauvais coup
??	: très mauvais coup
!?	: coup intéressant
?!	: coup douteux
+	: échec
=	: la position est égale
±	: les Blancs ont un léger avantage
±	: les Blancs ont un net avantage
+—	: les Blancs ont un avantage décisif (gagnant)
—+	: les Noirs ont un léger avantage
—+	: les Noirs ont un net avantage
—+	: les Noirs ont un avantage décisif (gagnant)
#	: mat
∞	: l'évaluation de la position n'est pas claire

Il existe d'autres symboles/signes que nous n'aborderons pas dans le présent cahier.

Illustration

1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 ♘fd7?! [Un coup douteux]
4.♙c4± [Les Blancs ont un léger avantage dû à leur avance de développement] f5? [Un mauvais coup qui met un pion en prise]

5.♚f3 fxe4?? [Un très mauvais coup ...] 6.♚f7# [Le mat est donné par les Blancs]



La notation descriptive

Cette notation jadis utilisée en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis n'est aujourd'hui quasi plus utilisée. En voici un exemple :

1. P4R P4R 2. C3FR P3D 3. F4F F5C 4. C3F P3TD 5. CxP FxD 6. FxP+ R2R 7. C5D ≠

La même partie en notation algébrique abrégée : 1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4 ♙g4 4.♘c3 a6 5.♘xe5 ♙xd1 6.♙xf7+ ♔e7 7.♘d5# .

Lexique

Le jeu d'échecs comportant de nombreux termes particuliers, il nous a semblé opportun de vous donner un (tout) petit lexique avant d'avancer davantage dans notre cahier.

- Blitz** partie rapide. Jouée à raison de 5 ou 6 minutes par joueur.
- Contre-jeu** attaque lancée par un joueur qui est lui-même attaqué.
Le contre-jeu représente donc les possibilités de contre-attaque dont dispose un joueur pour se défendre.
- Faiblesse** point faible, case faible dans une position. Exemple : le pion f7 peut être une faiblesse ou encore des pions doublés en finale.
- Initiative** se dit d'un joueur qui a l'avantage dans une position. Le joueur qui a l'initiative est celui qui a les cartes en mains pour faire évoluer la partie à un moment donné.
- Majorité** se dit d'un groupe de pions qui est en surnombre par rapport aux nombre de pions présents sur le même côté de l'échiquier chez l'adversaire. On parle de majorité à l'aile dame ou l'aile roi.
- Pointe** coup subtil qui fait partie d'une combinaison. La pointe est souvent l'idée finale de la combinaison. Le dernier coup de la combinaison qui en fait tout le charme.
- Positionnel** se dit d'un avantage basé non pas sur la matériel mais bien sur la position.
Contrôler le centre est un avantage positionnel.
Un joueur positionnel est un joueur qui apprécie plutôt le jeu de position par rapport au jeu tactique.
- Qualité** un joueur gagne la qualité lorsqu'il parvient à s'emparer d'une tour adverse en échange d'un fou ou d'un cavalier. La différence de valeur entre les deux pièces étant de 2 pions, on dit qu'il a gagné la qualité.
- Sacrifice** se dit d'une situation où un joueur donne une pièce (ou un pion) en vue d'obtenir un avantage positionnel ou matériel. Le sacrifice peut-être temporaire ou définitif. Dans le premier cas, la pièce sera récupérée par la suite. Dans le second, non.
- Trait** le joueur qui a le trait est celui qui doit jouer le prochain coup.
Au début d'une partie, ce sont donc toujours les Blancs qui ont le trait vu qu'ils commencent la partie.
- Zeitnot** manque de temps pour un joueur à la pendule.
- Zugzwang** position dans laquelle un joueur ne dispose plus que des coups qui lui sont néfastes.
Ne pas jouer serait donc meilleur pour lui. Chaque nouveau coup détériorant sa position.

Notions de base

Les différentes phases d'une partie

Une partie d'échecs se décompose traditionnellement en trois phases distinctes :

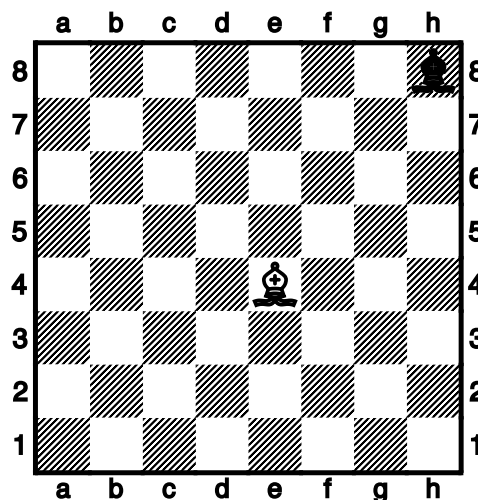
- l'ouverture
phase durant laquelle le joueur développe ses pièces, met son roi à l'abri, négocie/occupe le centre, etc ...
Il s'agit de la mise en place générale des pièces avant la grande discussion du milieu de parties.

Les ouvertures sont bien détaillées dans les livres de théorie. Et il n'est pas rare de voir des joueur réciter une dizaine de coups assez rapidement.
- le milieu de partie
c'est le début des hostilités. Les joueurs ont terminé leur développement et la partie entre dans le vif du sujet.
Le plus grand nombre de pièces est encore sur l'échiquier.
C'est dans cette phase que l'on voit si le joueur a bien compris les idées liées au choix d'ouverture.
Il y a nécessité pour le joueur de construire un plan, une ligne de conduite pour faire murir sa position.
- la finale
dernière phase de la partie. Il reste peu de pièces et pions sur l'échiquier.
Le roi qui a été protégé dans les deux premières phases du jeu commence à jouer ici (pour peu qu'il n'y ait pas de danger)
De nombreux ouvrages existent sur les finales.

Ces trois phases se succèdent dans le cours d'une partie. Une partie peut trouver son épilogue dans n'importe laquelle de ces trois phases.

La centralisation des pièces

C'est l'évidence : une pièce placée au centre de l'échiquier contrôle davantage de cases que si cette pièce se trouvait dans un coin ou sur une bande.



Dans ce diagramme, le fou blanc (bien centré) contrôle 13 cases tandis que le fou noir (totalement décentré) n'en contrôle que 7. Veillez donc à toujours bien centraliser vos pièces !

L'échec et le mat

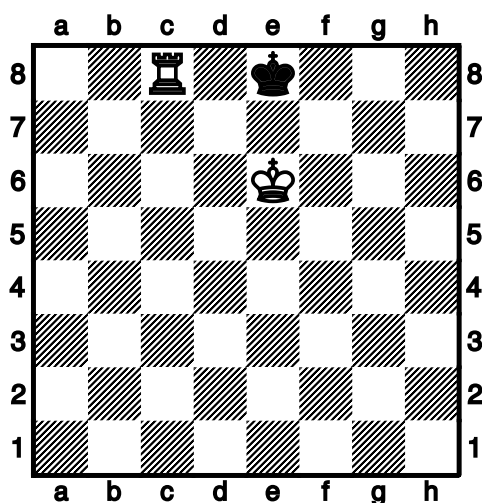
Lorsque le roi est attaqué (nous entendons par là que le roi peut-être capturé par une pièce adverse), nous parlons d'échec.

Il n'est donc pas permis à un joueur de mettre son roi en prise.

Il est peu courant d'annoncer verbalement les échecs au roi bien que cela soit admis. Les échecs à la reine ne sont jamais annoncés.

Lorsque le roi est attaqué et que celui-ci ne peut (même avec l'aide des autres pièces) se soustraire à cette attaque, le roi est dit "échec et mat". La situation "échec et mat" peut être annoncée (avec discrétion) verbalement à son adversaire.

Exemple de mat : les Blancs viennent de mettre leur tour en c8 et annoncent "échec et mat".



Notons que nous ne prenons jamais le roi sur l'échiquier : lorsque le mat est constaté, la partie se termine. Mais le roi n'est pas capturé/résumé de l'échiquier. Il est d'usage que le joueur perdant couche (renverse) son roi et serre la main de son adversaire pour le féliciter.



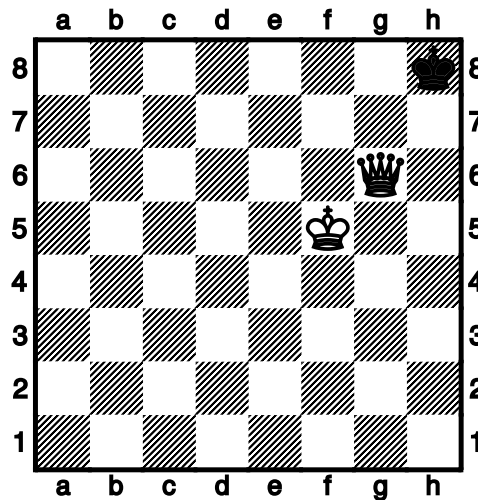
Coucher son roi indique que l'on abandonne.

Lorsque la partie est terminée, les deux joueurs prennent ensuite le temps de rejouer la partie afin de l'analyser ensemble. L'analyse post-mortem est une excellente manière de progresser aux échecs. C'est l'occasion de confronter ses idées avec celles de son adversaire.

Le pat

Lorsqu'un joueur qui doit jouer ne dispose d'aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec, on dit alors qu'il est pat. Le pat met fin à la partie par une nulle (1/2 point pour chaque joueur).

Exemple de pat : les Blancs viennent de mettre leur dame en g6. C'est aux Noirs de jouer. Ils ne sont pas en échec et ne disposent d'aucun coup légal. La partie est déclarée nulle (ce qui veut dire égale) même si les Blancs ont un avantage conséquent (une dame d'avance dans le diagramme suivant).



Les promotion et sous-promotion

Lorsqu'un pion arrive (en avançant simplement ou en prenant quelque chose) sur la 8^{ème} traverse (comprendre la 1^{ère} traverse pour les Noirs), il ne peut pas rester un pion. Il est immédiatement promu, c'est-à-dire transformé en une figure de sa couleur (dame, tour, fou ou cavalier) au gré du joueur. Et ce sans tenir compte des pièces encore présentes sur l'échiquier ou qui sont déjà sorties.

Ainsi il est permis d'avoir une, deux, trois ... dames sur l'échiquier même si la dame initiale est encore sur l'échiquier.

Lorsque le pion est transformé en dame, nous parlons de promotion. Mais si le pion est promu en une autre pièce, nous parlons alors de sous-promotion. Si la dame a une valeur bien supérieure aux autres pièces, il peut arriver qu'une sous-promotion (par exemple en cavalier) permettent de remporter la victoire alors que si une dame avait été prise, la position serait alors nulle (par exemple suite à un pat).

Si vous souhaitez promouvoir un pion en une dame et que celle-ci est encore sur l'échiquier, il vous suffit d'aller chercher une autre dame dans une autre boîte.

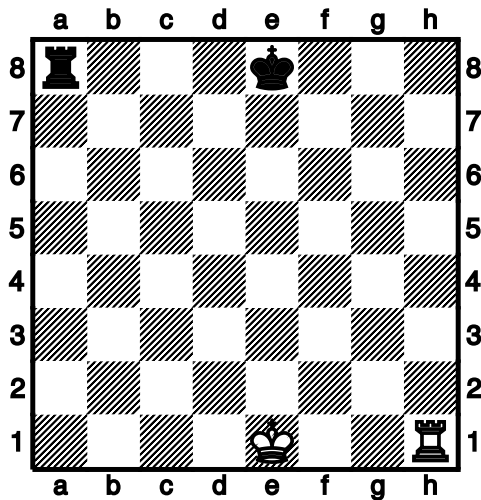
Il est bien sûr interdit de promouvoir un pion en roi.

Le roque est la manière la plus simple et bien souvent la plus sûre pour mettre son roi à l'abri. Réalisé dans de bonnes conditions il permet au joueur de mettre son roi à l'abri derrière ses pions tout en permettant à une de ses tours d'entrer en jeu. Idéalement tout joueur se doit de roquer avant de lancer de plus amples opérations sur l'échiquier. Les « grands » débutants négligent bien souvent le roque ...

Le roque est le seul coup aux échecs qui permette de déplacer deux pièces en une fois! Profitez-en!

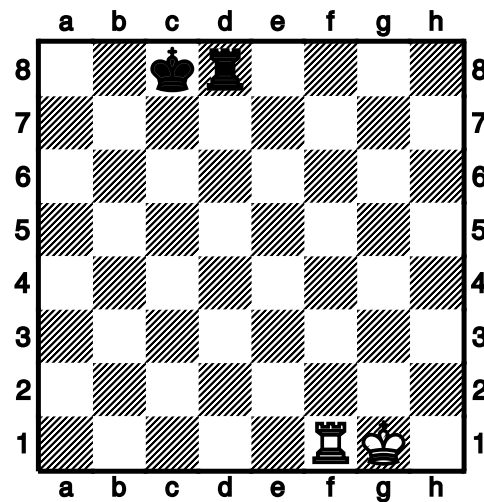
Rappelons que pour roquer, ni le roi ni la tour ne doivent avoir bougé préalablement. De plus le roi ne peut être en échec au moment du roque ni transiter ou aboutir sur une case qui le mettrait en échec.

Deux roques existent : le petit et le grand. Dans les deux cas, le roi se déplace toujours de deux cases.

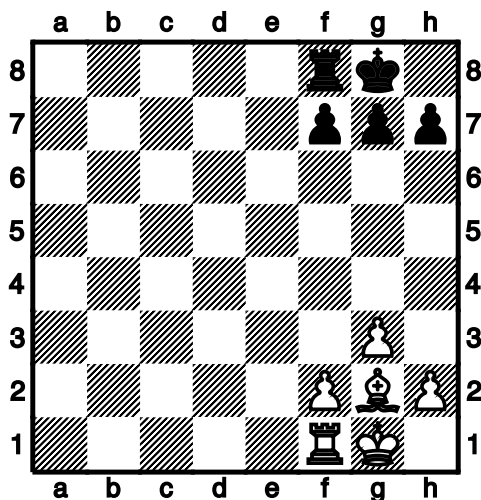


[Nous distinguons deux types de roques : le petit et le grand roque. Le premier se réalise toujours du côté de l'aile roi; le second se réalise du côté de l'aile dame. Dans le diagramme suivant les Blancs

réalisent le petit roque (que l'on écrit O-O) tandis que les Noirs réalisent le grand roque (O-O-O)]



Illustrons deux roques avec des formations de pions différentes :



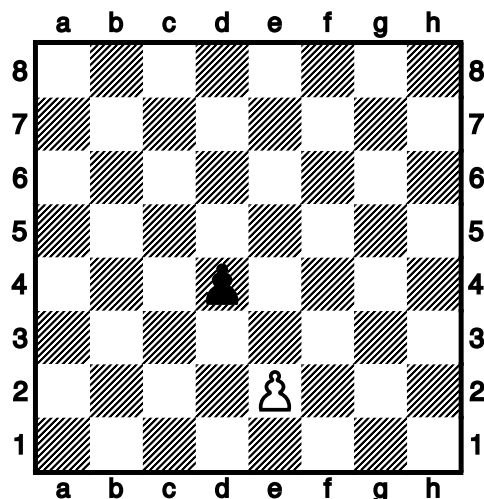
[Dans cette position les Noirs ont réalisé un roque classique derrière un bouclier de trois pions tandis que les Blancs ont d'abord mis leur fou en g2 ce qui constitue un fianchetto.]

Les deux formations sont excellentes mais il faudra veiller dans la seconde à maintenir le fou en g2 pour ne pas obtenir un roque de type "gruyère"]

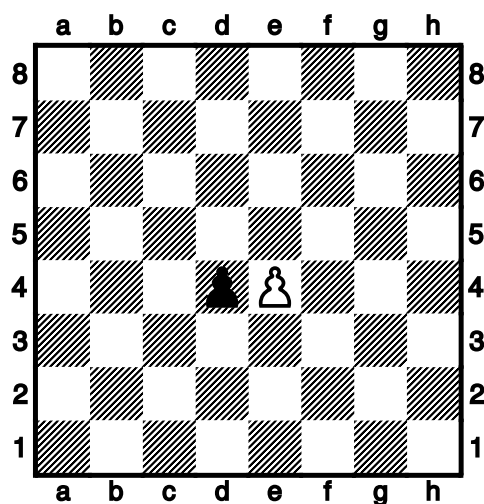
Une indication : lorsque les joueurs effectuent des roques opposés, bien souvent cela mène à des parties sauvages dans lesquelles chacun lance ses pions à l'assaut du roque adverse.

La prise en passant

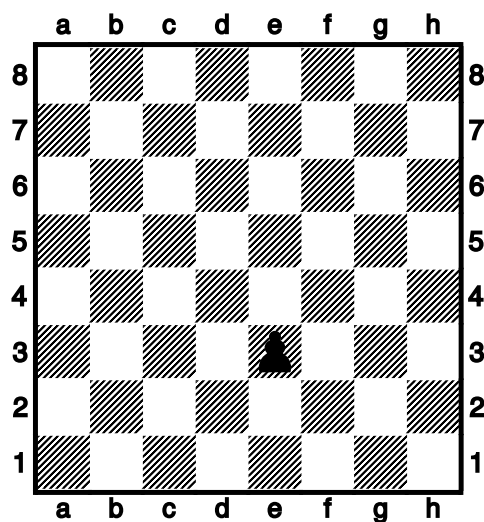
Un coup particulier dans le jeu d'échecs ... Il s'agit de la capture d'un pion adverse par un autre pion dans les conditions particulières que trois diagrammes vont nous expliquer :



Le pion blanc est toujours sur sa case d'origine e2



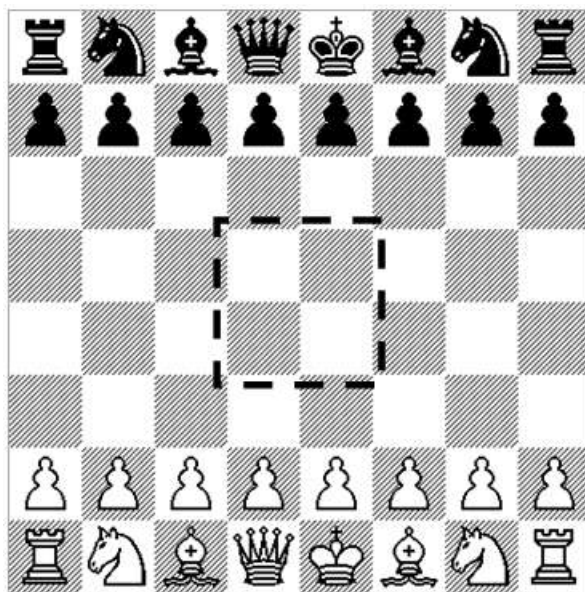
Les Blancs viennent de jouer e2-e4 et les Noirs prennent en passant "d4xe3 e.p."



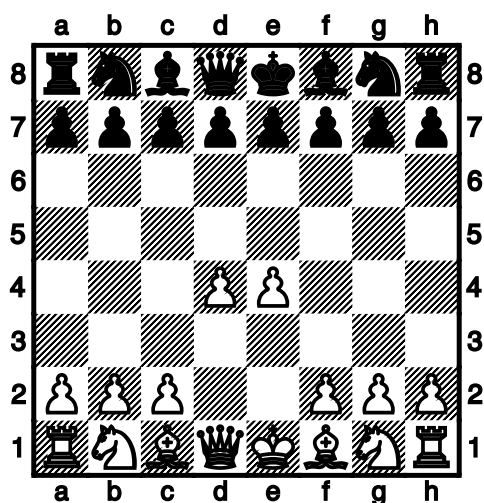
Les Noirs capturent le pion en plaçant leur propre pion en e3. S'ils ne prennent pas de suite le pion, ils ne pourront plus le faire au coup suivant. Le droit à la prise en passant ne durant qu'un seul coup. Ce coup permet de réduire le nombre de positions bloquées suite à des avances de pions.

Le centre

Le centre de l'échiquier est formé par un carré qui reprend les cases d4, e4, d5 et e5. Contrôler le centre assure bien souvent un avantage stratégique. Notons que de nombreuses ouvertures visent à contrôler (ou à occuper) le centre.

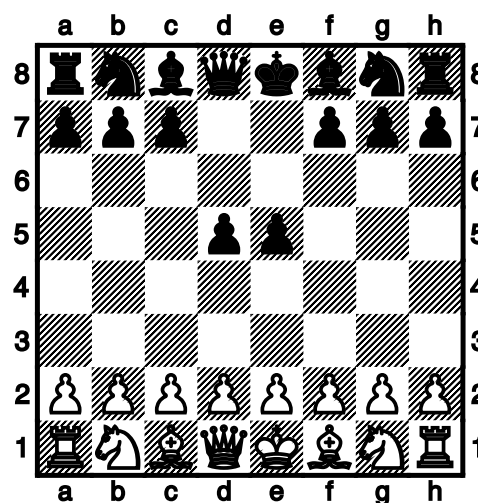


Le centre blanc idéal



Les Blancs visent à placer leurs pions en e4 et d4.

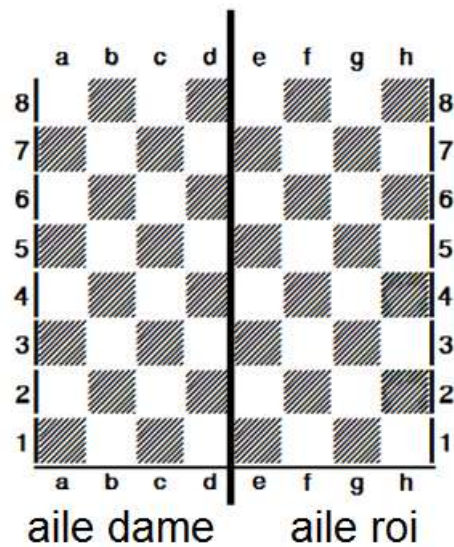
Le centre noir idéal



Les Noirs visent à placer leurs pions en d5 et e5.

Le joueur ayant le contrôle sur le centre cherchera à maintenir celui-ci le plus longtemps possible. En effet, dès que l'un des pions du centre avance (par exemple de e4 en e5), certaines cases ne sont plus contrôlées (comme d5) et le camp adverse peut y placer une pièce.

Aile dame/Aile roi

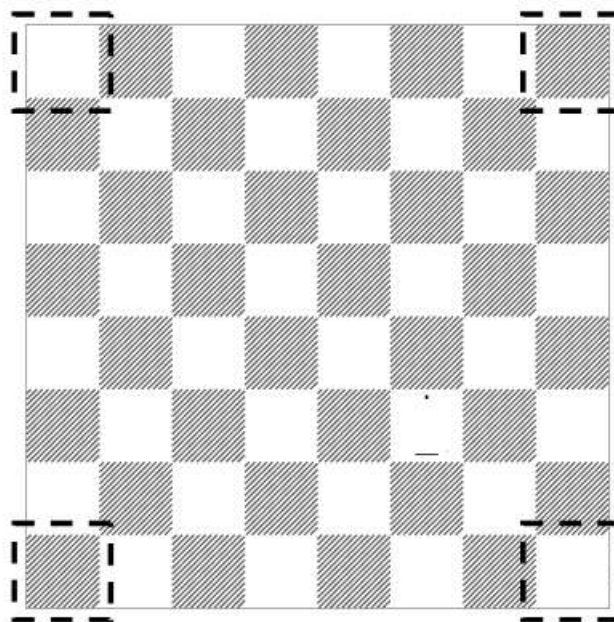


L'aile dame représente toutes les 4 colonnes a, b, c et d. C'est de ce côté que se trouve la dame (en d1 ou d8) au début de la partie.

Quant à l'aile roi elle est constituée des colonnes e, f, g et h. Vous l'aurez compris, c'est de ce côté-là que le roi se trouve au début du jeu.

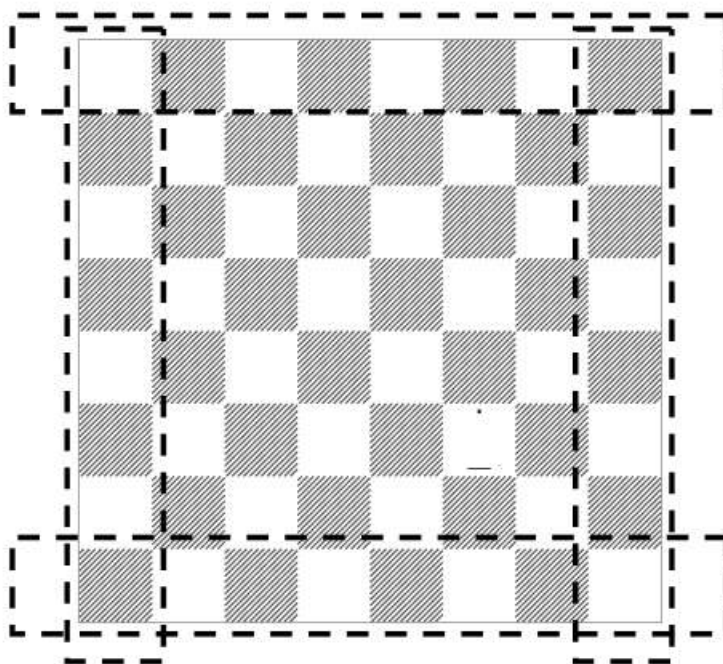
Cette notion d'aile revient souvent dans la terminologie échiquéenne : "Lancer une attaque à l'aile roi" ou encore "Avoir une majorité de pions à l'aile dame".

Les coins (angles)



Les coins d'un échiquier sont constitués par les cases a1, a8, h1 et h8. Plusieurs expressions échiquéennes renvoient à cette notion de coin "Mettre son roi dans un coin".

On parle aussi d'angles pour désigner les coins.



Nous désignons par "bandes" les colonnes ou rangées qui bordent l'échiquier. Une expression échiquéenne: "Amener son roi à la bande" veut dire que l'on place son roi sur une de ces colonnes ou rangées.

Le terme peut avoir un sens restrictif dans le cadre de finales avec des pions. En effet certaines positions sont nulles lorsque les pions sont sur la bande (ce qui veut dire que les pions sont soit sur la colonne "a", soit sur la colonne "h", mais le terme n'englobe alors en aucune façon les 1^{ère} et 8^{ème} rangées).

Les résultats possibles d'une partie

A l'issue de la partie, les deux joueurs indiquent sur leur feuille de notation le résultat de la partie.

Une partie peut se terminer de trois manières différentes :

la victoire des Blancs, indiquée par	1-0
la victoire des Noirs, indiquée par	0-1
la nulle (égalité)	1/2

La nulle vaut donc un demi-point.

Notons qu'il existe d'autres types de résultats comme "1-0 FF" indiquant que les Blancs ont gagné la partie par forfait (ce qui veut dire que leur adversaire ne s'est pas présenté devant l'échiquier). Mais nous n'aborderons pas dans le présent cahier les méandres des résultats possibles ...

La partie nulle

Une partie est déclarée nulle dans les cas suivants :

1. Par accord mutuel des joueurs devant l'échiquier. Cet accord ne peut donc avoir lieu avant le début de la partie. Une proposition de nulle s'annonce en jouant un coup et avant d'appuyer sur la pendule. L'adversaire peut alors réfléchir pour décliner ou accepter cette offre. Si cet adversaire joue un coup, la proposition de nulle est de facto périmée. Lorsqu'un joueur refuse la nulle, il est courtois de l'annoncer à son adversaire par une formule du type "*Je préfère continuer la partie*" ou encore diplomatiquement "*Jouons encore quelques coups*". Mais ce n'est pas obligatoire.

Lorsqu'une proposition de nulle est émise, il y a lieu de l'indiquer sur la feuille de notation en inscrivant à la droite du dernier coup joué "*1/2 ?*".

Un joueur ne peut retirer sa proposition de nullité entre le moment où elle a été faite et celui où son adversaire répond.

2. Lorsque les deux adversaires arrivent dans une position où le matériel présent ne permet pas de donner le mat.

Exemples : - roi contre roi
 - roi et cavalier contre roi

3. Lorsque l'un des deux joueurs est pat.
4. Lorsque la même position se produit trois fois (il n'est pas nécessaire que ce soit trois fois de suite). Et ce avec le trait du même côté et les mêmes droits (un camp ne doit pas avoir perdu, par exemple, son droit au roque).
Cette répétition se produit parfois dans une situation d'échecs perpétuels. Il s'agit d'une situation dans laquelle l'un des adversaires donne un échec que l'autre est à même de parer mais sans pouvoir éviter un échec au coup suivant. Le roi adverse ne peut donc se soustraire à une suite d'échecs sans fin.
5. Lorsque l'on a joué 50 coups sans voir déplacé le moindre pion de chaque côté et sans la moindre prise de pièces :

Pour les finales suivantes la règle des 50 coups est portée à 75 coups (nous vous invitons à consulter le site de la FIDE pour connaître toutes les dernières finesses du règlement) :

- Roi + Tour + Fou contre Roi + Tour
- Roi + deux Cavaliers contre Roi + Pion
- Roi + Dame + Pion à une case de la promotion contre Roi + Dame
- Roi + Dame contre Roi + deux Cavaliers
- Roi + Dame contre Roi + deux Fous
- Roi + deux Fous contre Roi + Cavalier

Lorsque vous vous lancerez dans la compétition, n'hésitez pas à parcourir les méandres des règlements.

Pièce touchée, pièce jouée !

Aux échecs, si vous touchez une pièce, vous êtes obligé de la jouer ! Sauf si cette pièce ne peut jouer un coup légal. Dans ce cas vous pouvez jouer une autre pièce.

Si à un moment de la partie vous souhaitez toucher une pièce (par exemple pour la recentrer sur sa case) sans avoir à la jouer, vous devez préalablement dire à haute voix ***J'adoube***. Cette formule magique vous permet alors de toucher une pièce sans être obligé de la jouer.

Notion d'espace

L'espace est le nombre de cases qu'un joueur contrôle avec ses pièces. Lorsqu'un joueur contrôle beaucoup d'espace, il dispose aussi d'une plus grande mobilité dans ses mouvements.

Agrandir son espace est l'un des éléments qui peut amener à une victoire. En développant rapidement et harmonieusement vos pièces, vous gagnez de l'espace (et du temps).

Attention à ne pas gagner trop d'espace ! Gagner de l'espace : oui ! A condition de pouvoir en garder le contrôle par la suite.

Notion de temps (coups)

Dans le langage échiquéen, un *temps* signifie ou bien le temps mesuré par une pendule (lequel est donc alors une durée) ou bien le nombre de coups joués.

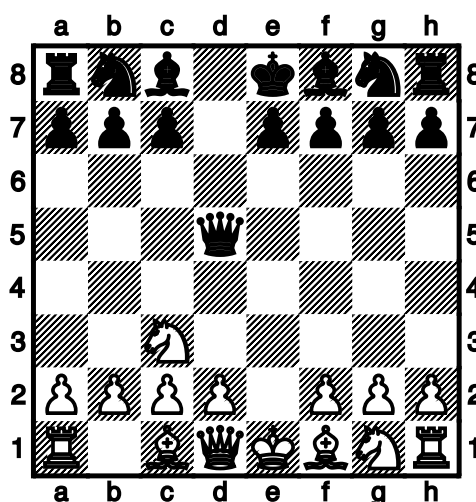
Nous nous attardons ici au sens lié à celui de coups.

Perdre un temps signifie donc perdre un coup ou encore passer le trait à son adversaire.

Comme aux échecs ce sont les Blancs qui commencent, on admet que ceux-ci ont un temps d'avance.

Dans la partie suivante nous observons un gain de temps pour les Blancs :

1.e4 d5 2.exd5 ♟xd5 [La dame sort trop tôt. Sans surprise elle va être attaquée par les pièces blanches]
3.♘c3 [Les Blancs développent une pièce avec un gain de temps car les Noirs vont devoir jouer pour une seconde fois leur dame dans l'ouverture]



Ne perdez pas de temps dans le développement de vos pièces. Si vous pouvez développer une pièce en attaquant une plus importante, faites-le !

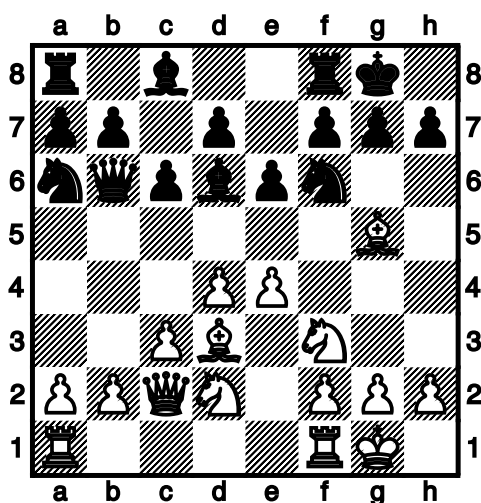
Evitez de jouer deux fois de suite la même pièce dans les premiers coups de l'ouverture. Sauf évidemment si la position le justifie.

Le développement rapide des pièces est capital aux échecs. Mais il ne suffit pas de sortir les pièces au plus vite et au hasard : il faut le faire en assurant la coordination des pièces.

La coordination est un facteur qui mesure la capacité des pièces à se soutenir/communiquer entre-elles. Ce facteur tend à mesurer la solidité de la position.

Dans le diagramme suivant, les Blancs ont une très bonne coordination au niveau de leurs pièces : leur deux cavaliers se soutiennent, les tours sont reliées, la dame et le fou d3 sont en batterie et viseront à terme la case h7, le centre est solide et soutenu par le pion c3. Du bel art !

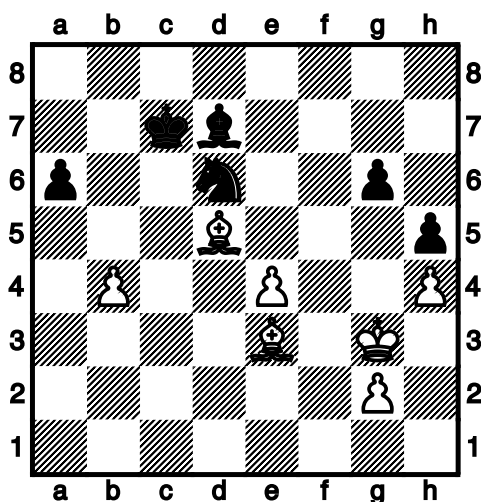
Pour les Noirs la situation n'est pas aussi brillante : aucune communication n'existe entre les pièces, le fou noir en d6 et le cavalier en f6 sont mal développés, le cavalier en a6 n'a aucune fonction pratique. Quant à la dame, en occupant ainsi la case b6, elle empêche tout avant du pion b7 vers b5 qui aurait donné un peu d'oxygène à leur jeu. Et ce n'est pas demain la veille que les deux tours noires se verront !



La paire de fous

L'avantage de posséder la paire de fous était jadis qualifié de *petite qualité*. L'avantage des deux fous s'entend surtout comme un avantage sur le duo fou et cavalier. Les deux Fous travaillent aisément ensemble et agissent de loin, tandis que l'union fou et cavalier est moins harmonieuse.

Dans le diagramme suivant, les deux fous dominent la position. Tandis que le duo fou/cavalier est en position défensive difficile.

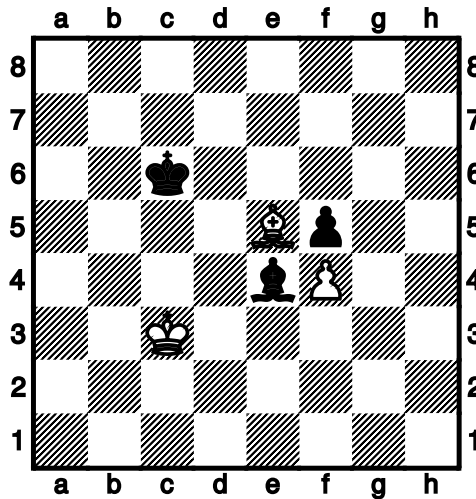


Dans les analyses et commentaires des joueurs de cercle, vous entendrez régulièrement "Il a l'avantage de la paire de fous". N'échangez donc vos fous qu'avec parcimonie.

Fou de couleurs opposées

Lorsque dans une partie nous arrivons à une situation où les deux camps ont chacun un fou de couleurs différentes, alors nous parlons d'une finale de fous de couleurs opposées. Ces finales tendent vers la nulle car les deux fous ne se rencontrent jamais sur l'échiquier : le premier évoluant sur les cases blanches tandis que le second se déplace sur les cases noires.

Ainsi observez le diagramme suivant : chacun des fous est protégé par un pion de son camp. Et les deux fous sont de couleurs opposées. Cette position conduit à une nulle rapide.

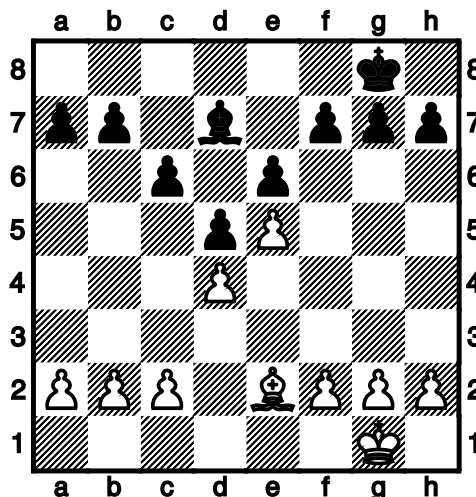


Bon et mauvais fou

Un fou est considéré *mauvais* lorsqu'il est gêné par les pions de son propre camp. C'est-à-dire que les pions de son camp limitent son propre champ d'action.

Un fou est considéré *bon* lorsqu'il n'est gêné pas par les pions de son propre camp.

Dans le diagramme suivant, le fou noir posté en d7 est mauvais car il est gêné par les pions c6, d5 et e6 de son propre camp. Par contre le fou blanc est dit bon car il ses mouvements ne sont pas limités par des pions de son camp.



D'une manière générale, en finale le joueur visera à mettre ses pions sur une couleur opposée à celle de son fou. Et ce de manière à garantir une meilleure mobilité à celui-ci.

Notons qu'un bon fou peut devenir par la suite un mauvais fou et inversement.

La feuille de notation

Chaque joueur a l'obligation de noter les coups de la partie au fur et à mesure que ceux-ci sont joués. Pour ce faire chaque joueur reçoit au début de la partie une feuille de notation.

Cette trace écrite des coups a plusieurs fonctions :

- . compter le nombre de coups joués
- . éviter les litiges éventuels (par exemple dans le cadre d'une position répétée 3 fois)
- . garder trace de la partie (ce qui permet d'en faire l'analyse par la suite)

Cette obligation disparaît pour un joueur si celui-ci dispose de moins de 5 minutes (et qu'aucun incrément de temps n'est prévu à chaque coup joué) à la pendule avant le contrôle du temps. Durant cette phase, appelée "crise de temps" ou encore *zeitnot* (zeit : temps, not : pénurie), il est d'usage (mais ce n'est pas une obligation) d'inscrire des tirets sur sa propre feuille de notation afin de compter les coups.

Bien sûr une fois le contrôle du temps passé, le joueur se doit de compléter sa feuille de notation avec tous les coups manquants. Il peut alors demander à consulter la feuille de son adversaire.

Sans entrer dans les détails, si les deux joueurs n'ont plus suffisamment de temps pour écrire les coups, c'est à l'arbitre (ou une personne désignée par celui-ci) qu'il incombe de noter les coups. Et ce jusqu'au passage du contrôle du temps (on parle aussi de chute du drapeau en référence aux anciennes pendules mécaniques).

Les feuilles de notation sont préformatées et reprennent différentes rubriques qui peuvent varier d'un cercle à un autre.

Citons :

- . le logo du cercle
- . la date de la partie
- . les noms et prénoms des deux joueurs
- . le classement Elo
- . les cercles d'appartenance des deux joueurs
- . le nom du tournoi
- . le numéro de l'échiquier (= de la table)
- . le numéro de la ronde
- . une publicité
- . etc ...

Lorsque la partie est terminée, les deux joueurs écrivent le résultat (1-0, 1/2-1/2 ou 0-1) et apposent leurs signatures sur les deux feuilles de notation.

Certaines feuilles de notation disposent d'un papier carbone. Ce qui permet d'avoir un double de la partie dont l'un est aux organisateurs du tournoi. Ceci leur permet d'encoder par la suite les parties et donc de les envoyer à la FIDE pour homologuer le tournoi.

Une feuille de notation permet généralement d'inscrire entre 40 et 80 coups. Et bien souvent les deux côtés de la feuille sont utilisés pour écrire.

Jadis nous trouvions bien souvent sur ces feuilles un diagramme d'échecs vide permettant de noter si nécessaire, la position ajournée.

Notons que certains joueurs préfèrent noter/centraliser toutes leurs parties dans un *cahier de notation*.

C.R.E.B.			
		Date : 18-12-89	
		Rencontre : Champ. d'And.	
		Blancs : G. Finesse	
		Noirs : Bergerich	
Blancs	Noirs	Blancs	Noirs
1 d4	d5	26 Rd2	Ca4 (101)
2 c4	c6	27 Jax4	Td8+
3 e3	epc	28 JRe3	Tc8
4 Jd2	dac4	29 Td1	Tc3+
5 Jax4	Ff5	30 Td3	Tad3+
6 Ff4	ec (11)	31 Rnd3	g5
7 ecb3 (1)	cbd7 (15)	32 Re3	Rdc
8 e3 (2)	Fef7 (21)	33 J4	hg
9 Td1 (5)	Tc8 (29)	34 Jp2	caf
10 Db3 (7)	Db6 (31)	35 h4	g4h4
11 Jabc (11)	Cabc	36 Rf3	Y5
12 Ch4 (15)	Fg4 (35)	37 exf5	edf5
13 e3 (20)	exd5 (40)	38 Re3	ce7
14 Ff3 (25)	Fb4 (41)	39 Rd4	b6
15 Te1 (31)	Ff3 (42)	40 Fh3	ep2
16 Jp3	ex4	41 Fxf5	
17 a3 (32)	Fxc3+ (50)	42	
18 bxc3	edxc3	43	0-1
19 ax4 (44)	Ref7	44	
20 d5 (51)	end5 (54)	45	
21 Fe5 (52)	Jc (55)	46	
22 Fxc3 (58)	Txc3 (58)	47	
23 Txc3 (101)	Cxc3	48	
24 Fh3 (113)	dax4 (59)	49	
25		50	

Exemple de feuille de notation

La pendule et les cadences de jeu

Toute partie d'échecs officielle est soumise à une cadence de coups définie dans le tournoi. C'est-à-dire que les deux joueurs doivent accomplir un certain nombre de coups dans un temps imparti.

La mesure du temps est effectuée grâce à une pendule contenant deux horloges. Chaque horloge fonctionnant sur le principe d'un compte-à-rebours.

Après avoir effectué un coup, un joueur doit presser sur le bouton situé de son côté. Cette pression arrête immédiatement son propre compte-à-rebours et enclenche celui de son adversaire.

Lorsque l'un des joueurs a épuisé son temps de jeu, on dit qu'il a *perdu au temps*.

Apparues à la fin du 19^{ème} siècle, les pendules ont été durant près d'un siècle entièrement mécaniques. Leur fonctionnement était basé sur un système de ressorts que l'on remontait avant chaque partie.



Si les premières pendules digitales apparaissent à la fin des années septante (la Micromate-180), leur démocratisation ne débute qu'à la fin des années nonante. Leur atout majeur : offrir de nouvelles possibilités de gestion du temps comme par exemple l'ajout de quelques secondes (typiquement 5, 10 ou 30 secondes) après chaque coup joué. L'avantage est évident : éviter les parties où un camp essaye de gagner la partie sur le temps.

Voici quelques cadences bien connues des joueurs d'échecs :

- . 40 coups/2 heures suivi de 1 heure KO (typique pour les interclubs)
- . 15 minutes pour toute la partie (typique pour les parties semi-rapides)
- . 30 coups en 90 minutes avec un ajout de 30 secondes pour chaque coup joué
- . 5 minutes pour toute la partie (typique pour les parties rapides aussi appelées blitz)

Jadis les parties étaient interrompues après une certaine durée (généralement 6 heures) et continuées quelques jours plus tard. Le joueur au trait inscrivait sur une feuille de notation un coup dit *sous enveloppe*. Le jour de reprise de la partie était alors fixé, et ce jour-là l'enveloppe était ouverte afin que la partie puisse continuer. Cette pratique se nomme *ajournement* mais elle n'est quasi plus utilisée de nos jours vu la démocratisation des programmes d'échecs qui permettent relativement aisément d'analyser en détails la partie dite ajournée. Et donc de livrer "sans effort" les clefs de la position ajournée.

Pour certaines compétitions (dont les interclubs nationaux) il existait également la notion *d'arbitrage*.

C'est-à-dire que la partie était interrompue après un certains temps et le résultat (gain, nulle ou défaite) était laissé à l'évaluation d'un arbitre (ou d'une personne reconnue pour sa force). Cette situation était très discutable car il pouvait arriver que l'arbitre était d'une moindre force que les joueurs en présence.

Le classement Elo

Le système de classement des joueurs d'échecs a été mis au point par le physicien américain d'origine hongroise **Arpad Elo**. Son nom est resté attaché à ce système et l'on parle du classement Elo d'un joueur.

Pour simplifier, lors de chaque partie un certain nombre de points Elo sont en jeu de chaque côté des joueurs. Ce nombre de points Elo dépend de deux facteurs :

- . un coefficient (10, 12, 16, 24, 32 points Elo). Ce coefficient dépend du nombre de parties déjà comptabilisées par le joueur ainsi que son classement Elo actuel. Un joueur qui débute a un coefficient de 32. Tandis qu'un joueur qui a déjà une longue carrière derrière lui peut avoir un coefficient de 10 ou 12 points.
- . un pourcentage de chance qu'a un joueur classé avec X points de battre un autre joueur classé avec Y points. Ce pourcentage est défini dans une grille fixe basée sur les différences Elo entre les deux joueurs

Un exemple : un joueur ayant un coefficient de 24 points et 1800 points Elo gagne face à un joueur de 1600 points Elo qui lui a un coefficient de 32 points.

Avec une différence de 200 points Elo, le joueur le plus fort a 75% de chance de remporter la partie.

=> le gagnant remporte donc $24 \text{ points} \times (100\% - 75\%) = \underline{6 \text{ points}}$.
le perdant perd $32 \text{ points} \times (100\% - 25\%) = \underline{8 \text{ points}}$

Vous l'aurez compris : les deux joueurs peuvent avoir des coefficients de points différents.

En cas de match nul, la moitié des points du coefficient sont mis en jeu. Par conséquent un joueur ayant un coefficient de 32 points peut perdre ou gagner au maximum 16 points suite à match nul.

Ajoutons qu'il faut jouer au moins 20 parties officielles face à des joueurs classés pour obtenir un classement Elo. Même si un classement temporaire (et encore volatile) est déjà donné après 10 parties.

D'une manière générale un joueur classé ne "risque rien" face à un joueur non classé sauf si au moment de la partie, le joueur non-classé a déjà franchi les 20 parties.

En Belgique, le classement Elo est publié en janvier et en juillet. Au niveau de la Fédération Internationale (FIDE) la fréquence de publication est de deux mois. Nous pensons qu'à terme le classement national sera supprimé et remplacé par le classement FIDE. D'autant plus que l'Elo FIDE est maintenant accessible à tous et non plus réservé comme avant aux seuls joueurs classés à plus de 2200 Elo.

Voici un tableau progressif illustre le lien entre l'Elo et la force du joueur :

- * > 1000 : grand débutant
- * > 1200 : débutant
- * > 1400 : joueur amateur
- * > 1600 : bon joueur de club
- * > 1800 : très bon joueur de club
- * > 2000 : niveau national
- * > 2200 : maître national
- * > 2400 : Maître International (MI)
- * > 2500 : Grand Maître International (GMI)
- * > 2600 : les 200 meilleurs mondiaux
- * > 2700 : les 50 meilleurs joueurs mondiaux
- * > 2800 : le niveau d'un champion du monde

Notons que la moyenne Elo des joueurs d'un tournoi indique la catégorie du tournoi.

Moyenne Elo entre	catégorie
2776 - 2800	22
2751 - 2775	21
2726 - 2750	20
2701 - 2725	19
2676 - 2700	18
2651 - 2675	17
2626 - 2650	16
2601 - 2625	15
2576 - 2600	14
...	...
2251 - 2275	1

Un détail : le classement Elo connaît les joies de l'inflation mathématique ce qui, jadis, avait comme conséquence des ajustements bruts de cote. De mémoire le dernier ajustement en Belgique a été fait vers 1986 : toutes les cotes Elo des joueurs ayant été relevées de 50 points. Ce type d'ajustement est exceptionnel mais il traduit bien une certaine dérive ou érosion du classement.

Signalons que de 1993 à 1996 la PCA (Professional Chess Association) avait créé un autre système de classement Elo qui tenait compte dans son calcul de la couleur des pièces des joueurs. Un gain avec les pièces noires rapportant davantage qu'un gain avec les Blancs. L'idée était bonne mais n'a pas été suivie par la FIDE.

Un joueur n'ayant pas de classement Elo est dit un joueur non classé.

Les titres

La FIDE (Fédération Internationale des Echecs) attribue différents titres aux joueurs de classe mondiale.

GMI	: Grand Maître International
MI	: Maître International
GMF	: Grand Maître International Féminin
MIF	: Maître International Féminin
MF	: Maître FIDE

L'obtention des titres se fait sur base des performances réalisées dans les tournois à norme.

Pour réaliser une norme de MI il faut marquer un certain nombre de points défini sur base de la catégorie du tournoi. Par exemple : marquer 8 points sur 9 dans un tournoi de catégorie 8 (2438 Elo)

Pour obtenir le titre de GMI, il faut réaliser trois normes de GMI endéans un certains nombre d'années. Des conditions supplémentaires liées par exemple à l'Elo ou à un certain nombre de parties peuvent être requises.

Notons que les titres sont donnés à vie. Il y a environ 1250 GMI aujourd'hui alors qu'ils n'étaient que 27 en 1951 lorsque la FIDE a créé le titre.

Le titre de GMF est exclusivement réservé aux joueuses. Mais les femmes peuvent aussi acquérir les titres masculins. Ainsi Judit Polar est GMI avec un classement Elo proche des 2700 points Elo.

A savoir : il existe également des titres pour le jeu d'échecs par correspondance et dans le monde de la composition échiquéenne.

Les types de tournoi

Les tournois ouverts (open)

Dans ce type de tournoi le nombre de joueurs n'est pas fixé (sauf bien sûr par des critères concrets comme la capacité de la salle de jeu) et donc les joueurs ne se rencontreront pas tous. Par contre le nombre de rondes est connu.

Notons que le terme "tournoi ouvert" est rarement utilisé. Le terme anglais Open étant le plus usuel.

Les tournois fermés

Dans le système fermé (également appelé système toutes rondes), les joueurs affrontent tous les autres joueurs du tournoi. L'ordre des rencontres est donc connu dès le départ, ainsi que l'attribution des couleurs. Le vainqueur sera celui qui aura totalisé le plus de points à l'issue du tournoi. En cas d'égalité de points, on applique des critères de départage également prédéfinis à l'avance.

L'organisateur peut aussi prévoir un match supplémentaire pour décider du vainqueur. Et ce typiquement dans le cadre d'un championnat national.

Pour illustrer ce type de tournoi, voici la grille finale du tournoi de Wijk aan Zee, édition 2011. Nous y retrouvons 14 joueurs qui se sont tous rencontrés durant le tournoi.

La victoire finale revient ici au GMI américain **Hikaru Nakamura** avec 9 points sur 13 parties et une performance Elo de 2880 Elo.

Les victoires sont indiquées par des "1", les défaites par des "0" et le nulles par des "½". Un joueur ne pouvant être apparié avec lui-même, ces rencontres sont donc indiquées dans la grille par un "**".

73rd Tata Steel GMA Wijk aan Zee (NED), 14-30 i 2011														cat. XX (2740)					
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4		
1.	Nakamura, Hikaru	g	USA	2751	*	½	0	½	½	1	½	½	1	½	1	1	1	9	2880
2.	Anand, Viswanathan	g	IND	2810	½	*	½	½	½	½	½	1	½	1	½	½	1	8½	2844
3.	Carlsen, Magnus	g	NOR	2814	1	½	*	½	1	½	0	½	0	1	½	1	1	½	8
4.	Aronian, Levon	g	ARM	2805	½	½	½	*	½	½	½	½	1	½	1	½	½	1	8
5.	Kramnik, Vladimir	g	RUS	2784	½	½	0	½	*	½	1	½	½	½	½	1	½	1	7½
6.	Vachier-Lagrave, Maxime	g	FRA	2715	0	½	½	½	½	*	½	½	1	½	½	½	1	1	7½
7.	Giri, Anish	g	NED	2686	½	½	1	½	0	½	*	½	0	1	½	½	½	½	6½
8.	Ponomarev, Ruslan	g	UKR	2744	½	0	½	½	½	½	½	*	½	0	1	½	1	½	6½
9.	Nepomniachtchi, Ian	g	RUS	2733	0	½	1	0	½	0	1	½	*	1	½	½	0	½	6
10.	Wang, Hao	g	CHN	2731	½	0	0	½	½	½	0	1	0	*	1	1	½	½	6
11.	Grischuk, Alexander	g	RUS	2773	0	½	½	0	½	½	½	0	½	0	*	½	1	0	4½
12.	L'Ami, Erwin	g	NED	2628	0	½	0	½	0	½	½	½	½	0	½	*	½	½	4½
13.	Smeets, Jan	g	NED	2662	0	0	0	½	½	0	½	0	1	½	0	½	*	1	4½
14.	Shirov, Alexei	g	ESP	2722	0	0	½	0	0	0	½	½	½	½	1	½	0	*	4

Les système d'appariements

Différents types de système ou méthodes permettent d'organiser les tournois.

Le système suisse

Le système suisse est un type de tournoi couramment utilisé dans les tournois. Ce type de système a été utilisé la première fois à Zurich en 1895, d'où son nom de « système suisse ». Ce système d'appariement permet d'organiser des tournois regroupant un grand nombre de protagonistes en un nombre de confrontations réduit (le nombre de rondes auxquelles les participants doivent prendre part est connu à l'avance).

La règle *simple* consiste à classer les joueurs suivant leur classement Elo. Lors de la première ronde d'un tournoi, chaque joueur de la première moitié du classement dispute une partie contre un joueur de la seconde moitié. Par exemple, s'il y a 8 joueurs dans un groupe avec le même nombre de points, le numéro 1 (au classement Elo) affronte le numéro 5, le numéro 2 affronte le numéro 6 et ainsi de suite.

Les joueurs qui gagnent reçoivent un point, ceux qui font match nul reçoivent un demi point et les perdants ne reçoivent aucun point.

Au cours des rondes suivantes, les joueurs affrontent dans la mesure du possible des adversaires qui comptent le même nombre de points. Au cours d'un même tournoi, aucun joueur ne rencontre deux fois le même adversaire. Des modifications sont également apportées pour équilibrer les couleurs et éviter que des joueurs se rencontrent plusieurs fois.

Ainsi si lors de la 7^{ème} ronde 5 joueurs ont 5 points, il seront appariés entre eux avec le joueur suivant dans le classement pour faire un groupe de 6 joueurs. On dit alors que l'on fait monter un joueur dans un groupe ayant plus de points afin de pouvoir réaliser les appariements.

Les appariements (= l'action qui permet de déterminer qui joue contre qui) sont aujourd'hui quasi toujours réalisés par un programme (Pairtwo en Belgique). Les appariements manuels n'étant plus d'actualité pour les compétitions officielles.

Le système suisse est essentiellement utilisé dans les tournois dans lesquels les joueurs participent à toutes les rondes. Ce système est inadéquat pour les tournois de type Open où les joueurs peuvent participer à un nombre aléatoire de rondes.

Les tournois américains

Un système souple basé sur le système suisse et qui est utilisé principalement pour les tournois dans lesquels les joueurs n'ont pas l'obligation de participer à toutes les rondes. Typiquement les tournois qui s'étendent sur plusieurs weekends.

Il existe plusieurs variantes basées sur des points fixes ou variables ou encore sur l'ajout de points de présence. Nous nous bornerons ici à vous présenter le système appliqué au CREB.

Au départ tous les joueurs reçoivent un quota de 1000 points américains (**soyons clairs : les points américains n'ont rien à voir avec les points Elo**). En cas de victoire un joueur reçoit 60 points. En cas de défaite il en perd 40. Et un partage de point rapporte 10 points.

A ces variations de points (+60, -40, +10) s'ajoute un calcul basé sur 10% de la différence entre les points américains des deux joueurs. C'est ce calcul des 10% qui est la clef du système américain.

Exemple: le joueur A (avec 1100 pts américains) bat le joueur B (avec 1150 pts américains), le calcul des points donne :

. pour le joueur A : **1100 + 60** (bonus pour la victoire) + **5** (10% de la différence entre 1150 - 1100 = 5 points) ==> **1165 points**

. pour le joueur B : **1150 - 40** (pénalité pour la défaite) - **5** (10% de la différence entre 1150 - 1100 = 5 points) ==> **1105 points**

La méthode de calcul s'applique aussi pour les partages de points.

Reprenons notre exemple. Le joueur A (avec 1100 pts américains) fait nulle le joueur B (avec 1150 pts américains), le calcul des points donne :

. pour le joueur A : **1100 + 10** (score fixe pour une nulle) + **5** (10% de la différence entre 1150 - 1100 = 5 points) ==> **1115 points**

. pour le joueur B : **1150 + 10** (score fixe pour une nulle) - **5** (10% de la différence entre 1150 - 1100 = 5 points) ==> **1155 points**

Avantage de la méthode : si un joueur caracole en tête du tournoi, il ne gagnera quasi plus de points américains s'il bat des joueurs avec moins de points américains.

Grâce à la souplesse du système américain, les absences à une ronde sont beaucoup moins sanctionnées. Invariablement nous l'utilisons dans tous les tournois Open du CREB depuis plus de 25 ans.

A titre d'illustration voici un classement américain d'un tournoi qui compte 7 rondes :

Cote	: classement Elo
Pts	: points américains. Nous voyons très clairement qu'il n'y a aucun lien entre les points Elo et les points américains
P	: nombre de parties jouées par le joueur. Nous observons que certains joueurs ont participé à toutes les rondes (7) et d'autres n'ont joué qu'une seule ronde
Perf	: indique la performance Elo du joueur durant le tournoi. Il faut prendre cette estimation avec des pincettes et du recul.

	Nom	Cote	Pts	P	Perf
1	Wantiez Fabrice	2388	1340	6	2817
2	Demoulin Paul	1872	1224	7	1938
3	Haber Jean-Pierre	2120	1200	6	2105
4	Ooghe Jean-Marie	1773	1161	6	1799
5	Akhayan Ruben	2304	1161	4	2306
6	Chokouhian Ahmad	1938	1149	5	1892
7	Sneppe Herman	1949	1142	4	1929
8	Chevry Philippe	1765	1140	5	1893
9	Jassem Philippe	1793	1139	4	1832
10	Uhoda Philippe	2158	1120	2	2649
11	Cornil Etienne	2004	1119	2	2459
12	Thierens Christian	1957	1106	5	1951
13	Caufriez Olivier	1856	1101	5	1877
14	Fontigny Francois	1805	1100	5	1908
15	Oliphant Tim	0	1084	5	1730
16	Boski Aleksander	1579	1080	3	2043
17	Vasile-Bonciog Cristian	1805	1071	7	1787
18	Thibaut Stephane	1754	1070	2	1809
19	Volkov Evgeny	1911	1060	1	2296
20	Raquet Bernard	1766	1060	1	2244
21	Pouliart Serge	1805	1047	5	1710
22	Mac Donald Tristan	1517	1038	4	1595
23	Delvaux Jacques	1474	1029	3	1640
24	Atanasiu Nicolae	2021	1026	7	1789
25	Du Pre Christian	1519	1025	7	1511
26	Winants Henri	1854	1024	7	1736
27	Lerch Armin	1765	1020	2	1620
28	Kingunia Claude	1330	1020	2	1533
29	Heyndrickx Christophe	1201	1018	2	1198
30	Akhayan Hayk	1798	1014	6	1829
31	Abrahamsen Jesper	1798	1010	1	2156
32	Ledent Philippe	1863	1010	1	1628
33	Colin Pierre	1162	1008	5	1225
34	Burnay Gerard	1794	1007	6	1794
35	Lhoir Thierry	1649	1006	6	1527
36	Castiau Julien	1592	990	4	1623
37	Delorme Antoine	1610	969	2	1553
38	Abrahamsen Frederik	1224	960	1	1104
39	Vilarnau Enrique	1638	960	1	1518
40	Petre Rudy	1503	960	1	1383

Les systèmes de départage

Comme plusieurs joueurs peuvent terminer avec le même nombre de points, des systèmes de départages ont été inventés/définis afin de pouvoir classer in fine les joueurs.

En voici quelques uns :

- le Buchholz intégral : ce système fait la somme des scores de tous les adversaires qu'un joueur a rencontrés dans le tournoi
- le Buchholz médian: comme le Buchholz mais parmi les adversaires rencontrés, on ne tient pas compte de celui qui a marqué le plus de points ainsi que celui qui a marqué le moins de points

Ce système est plus juste que le Buchholz intégral car ici on élimine l'éventuel adversaire débutant qu'un joueur peut avoir rencontré, par exemple, lors de la première ronde

- le Sonneborn-Berger : le joueur reçoit la somme des points des adversaires qu'il a battus et la moitié des points des adversaires contre lesquels il a fait match nul (il ne marque rien quand il a perdu). Ce type de départage a la préférence des tournois fermés mais il ne convient guère dans les opens
- performance : départage selon la performance Elo, qui tient compte de la moyenne Elo des adversaires. C'est un système boiteux car certains joueurs n'ont pas de classement Elo et donc comptent pour du beurre dans le calcul de la performance. Et comme le calcul de la performance ne devient fiable que sur une grande population, elle devient volatile dès que l'on commence à supprimer les joueurs non classés
- confrontation directe : si deux joueurs ont joué l'un contre l'autre, le résultat de cette partie les départage. Ce départage est à éviter car nous pouvons avoir des situations où trois joueurs terminent à égalité : avec A qui a battu B, B qui a battu C et ... C qui a battu A. Autant résoudre la quadrature du cercle
- le cumulatif : un excellent système où à chaque ronde on additionne le nombre de points que l'on a dans le tournoi. Ce système permet de minimiser les joueurs qui terminent subitement en haut de classement après avoir mal commencé le tournoi. En effet un joueur qui ne marque pas dès le début aura de facto un cumulatif faible
- le Kashdan : très simple : on attribue 4 points pour une victoire, 2 pour une nulle et 1 pour les défaites. Il pénalise donc les joueurs qui ont accordé des nulles.

La question des départages a toujours été aiguë.

Un point important : si lors d'une ronde le nombre de joueurs est impair, cela implique de facto qu'un joueur n'aura pas d'adversaire.

Un joueur sans adversaire est dit Bye. Au niveau des points il reçoit un point complet au même titre qu'une victoire. Un joueur ne peut être qu'une seule fois Bye dans un tournoi.

Généralement le joueur Bye est le dernier joueur dans le classement afin de ne pas pénaliser ceux qui jouent la tête du tournoi. Mais certains cercles appliquent la règle : "le dernier joueur arrivé dans la salle de tournoi est Bye".

Les interclubs

Les Interclubs Nationaux

Les Interclubs Nationaux débutent vers fin septembre pour se terminer vers la mi-mars. Ils sont divisés en 5 divisions. Chaque division compte 12 équipes. La division reine est la première division. Suivent 2 secondes divisions, 4 troisièmes divisions, etc ...

Une équipe est composée de joueurs dont le nombre varie en fonction de la division. Ainsi en 1^{ère} et 2^{ème} divisions, nous comptons 8 joueurs; en 3^{ème} division 6 joueurs et en 4^{ème} et 5^{ème} divisions 4 joueurs.

Les joueurs sont alignés sur base d'une liste de force qui est établie au début de la saison sur base du classement Elo. Pour les joueurs n'ayant pas d'Elo une cote fictive doit être attribuée afin de pouvoir leur donner un numéro de rang dans la liste de force.

Si dans la liste de force deux joueurs ont le même Elo il y a lieu de modifier l'un de ces Elo afin de pouvoir classer les joueurs.

Il est admis de faire varier l'Elo officiel d'un maximum de 50 points. Ceci permet d'affiner la composition des équipes par exemple en mettant en valeur un joueur prometteur.

Chaque joueur est alors associé à une équipe du cercle. On dit alors qu'il est **titulaire dans l'équipe**. La titularisation se fait d'une manière ordonnée sur base du classement Elo.

Sans entrer dans les détails un joueur titulaire dans une équipe peut durant la saison jouer dans cette équipe mais pas dans les équipes de rang inférieur.

N°	Cib ICN	MATRI	NOM Prenom	Cib PLA	ELO	E_A	E_I	DIF	D	S	N°E	Note	FIDE	ST	TR	Nom équ
1	201	76856	BAKLAN VLADIMIR	201	2639		2639		2	B	2		2639	+	+	CREB 1
2	201	67318	KOVCHAN ALEXANDER	201	2554		2554		2	B	2		2554	+	+	CREB 1
3	201	60522	MALYKIN VITALY	201	2380		2380		2	B	2		2380	+	+	CREB 1
4	201	60527	KOROTKJEVICH STANISLAV	201	2370		2370		2	B	2		2370	+	+	CREB 1
5	201	62731	ADY JONATHAN	201	2358		2358		2	B	2		2358	+	+	CREB 1
6	201	63142	MARTYN RAFF	201	2290		2290		2	B	2		2290	+	+	CREB 1
7	201	31267	DUHAYON YVES	201	2259		2259		2	B	2		2259	+	+	CREB 1
8	201	50271	BOLDING KLAUS	201	2242		2242		2	B	2		2242	+	+	CREB 1
9	201	40878	VAN HOOLANDT PATRICK	201	2233		2233		4	C	2		2233	+	+	CREB 2
10	201	9512	VANDENBROECK HANS	201	2210		2210		4	C	2		2230	+	+	CREB 2
11	201	58564	USACHYI VLADIMIR	201	2207		2207		4	C	2		2207	+	+	CREB 2
12	201	9245	LUMINET DENIS	201	2200		2200		4	C	2		2197	+	+	CREB 2
13	201	50018	GARCIA BIELSA ANDRES	201	2199		2199		4	F	2		2199	+	+	CREB 3
14	201	19071	HERZFELD MARCEL	201	2179		2179		4	F	2			+	+	CREB 3
15	201	94307	SPANOGHE IVAN	201	2166		2166		4	F	2		2164	+	+	CREB 3
16	201	50293	MUELLER MARTIN	201	2104		2104		4	F	2		2104	+	+	CREB 3
17	201	45110	LAURENT MICHEL	201	2072		2072		5	I	2	Arbitre C 05	2062	+	+	CREB 4
18	201	10317	MANCHA OTANO ARITZ	201	2036		2036		5	I	2		2036	+	+	CREB 4
19	201	24953	WINANTS HENRI	201	2031		2031		5	I	2		2034	+	+	CREB 4
20	201	10769	NEUMAIR JEROME	201	2007		2007		5	I	2	+	2007	+	+	CREB 4
21	201	9075	FRANK ALBERT	201	1947		1947					Arbitre IAS2	1928	+	+	
22	201	49425	THIERENS CHRISTIAN	201	1946		1946						1938	+	+	
23	201	35556	CORNIL ETIENNE	201	1945		1945						1973	+	+	
24	201	85031	CAUFRIEZ OLIVIER	201	1925		1925						1966	+	+	
25	201	8958	DEMOULIN PAUL	201	1878		1878						1983	+	+	

Dans l'exemple ci-dessus, les 8 joueurs affiliés dans CREB 1 ne peuvent jouer que pour CREB 1. Il n'est pas permis de les aligner dans une équipe de rang inférieur. Par contre, les joueurs de CREB 2 peuvent jouer dans CREB 1 et CREB 2.

Une fois que tous les titulaires sont désignés, les joueurs suivants dans la liste deviennent volants et peuvent être alignés dans n'importe quelle équipe.

Les équipes jouent tantôt à domicile, tantôt en déplacement. Toutes les équipes au sein d'une même division se rencontrent.

Deux systèmes permettent de classer les équipes :

- l'attribution des points de matches : en cas de victoire un cercle reçoit 2 points. Un partage rapportant 1 point et une défaite donne zéro point
- le comptage des résultats individuels : dans ce système les points sont comptés au niveau de chaque joueur. Ainsi une équipe alignant 8 joueurs peut gagner son match 6-2 ou 8-0 ou encore le perdre par toute autre combinaison 1,5- 6,5

Exemple de grille : la colonne T reprend la somme des points individuels et la colonne M la somme des points de matches.

Division 2 Série B																
N°	Equipe - Team	Clb	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	T	M
1	Anderlecht 1	209	XX	22	16		17	19		21	18		18	19	150	15
2	Leuven 1	230	10	XX	15		21	19	16	17		20	19		137	11
3	Eisden/MSK-Dilsen 1	703	16	17	XX	14		16			17	15	20	21	136	10
4	Boitsfort 1	239			18	XX	13	15	16	15	18	20		17	132	9
5	KSK Rochade 2	607	15	11		19	XX	18	16			17	13	16	125	8
6	NLS 1	708	13	13	16	17	14	XX	17			20	15		125	7
7	KGSRL 3	401		16		16	16	15	XX	16	16		18	12	125	7
8	CREB 1	201	11	15		17			16	XX	13	11	21	18	122	7
9	KSK47-Eynatten 3	604	14		15	14			16	19	XX	16	14	20	128	6
10	Geel 1	135		12	17	12	15	12		21	16	XX		16	121	6
11	Humbeek 1	260	14	13	12		18	17	12	11	18		XX		115	6
12	Mechelen 1	114	13		11	15	16		20	14	12	16		XX	117	4

Les deux systèmes de classement présentent des avantages et des désavantages respectifs. Régulièrement la Fédération Royale des Echecs choisit de basculer d'un système à l'autre.

A noter que des pénalités financières sont données si un cercle aligne mal ses joueurs ou si des échiquiers (on parle aussi de tableaux) ne sont pas occupés.

Dans une division, la première équipe monte et les deux dernières descendent.

Une nouvelle équipe débute d'office en 5^{ème} division. Il n'y a pas de passe-droit même si on aligne 4 maîtres internationaux !

Les Interclubs Francophones

Organisés vers mai-juin, les Interclubs Francophones comptent trois divisions et sont réservés uniquement aux cercles francophones du pays.

A la différence des Interclubs Nationaux, une ronde des Interclubs Francophones est organisée en un seul lieu. Ce qui implique que excepté le cercle organisateur, toutes les autres équipes sont en déplacement.

Ces Interclubs ne comptent que quatre rondes.

Les joueurs alignés suivent méticuleusement le classement repris sur la liste de force. Comme tout le monde joue au même endroit, il n'est absolument pas permis de permuter des joueurs d'une équipe à l'autre.

Une spécificité : dans toutes les divisions les équipes sont composées de 4 joueurs. Et lors de chaque ronde les échiquiers 1 et 4 jouent contre les mêmes échiquiers d'un autre cercle "A", tandis que les échiquiers 2 et 3 jouent contre un cercle "B". Ceci permet d'opposer en une seule ronde un cercle à deux autres cercles.

Voici un exemple :

Ronde Table Division			Blancs	Résultat	Noirs
2	3	1A	CEW WAVRE 1 tableau 1 61328 BAUDUIN ETIENNE 2273	1-0	CREB BRUXELLES 1 tableau 1 31267 DUHAYON YVES 2251
2	4	1A	CREB BRUXELLES 1 tableau 4 24953 WINANTS HENRI 1844	0-1	CEW WAVRE 1 tableau 4 46710 HAWIA THIERRY 2046
2	17	1A	CREB BRUXELLES 1 tableau 2 35556 CORNIL ETIENNE 2011	1/2-1/2	LASNE-WATERLOO 1 tableau 2 66681 CALLIER CHRISTOPHE 2048
2	18	1A	LASNE-WATERLOO 1 tableau 3 81302 LHEUREUX BENOIT 1907	1/2-1/2	CREB BRUXELLES 1 tableau 3 12182 VOLKOV EVGENY 1914

Une vingtaine de cercles francophones (dont les cercles bruxellois) participent à cette manifestation.

Les Interclubs de la Francophonie sont particulièrement sympathiques à jouer car c'est avant tout l'esprit de la convivialité qui domine sur celui de la compétition.

Longue vie à eux !



Wilhelm Steinitz (champion du monde 1866 - 1894)

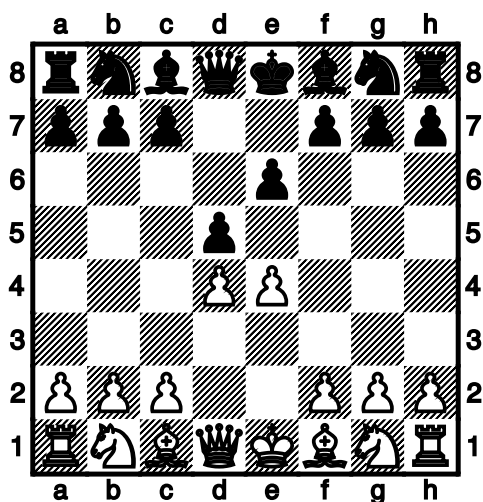
Notions positionnelles

Contester le centre

D'une manière générale les Blancs essayent dès le début de la partie de contrôler le centre en y plaçant deux pions en e4 et d4. De leur côté, les Noirs réagissent généralement par une avance de pion qui vient questionner le centre blanc. Citons la défense française, la défense scandinave et bien sûr la simple réponse e5 des Noirs au 1^{er} coup 1. e4 des Blancs.

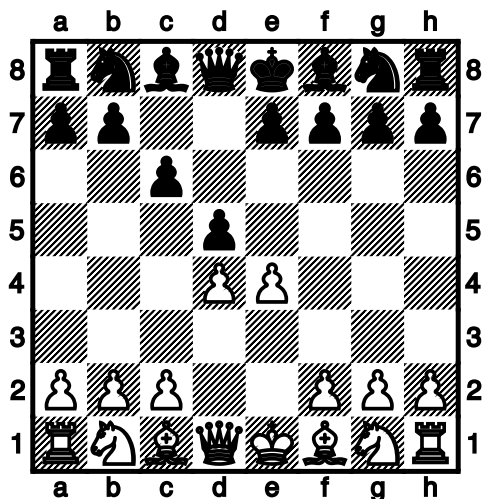
Toutefois il existe des ouvertures où les Noirs laissent les Blancs construire un centre fort ... pour mieux l'attaquer (on dit aussi *miner*) par la suite. Typiquement : la défense Pirc.

La défense française



1.e4 e6 2.d4 d5 [En avançant ainsi leur pion en d5, les Noirs questionnent de suite le pion e4 qui va devoir choisir entre rester sur place (et donc pouvoir être pris par le pion d5) ou bien avancer. Dans les deux cas, le centre idéal d4–e4 des Blancs ne reste pas en place]

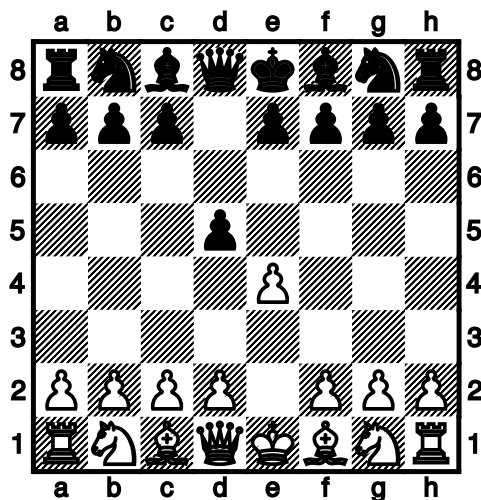
La défense Caro–Kann



1.e4 c6 2.d4 d5 [Même démarche des Noirs que

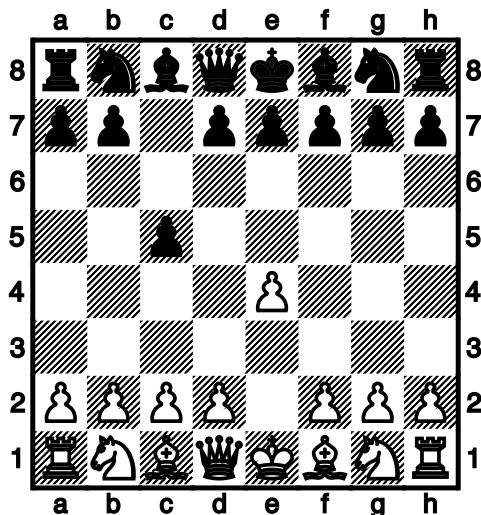
pour la défense française. Avec une nuance : le fou noir posté en c8 peut sortir car il n'est pas bloqué par un pion placé en e6]

La défense scandinave



1.e4 d5 [Les Noirs disputent le centre dès le premier coup. Une difficulté : si les Blancs prennent en d5, la dame sort très tôt dans la partie et pourra être attaquée (par 2. Cc3) rapidement. C'est la raison pour laquelle bien souvent les Noirs jouent un gambit via 2. ... Cf6]

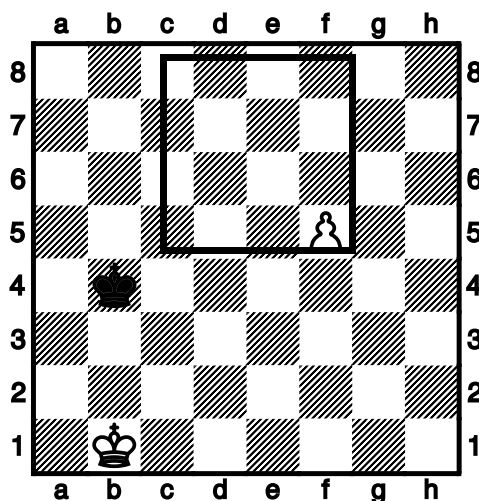
La défense sicilienne



1.e4 c5 [Cette fois les Noirs ne mettent pas en contact un de leur pion avec ceux des Blancs mais ils attendent que les Blancs poussent en d4. Ce sur quoi les Noirs prendront ce pion privant ainsi les Blancs du centre idéal]

La règle du carré

Présentation du thème



Pour capturer le pion f5 avant qu'il n'arrive à la case de promotion f8, le roi doit absolument réussir à entrer dans le "carré".

La taille de ce carré est définie par le nombre de cases nécessaire pour arriver sur la 8^{ème} traverse.

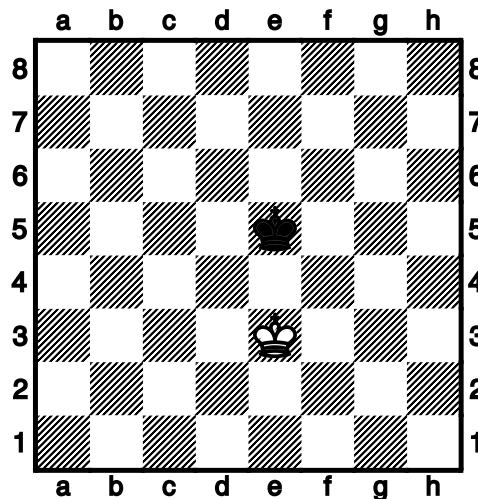
Ainsi dans cette position, si le trait est aux Noirs, il suffit de déplacer le roi noir en c5 afin de capturer en quelques coups le pion : **1...♔c5 2.f6 ♕d6 3.f7 ♕e7 4.f8♙+ ♕xf8**.

Par contre si le trait est aux Blancs, ceux-ci n'ont qu'à pousser le pion jusqu'à la promotion : **1.f6 ♕c5 2.f7 ♕d6 3.f8♙+** et le roi noir arrive trop tard, faute d'avoir pu capturer le pion.

Cette notion du carré est une clef essentielle dans les finales.

L'opposition

Présentation du thème



La notion d'opposition est capitale dans le traitement des finales de pions.

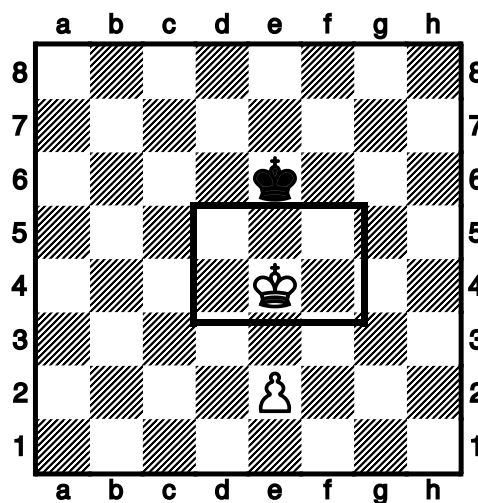
L'opposition désigne toujours l'opposition des rois. Le concept ne prend donc son sens que dans la phase finale de la partie, quand les rois s'aventurent hors du rempart protecteur derrière lequel ils se sont abrités jusque là.

L'opposition désigne la situation dans laquelle les rois se font face sur l'échiquier.

Il existe différentes formes d'oppositions : opposition horizontale, verticale, diagonale, immédiate ou distante. L'opposition est immédiate quand une seule case sépare les rois, elle est distante dans tous les autres cas.

Les cases efficaces

Présentation du thème



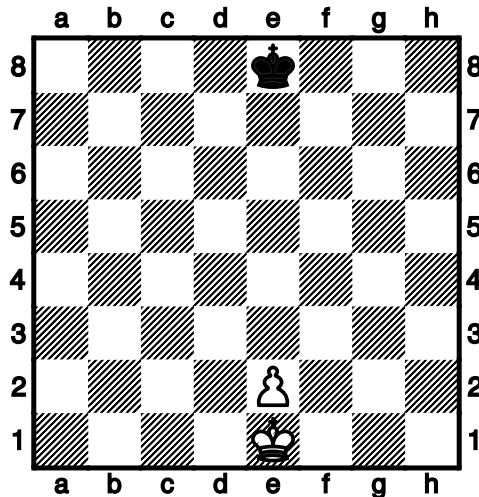
Une position de base que tout joueur se doit de maîtriser ! Pour amener le pion blanc sur la case de promotion, le roi blanc doit obligatoirement réussir à atteindre l'une des trois cases situées à deux pas du pion. Ainsi dans le diagramme si le roi blanc occupe l'une des case d4, e4 ou f4 alors ils sont certains de remporter la partie quel que soit le trait.

1.♔f4 [1. e3 est aussi une excellente alternative] ♚f6 **2.e3** ♚e6 **3.♔e4** [Le mécanisme de progression

pour les Blancs apparaît : les Noirs vont perdre l'opposition en s'écartant en d6 ou f6] 3...♔d6 [3...♔e7 4.♔e5+-] 4.♔f5 [Les Blancs glissent sur le côté afin de gagner de l'espace tout en autorisant une avance progressive de leur pion] 4...♔e7 5.♔e5 [Les Blancs reprennent l'opposition] 5...♔d7 6.♔f6 ♔e8 7.♔e6 ♔f8 8.e4 ♔e8 9.e5 ♔f8 10.♔d7 [La voie royale est maintenant tracée pour le pion qui n'a plus qu'à avancer !] 10...♔f7 11.e6+ ♔f6 12.e7 ♔f5 13.e8♔ 1-0

Exercice

Position type



[Si les Noirs ont le trait, ils sauvent la position] 1...♔e7 2.♔f2 ♔e6 3.♔e3 ♔e5= [Les Blancs n'ont pas réussi à occuper l'une des trois cases situées à deux pas du pion] 4.♔d3 ♔d5 [Les Noirs gardent l'opposition] 5.e3 ♔e5 6.e4 ♔e6 7.♔d4 ♔d6 8.e5+ ♔e6 9.♔e4 ♔e7 10.♔f5 ♔f7 [10...♔d7?! 11.♔f6 ♔e8 12.♔e6 ♔f8 13.♔d7+-] 11.e6+ ♔e7 12.♔e5 ♔e8 13.♔d6 [13.♔d5 ♔e7 (13...♔d8?? 14.♔d6 ♔e8 (les Noirs ont perdu l'opposition) 15.e7 ♔f7 16.♔d7 ♔f6 17.e8♔+-) 14.♔e5 ♔e8] 13...♔d8 14.e7+ [La règle d'or à connaître : lorsque le pion donne échec sur la 7ème traverse, c'est toujours nulle car le pat va suivre] 14...♔e8 15.♔e6 avec pat !

[Si les Blancs ont le trait, ils gagnent] 1.♔d2 ♔e7 2.♔e3 ♔d6 3.♔e4 ♔e6 +-

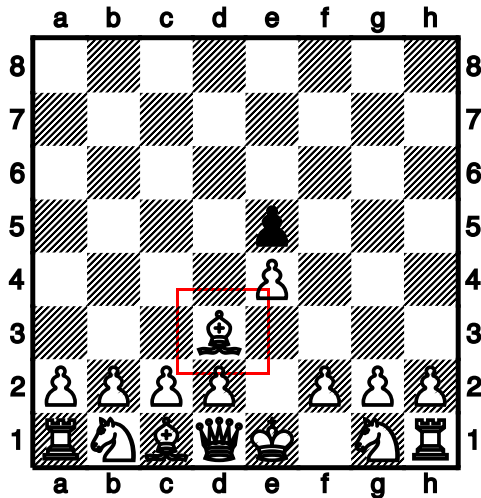


Emmanuel Lasker (champion du monde 1894 - 1921)

Mauvais placements de pièces ou pions

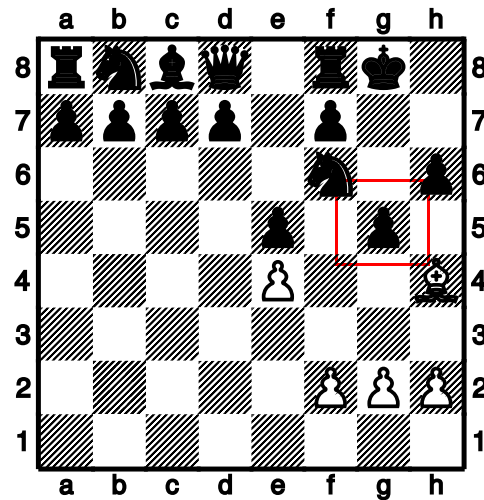
Cette section va reprendre d'une manière très générale un ensemble de positionnement maladroits de pièces. Évidemment il s'agit de notions générales pour lesquelles il existe 1000 exceptions.

Position type



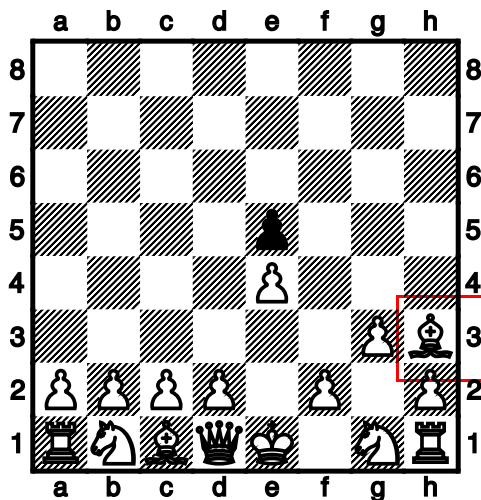
[Les Blancs viennent de mettre leur fou en d3 ce qui constitue un mauvais coup typique des joueurs qui débutent. Deux raisons : ce fou bloque d'une part l'avance du pion d et d'autre part empêche le fou c1 de sortir]

Position type



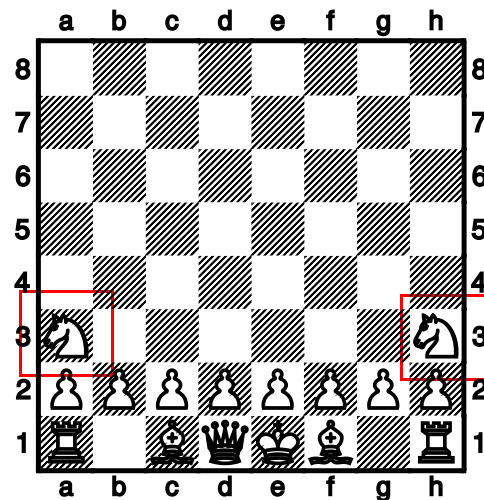
[Les Noirs viennent de pousser leur pion en g5 ce qui affaiblit considérablement leur roque en échange d'une éphémère et illusoire attaque à l'aile roi]

Position type



[Les Blancs viennent de placer leur fou en h3 ce qui n'est pas la case naturelle du fou. Il faut le mettre en g2 afin de ne pas laisser de trou dans les pions du roque]

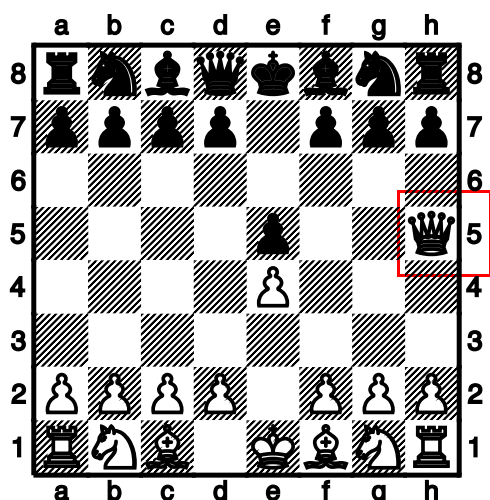
Position type



[Développer un cavalier en a3 ou h3 (au lieu des cases naturelles c3 et f3) réduit de moitié la force de ce dernier. En effet au coup prochain, le cavalier ne peut alors aller que sur 4 cases au lieu de 8. Bien sûr il y a des exceptions comme par exemple dans la défense benoni où le cavalier peut transiter par a6 pour se rendre en b4, ou encore dans la défense hollandaise où le cavalier blanc peut passer par h3 pour se rendre en f4]

Position type

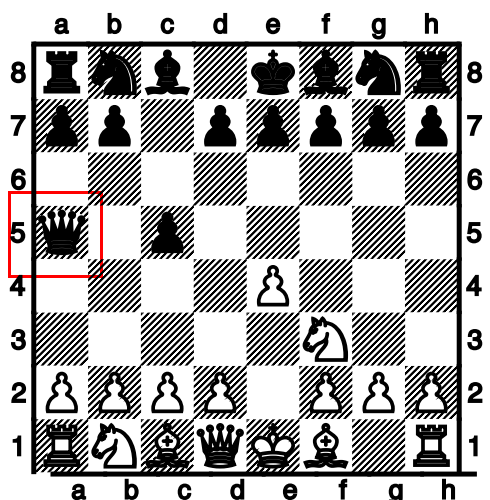
1.e4 e5 2.♞h5?! [Une sortie bien trop prompte de la dame]



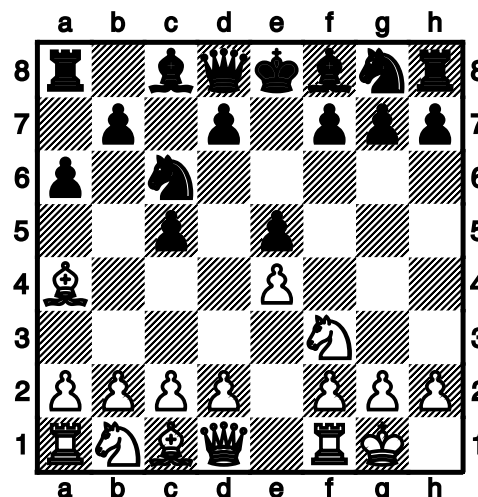
2. ... ♟c6 3.♞c4 g6 4.♞f3 ♟f6 5.♟e2 ♟g7 6.♟bc3 d6 [Et les Noirs ont déjà égalisé]

Position type

1.e4 c5 2.♟f3 ♞a5 [Une sortie bien trop rapide de la dame ... qui se place sur une case inefficace dans une défense sicilienne]



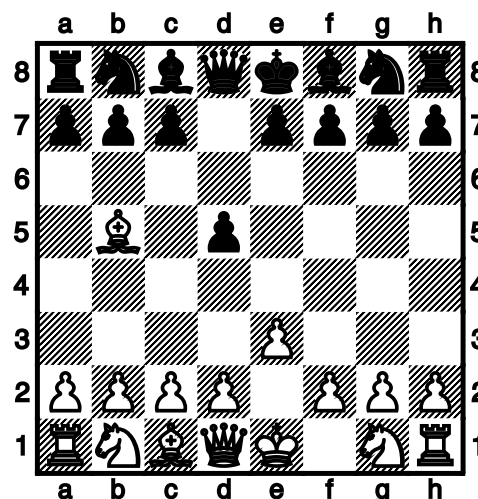
Position type



[Les Noirs viennent de jouer a6 pour attaquer le fou blanc qui était en b5. Au lieu de ramener leur fou blanc en e2, les Blancs jouent maladroitement Fa4. Les Noirs n'ont donc plus qu'à jouer b5 suivi de c4 pour enfermer et donc gagner le fou]

Position type

1.e3 d5 2.♞b5+ [Un échec absolument inutile que les débutants jouent bien souvent. Les Noirs vont maintenant répondre tranquillement par c6 ce qui force les Blancs à jouer pour la seconde fois leur fou. Conclusion : les Blancs ont perdu l'avantage du trait]

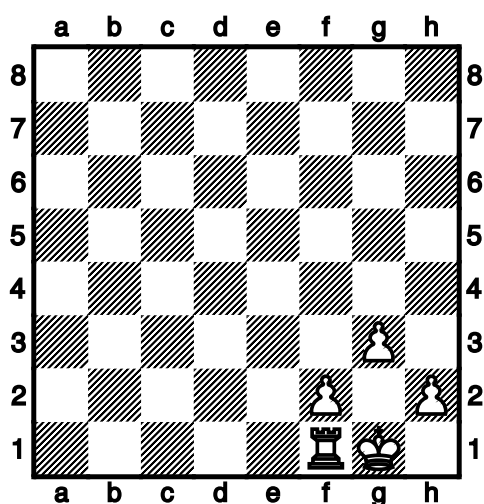


Les roques affaiblis (gruyère)

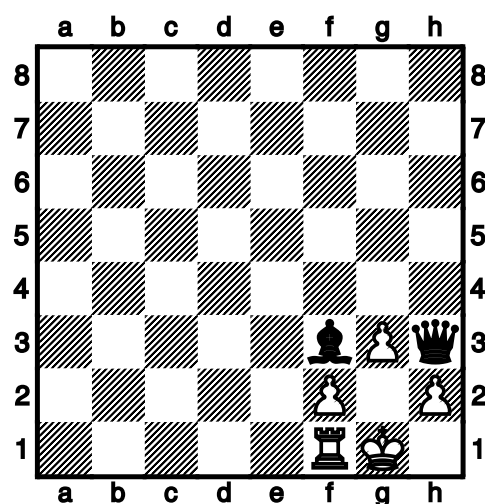
Lors des phases d'ouverture et de milieu de partie, il faut éviter d'avancer, sans raison valable, les pions de votre roque ! Au plus vos pions avancent, au plus votre bouclier de pions devient faible.

Voici différentes situations de structures affaiblies (colonne de gauche) suivi d'une clef d'attaque (colonne de droite) pour exploiter les faiblesses.

Structure type : f2-g3-h2

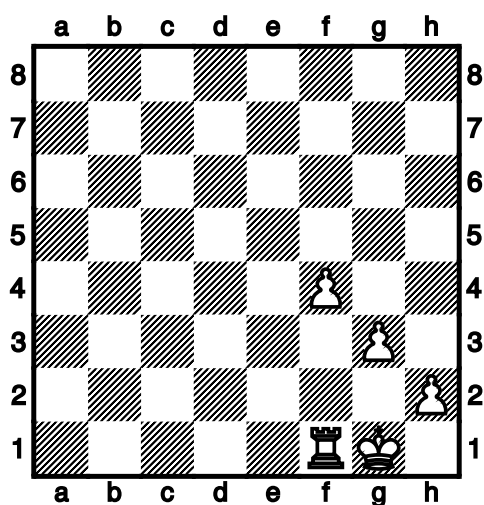


[La structure du gruyère ... car la protection du roque comporte un trou en g2 (probablement due à la disparition du fou qui devrait se trouver là). Les Noirs vont chercher à placer des pièces en h3 et/ou f3 comme dans le diagramme de droite]

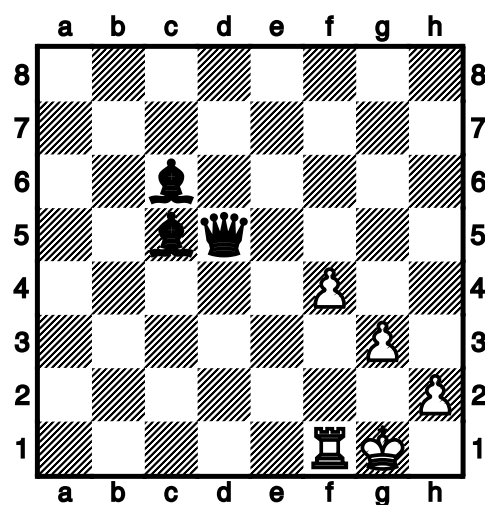


[Les Noirs profitent des cases f3 et h3 pour y installer des pièces. Notons que si un cavalier noir arrive en h3, le mat est donné]

Structure type : f4-g3-h2

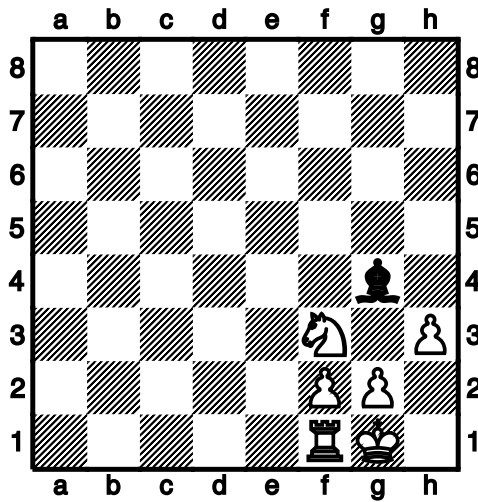


[Les pions sont avancés en f4 et g3. Le roque blanc n'est plus qu'une ruine]

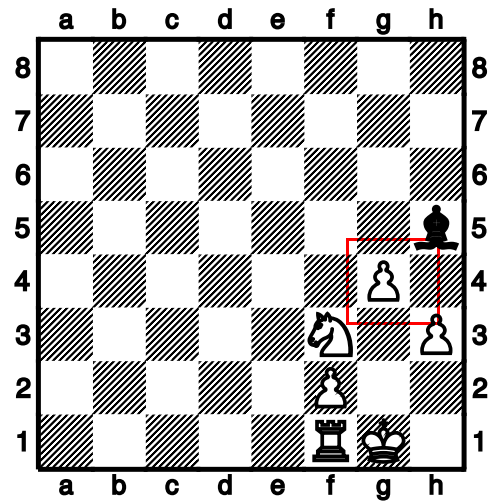


[Les Noirs exploitent les diagonales a7-g1 et a8-h1. Notons qu'il est également possible de faire entrer une pièce via la case h3]

Structure type : f2-g4-h3

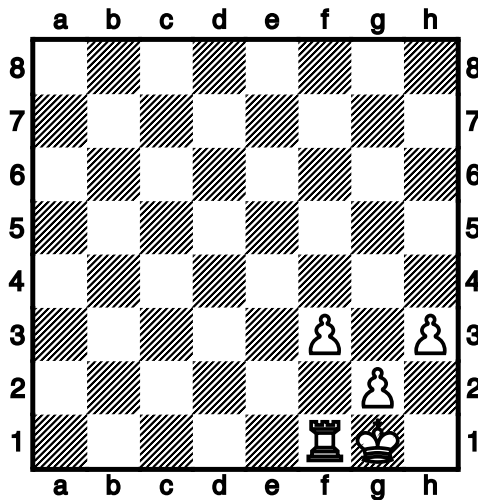


[Un grand classique : les Blancs viennent de pousser le pion h3 pour chasser le fou ou l'inviter à prendre le cavalier en f3. Pousser h3 est un affaiblissement léger. Les Noirs choisissent la première option et ...]

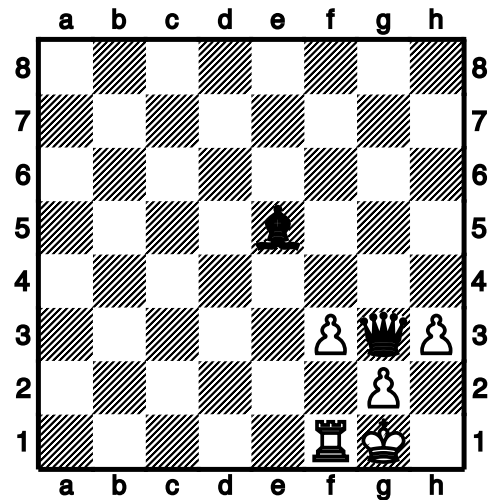


[Les Blancs décident de pousser le pion g4 (ce qui est un grave affaiblissement) ce qui détruit leur protection royale. Une maladresse courante des joueurs qui débutent. Le cavalier blanc va pouvoir être attaqué par la suite]

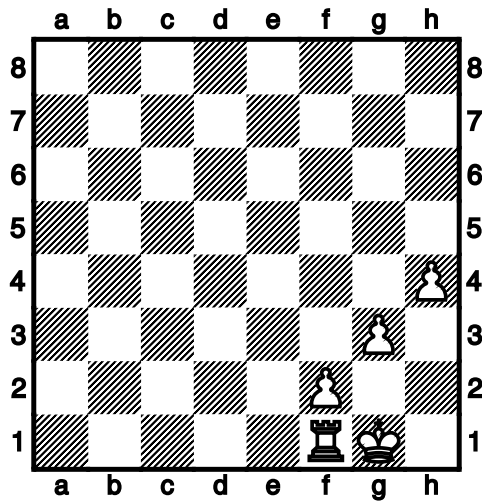
Structure type : f3-g2-h3



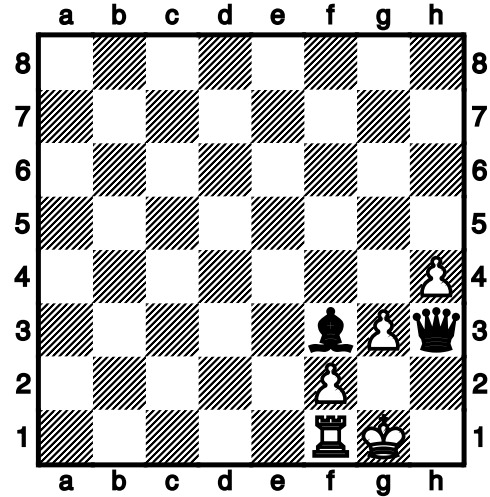
[Le gruyère dans toute sa splendeur. Les Noirs viseront à profiter de l'ouverture de la diagonale h2-b8]



[Les Noirs ont installé une batterie fou+dame sans être ennuyé par les pions du roque]



[De nouveau les case f3 et h3 ne sont plus protégées. Les Noirs n'ont plus qu'à y conduire des pièces telles la dame, les fous ou encore les cavaliers]



[Le gruyère permet de construire moult sortes de schémas d'attaque. Ici avec un fou et une dame]

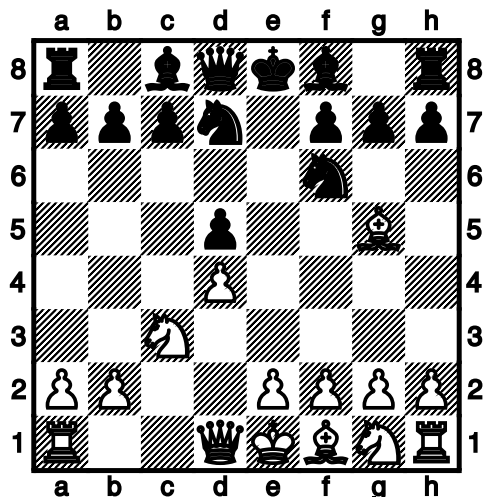


José-Raoul Capablanca (champion du monde 1921 - 1927)

Quelques pièges dans les ouvertures

Position type

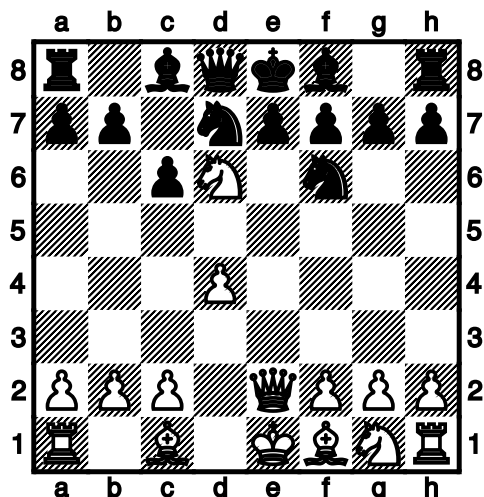
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♘bd7 5.cxd5
exd5 [Les Blancs peuvent-ils prendre en d5 ?
Non ! Il s'agit d'un piège bien connu dans
l'ouverture : le cavalier noir n'est pas réellement
cloué car les Noirs vont récupérer la dame après
avoir donné échec en b4 avec leur fou]



6.♘xd5? ♘xd5 7.♙xd8 ♙b4+ 8.♚d2 ♙xd2+ 9.♔xd2
♔xd8 —+

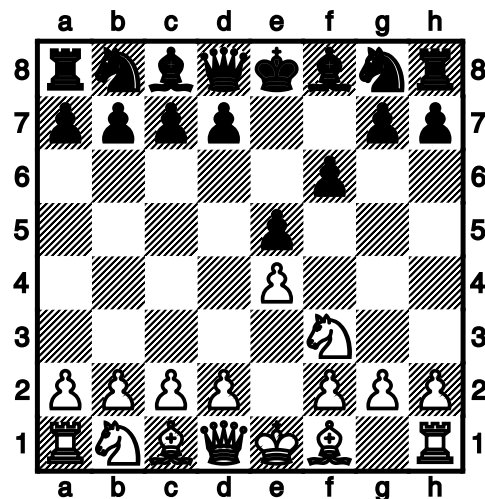
Position type

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♚e2
♘gf6 6.♘d6#



Position type

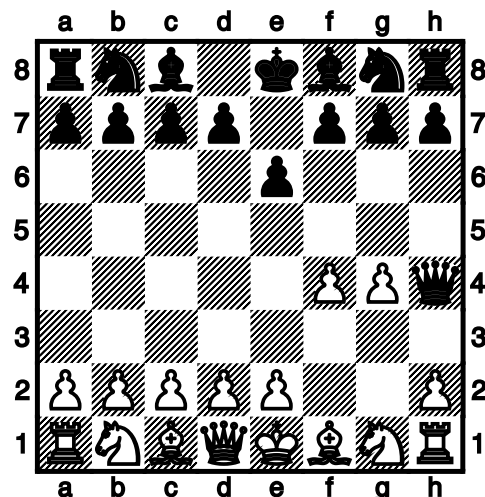
1.e4 e5 2.♘f3 f6?? [Une mauvaise manière de
défendre le pion e5. Les Noirs ôtent au cavalier f8
sa case naturelle de développement f6]



3.♘xe5 fxe5 [3...♚e7 est encore le moindre mal
mais les Noirs restent avec un pion mal placé en
f6 4.♘f3 ♚xe4+ 5.♙e2±] 4.♚h5+ ♔e7 5.♚xe5+ ♔f7
6.♙c4+ d5 [6...♔g6 7.♚f5+ ♔h6 8.d4++-] 7.♙xd5+
♔g6 8.h4 ±

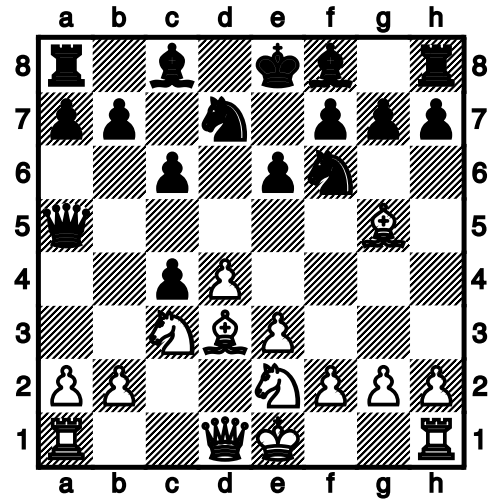
Position type

1.f4 e6 2.g4 ♚h4# [Le mat le plus court dans une
partie d'échecs]



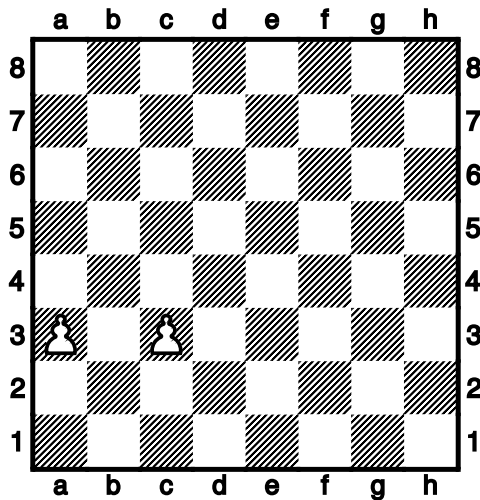
Position type

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♘bd7 5.e3 c6
 6.♙d3 ♗a5 [La défense Cambridge–Spring]
 7.♘ge2?? [Il faut bien sûr mettre le cavalier en f3
 pour défendre le fou en g5] 7. ... dxc4 0–1 [Les
 Noirs attaquent en même temps le fou en g5 et le
 fou en d3]



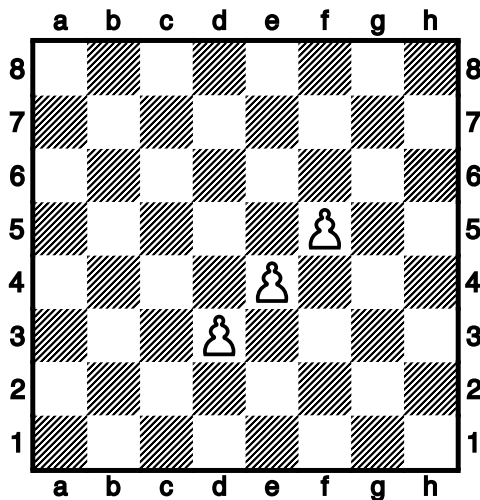
Structure de pions

Les pions isolés



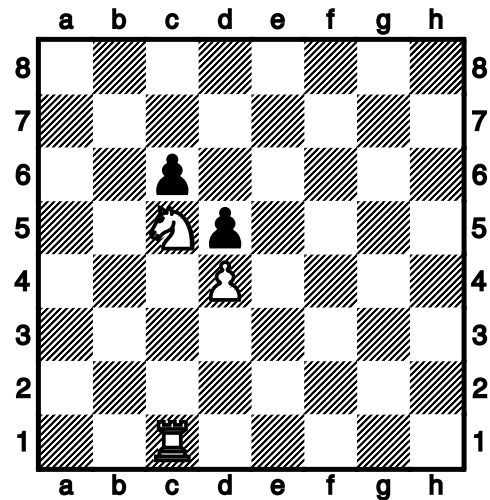
[Les pions a3 et c3 sont "isolés". Ce type de formation est faible et peut entraîner la défaite en finale]

Les pions liés



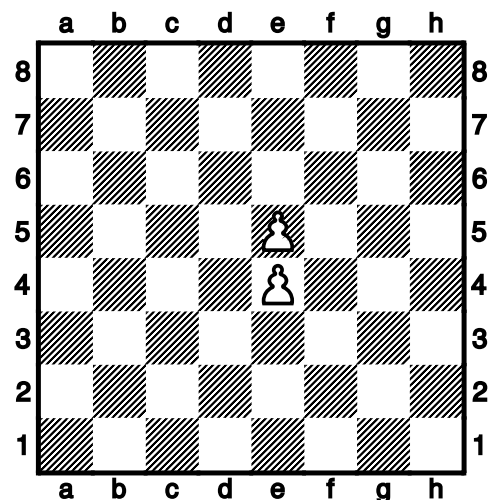
[Les pions sont ici liés. C'est-à-dire qu'ils se soutiennent l'un et l'autre. Deux pions passés liés peuvent être redoutables en finales. Notamment face à une tour qui peut avoir toutes les peines du monde à les arrêter si ceux-ci approchent de la 7ème traverse]

Les pions arriérés



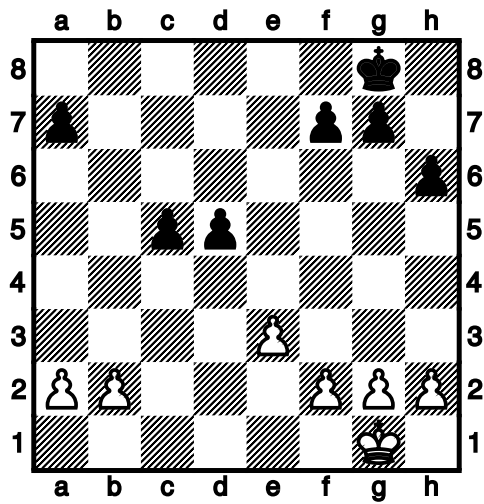
[Le pion noir c6 est arriéré. Il ne peut plus être défendu par un autre pion et est donc une cible pour l'adversaire. Typiquement le camp adverse va travailler à empêcher l'avance de ce pion ou encore le bloquer en plaçant une pièce juste devant. Les deux mécanismes sont ici illustrés par la tour en c1 et le cavalier-bloqueur en c5]

Les pions doublés



[Les pions sont sur la même colonne. Nous les appelons des pions doublés. Ils sont une faiblesse. Les Noirs viseront à mettre leur tours sur la colonne afin d'exercer une pression sur ces pions et de les capturer in fine]

Les pions pendants



[Les pions noirs c5 et d5 sont pendants. Ils s'agit de deux pions situés sur deux colonnes voisines et qui sont sur la même traverse. Ils peuvent être forts ou faibles selon la position. D'une manière générale le camp qui dispose de tels pions cherchera à placer derrière des tours. Ces pions peuvent servir de levier d'attaque lorsqu'ils sont poussés]



Max Euwe (champion du monde 1935-1937)

Notions tactiques

Le clouage

Présentation du thème

Un clouage est une situation regroupant trois pièces :

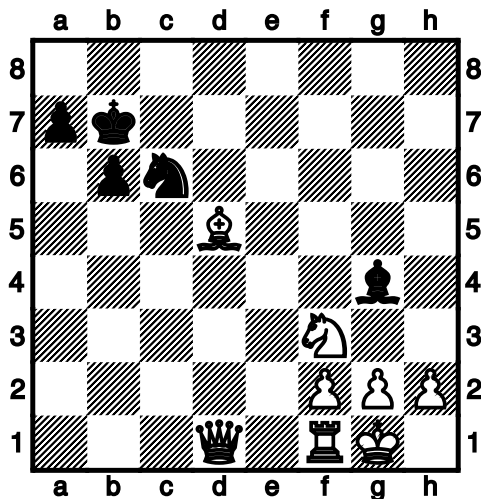
- . la pièce clouée : la pièce ne pouvant bouger sous peine de découvrir une pièce B
- . la pièce qui réalise le clouage
- . la "victime" : la pièce qui sera capturée si la pièce clouée bouge

Le clouage est une notion très fréquente au jeu d'échecs.

Un clouage est dit absolu si la pièce clouée ne peut légalement bouger.

Présentation du thème

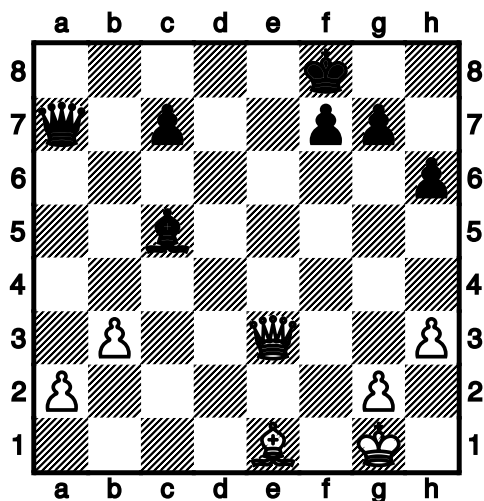
Position type



Deux type de clouages différents :

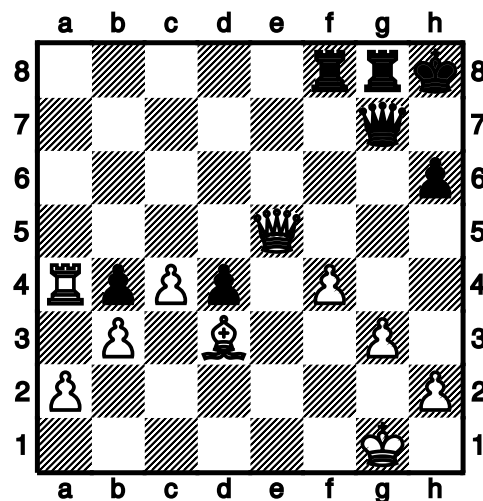
1. le clouage absolu du cavalier c6 qui ne peut bouger sous peine de mettre en échec son propre roi
2. le clouage relatif du cavalier blanc qui peut éventuellement bouger mais alors les Blancs perdent leur dame

Position type



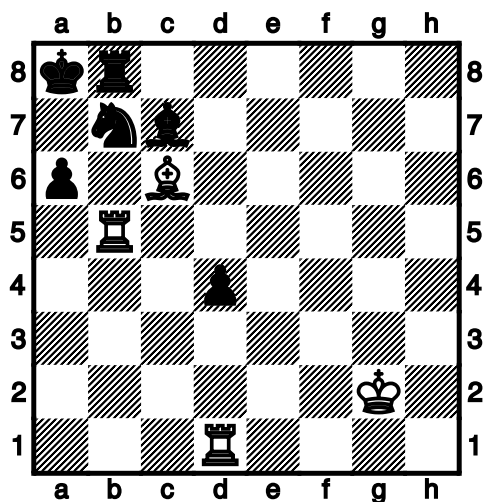
[La dame blanche est totalement clouée ...] 1.♙b4!
 [Annonce un contre-clouage avec gain de pièce pour les Blancs !] ♖g8 2.♜xc5 1-0

Position type



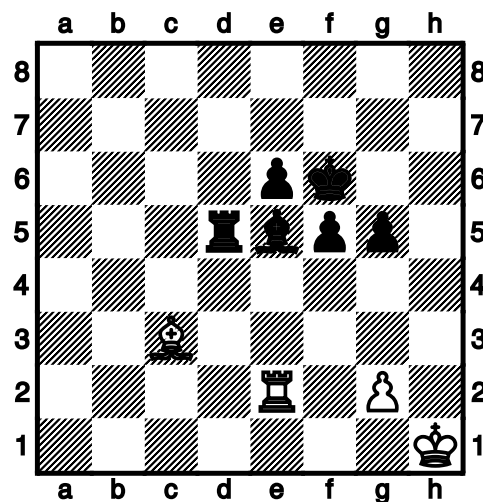
1.♜a7!! ♜e8 [1...♜f7 2.♜xf7 1-0; 1...h5 2.♜xh5+ ♜h6 3.♜xh6#] 2.♜xg7 ♜xg7 3.♜xe8+ 1-0

Position type



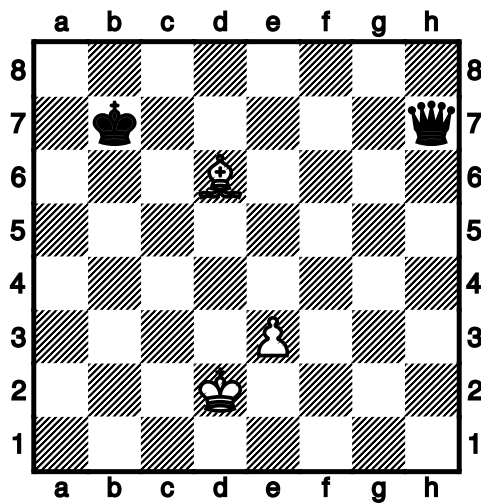
1.♜xb7 ♜xb7 [La tour est maintenant clouée par le fou] 2.♜b1 [Assure le gain de la tour et donc de la partie] 1-0

Position type



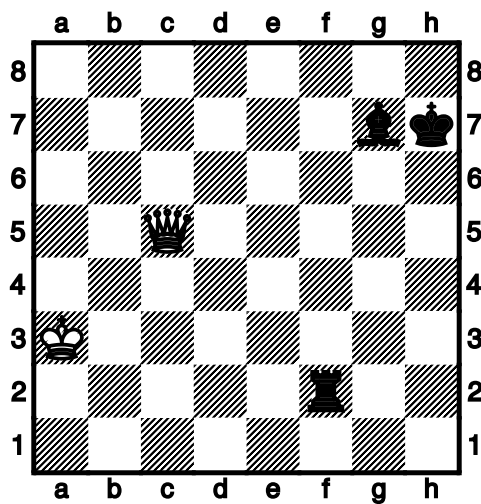
1.♜xe5! ♜xe5 [La tour noire est clouée] 2.g3 [Obligatoire pour éviter f4] g4 [Les Noirs s'en sortent grâce à 2...♜g6 3.♜xe5 ♜h5 4.♜g2 f4 5.gxf4 gxf4 6.♜xf4=] 3.♜g2 ♜g6 4.♜xe5 avec avantage pour les Blancs

Position type



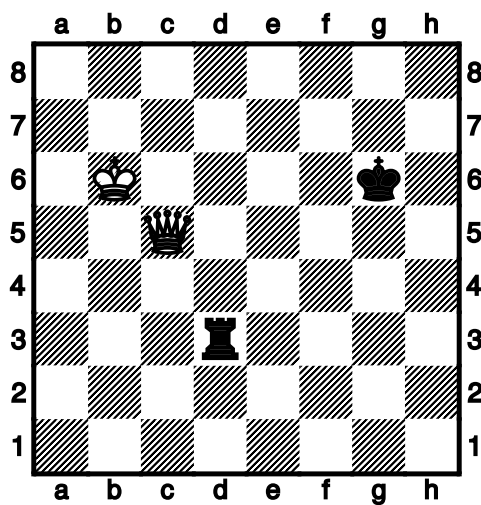
1...♖d7 avec un clouage absolu du fou

Position type



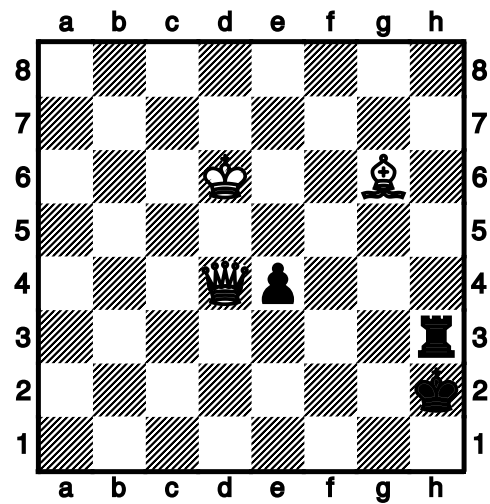
1...♙f8 0-1

Position type



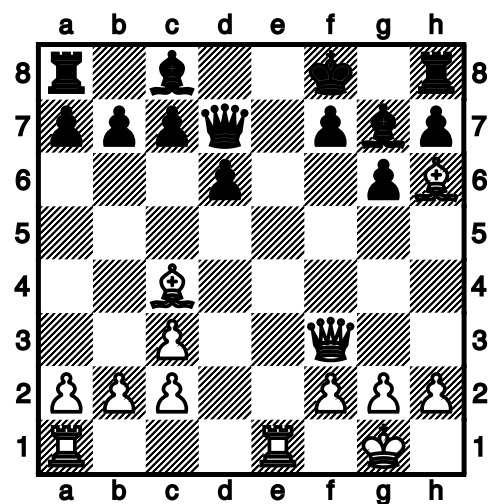
1.♙c2 avec un clouage absolu de la tour

Position type



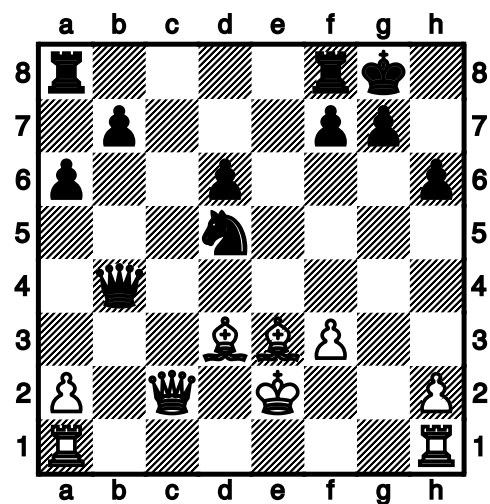
1...♖d3 =

Nimzovitch, Tartakower
Carlsbad 1911



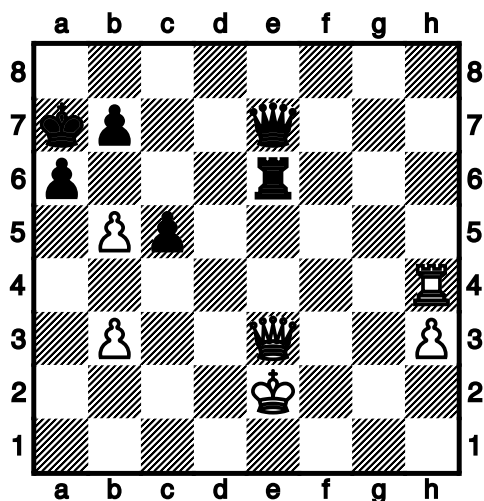
1.♙f6 ♖g8 [1...♙xh6 2.♙xh8#] 2.♙xg7+ ♖xg7
3.♙xf7!! ♙xf7 [3...♖xf7 4.♙h8#; 3...d5 4.♙xd5+
♖f7 (4...♙f7 5.♙d8+ ♙e8 6.♙xe8#) 5.♙h8#] 4.♙d8+
♙e8 5.♙xe8#

Position type



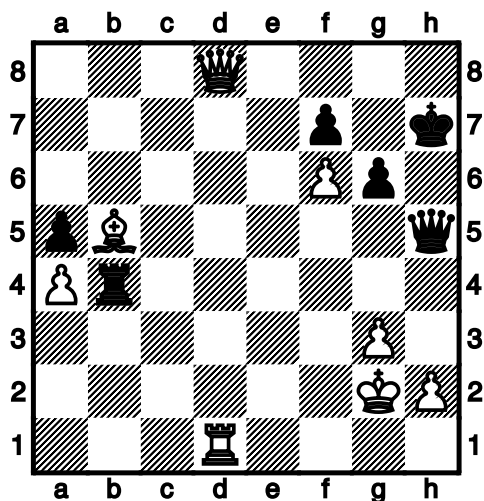
1...♖fe8 2.♙e4 ♙xe3 3.♙xe3 d5 4.♖ab1 ♙e7 0-1

*Duras, Spielmann
Vienne 1907*



1.b6+ ♕xb6 [1...♕b8 2.♖h8+ ♜e8 3.♙xe8+ ♖xe8 4.♜xe8#] **2.♖h6! ♖xh6 3.♜xe7 1-0**

*Travine, Zek
Leningrad 1933*



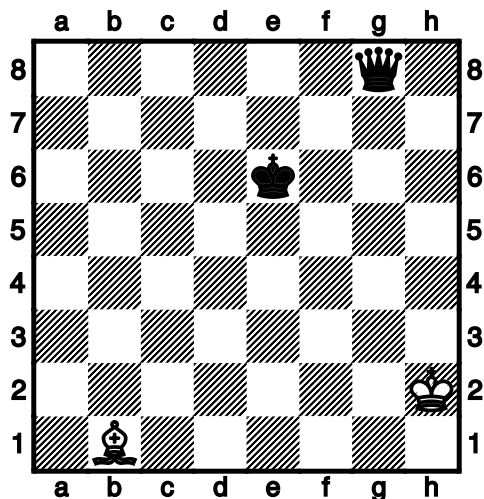
1...♖b2+ 2.♖d2 ♜d1! [Et les Noirs vont gagner du matériel car la tour d2 ne peut prendre la reine en d1] **3.♖xb2 ♜xd8** [Notons que même avec leur avantage matériel, les Noirs ne sont pas assurés de remporter le point]

L'enfilade

Présentation du thème

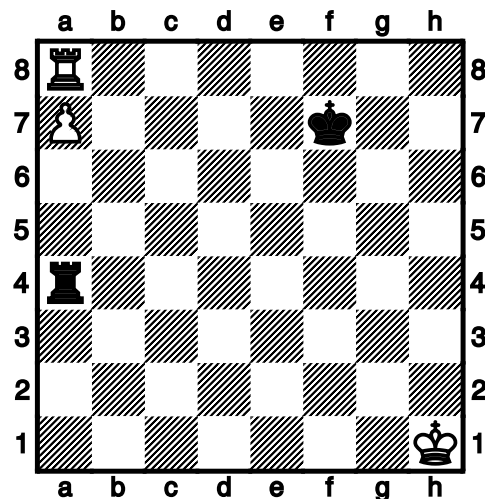
Une combinaison tactique initiée par une pièce qui donne d'abord échec pour ensuite prendre la pièce qui était cachée derrière le roi. Notons qu'il existe des schémas d'enfilade sans passer par un échec.

Position type



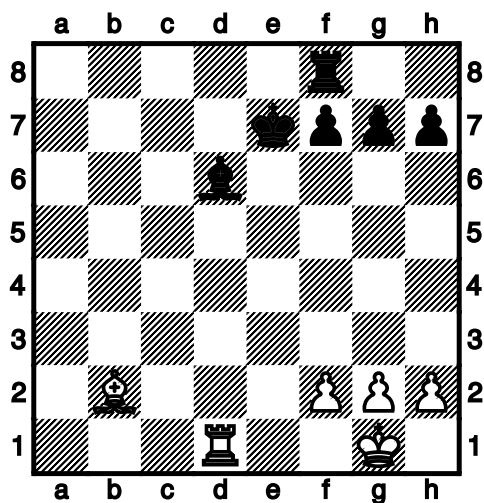
1. ♖a2+ 1/2

Position type



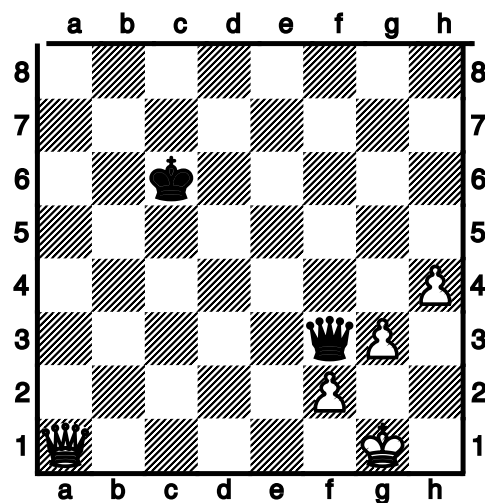
1. ♖h8 ♖xa7 2. ♖h7+ 1-0

Position type



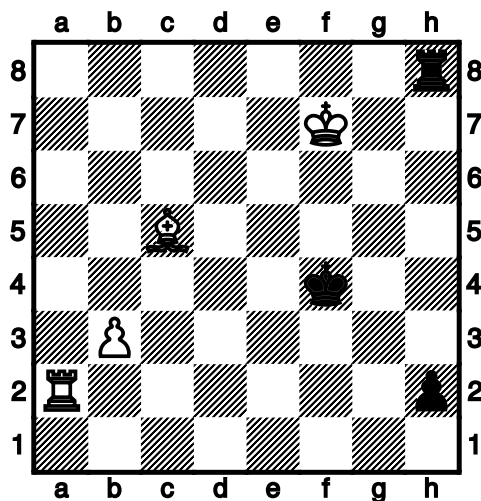
1. ♖xd6 ♔xd6 2. ♖a3+ ♔d7 3. ♖xf8

Position type



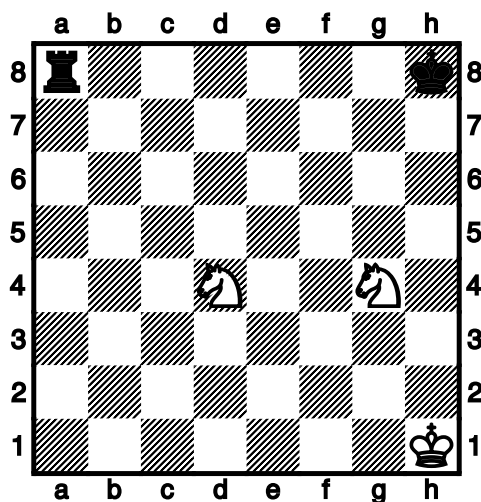
1. ♕a8+ ♔d6 2. ♕xf3 1-0

Position type



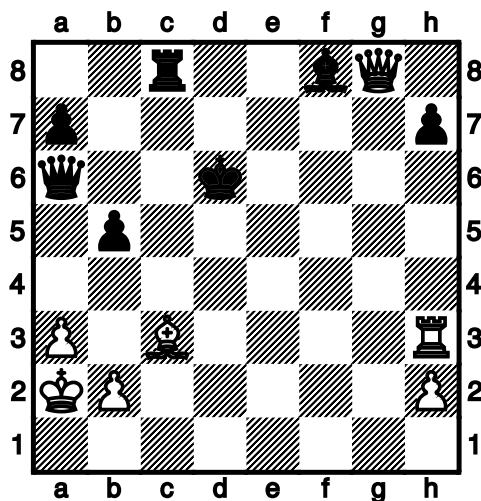
1. ♖xh2 ♜xh2 2. ♕d6+

Position type



1... ♖a4 [Une enfilade qui ne porte pas sur le roi]

Position type



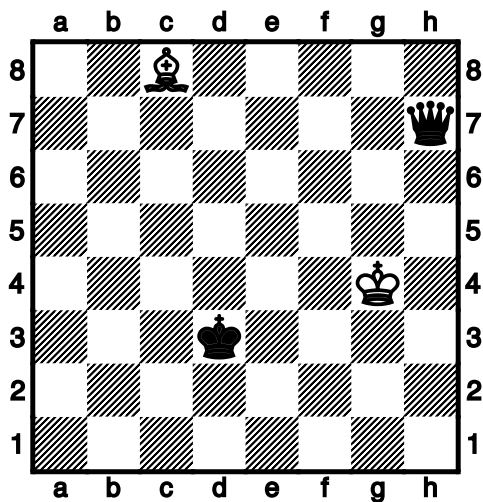
1. ♜xf8+ [Les Blancs éliminent la pièce qui contrôle la case h6. Une autre possibilité mais en dehors de notre sujet est : 1. ♜xh7 qui mène aussi à la victoire] 1... ♜xf8 2. ♜h6+

La fourchette

Présentation du thème

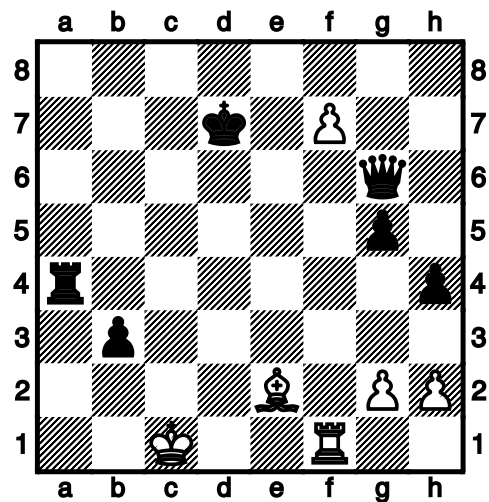
Un joueur fait une fourchette lorsqu'il attaque deux (ou davantage) pièces en même temps. La fourchette la plus usuelle est celle donnée par un cavalier par exemple en attaquant la dame et le roi. Toutes les pièces peuvent faire une fourchette.

Position type



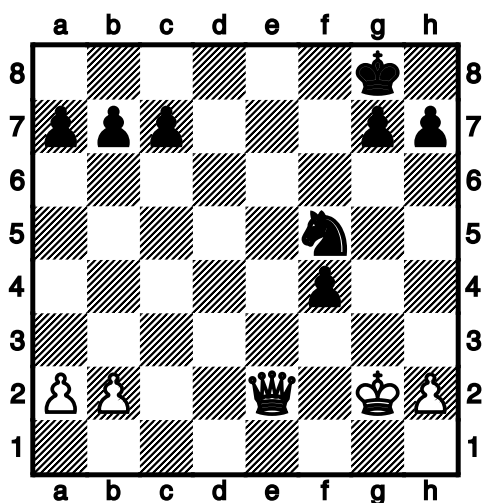
1.♞f5+ =

Position type



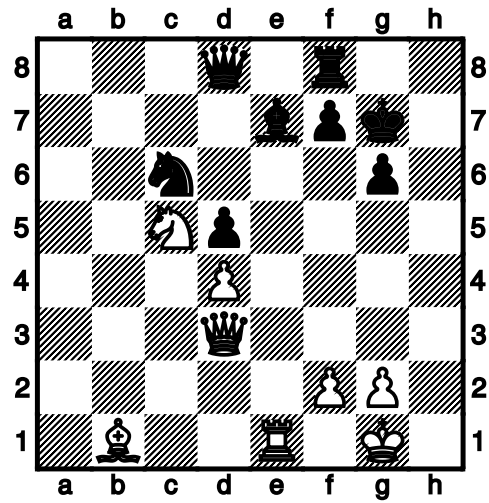
1.f8♗+ +—

Position type



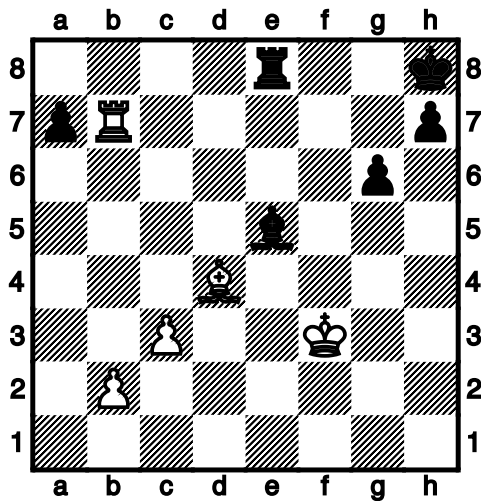
1...f3+ 2.♞xf3 [2.♞xf3 ♖d4+—] 2...♞h4+—+

Position type



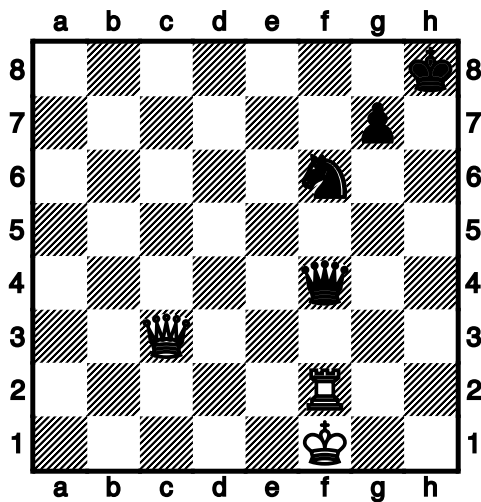
1.♞e6+ fxe6 2.♞xg6+ ♞h8 3.♞h7#

Position type



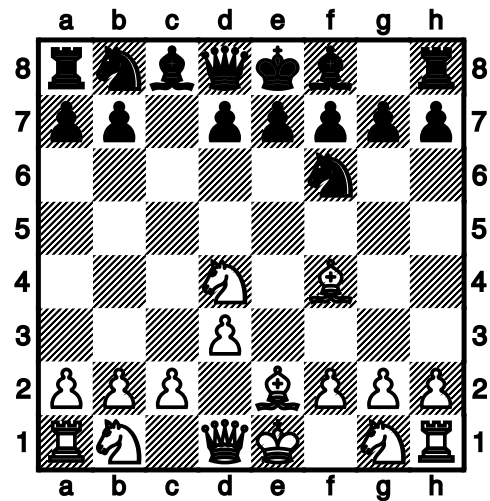
1. ♖b8 ♜xb8 2. ♕xe5 ♔g8 3. ♕xb8 1-0

Position type



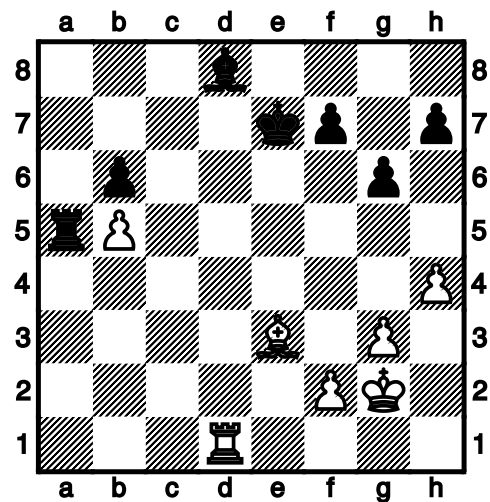
1... ♗xf2+ 2. ♔xf2 ♚e4+ 3. ♔e3 ♚xc3 0-1

Position type



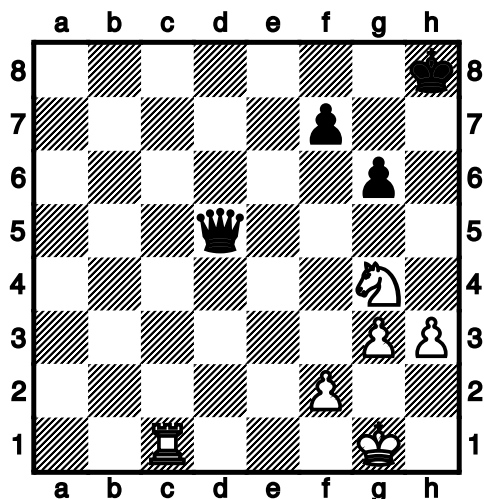
1... e5 [1ère fourchette] 2. ♕xe5 ♗a5+ [2ème fourchette] 3. c3 ♗xe5 gagne une pièce

Position type



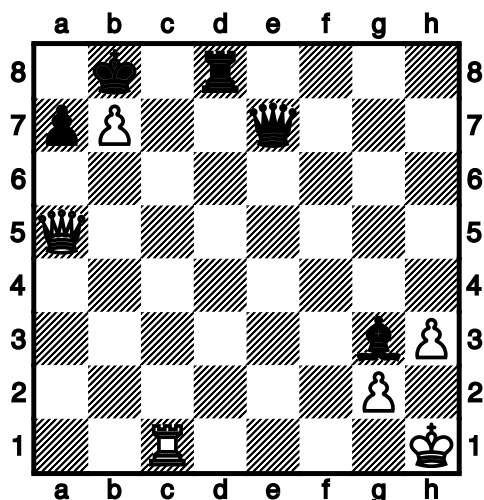
1. ♜xd8 ♔xd8 [1... ♜xb5 2. ♜b8+-] 2. ♕xb6+ avec une fourchette entre la tour et le roi

Position type



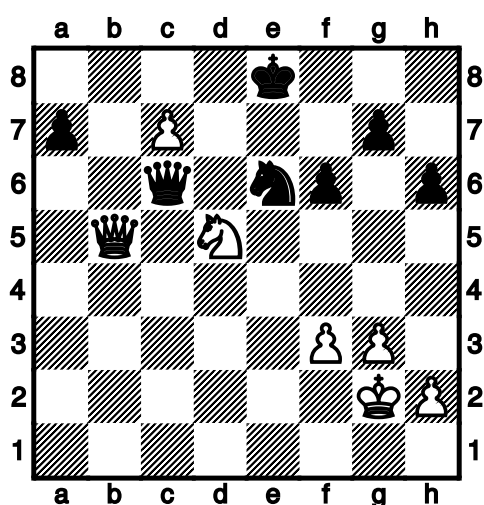
1. ♖c8+ ♕g7 2. ♖g8+ ♕xg8 3. ♗f6+ ♕g7 4. ♗xd5 1-0

Position type



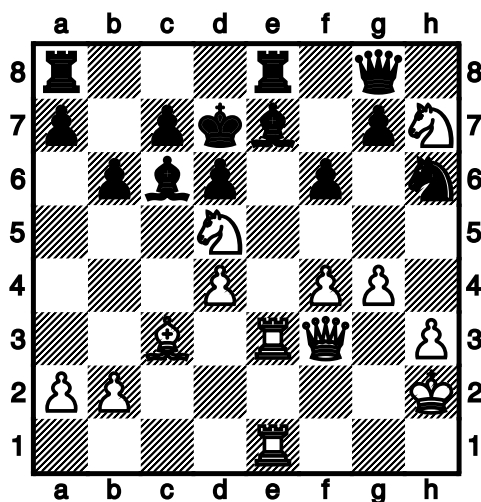
1. ♖c8+ ♖xc8 2. ♗xa7+ ♕xa7 3. bxc8 ♗+ ♕b7 4. ♗xe7 1-0

*Zukertort, English
Londres 1883*



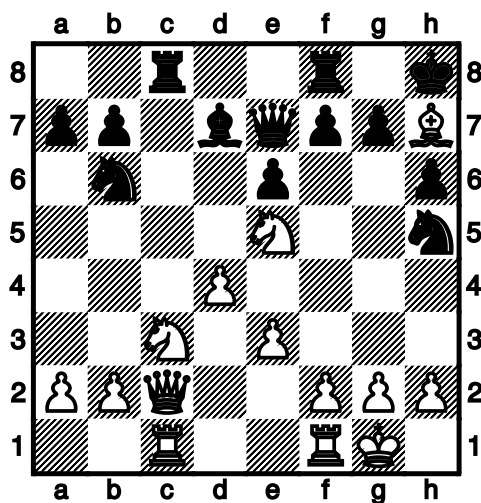
1. ♗b5! ♗xb5 [1... ♗d7 2. c8 ♗+ 1-0] 2. c8 ♗+ ♕f7 [2... ♗d8 3. ♗c7+ 1-0] 3. ♗xe6+ ♕xe6 [3... ♗g6 4. ♗e7+ ♕h7 (4... ♗g5 5. ♗g4#) 5. ♗g8#; 3... ♗f8 et les Blancs ont un cavalier d'avance] 4. ♗c7+

*Bogoljubow, Rubinstein
Stockholm 1920*



30. ♖xe7+ ♖xe7 [30... ♕d8 31. ♖xe8+ ♗xe8 32. ♖xe8+ 1-0] 31. ♗dxf6+ gxf6 32. ♗xf6+ ♕d8 33. ♗xc6 1-0

*Flander, Dunker
Partie par correspondance 1930*



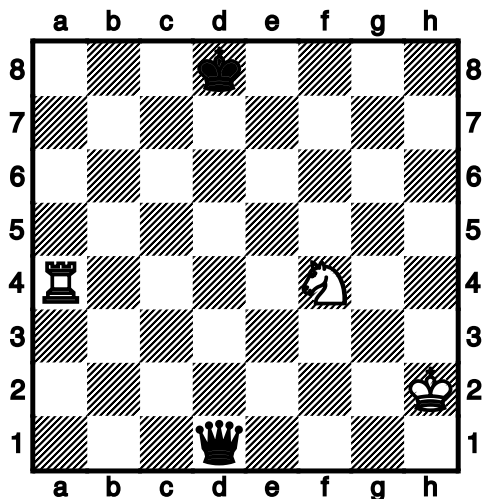
1. ♕g6! [Histoire de capturer le cavalier posté en h5] ♗f6 [1... ♗c4 2. ♕xh5 1-0] 2. ♕xf7! ♖xf7 3. ♗g6+ ♕g8 4. ♗xe7+ 1-0

Les sacrifices d'attraction et de déviation

Présentation du thème

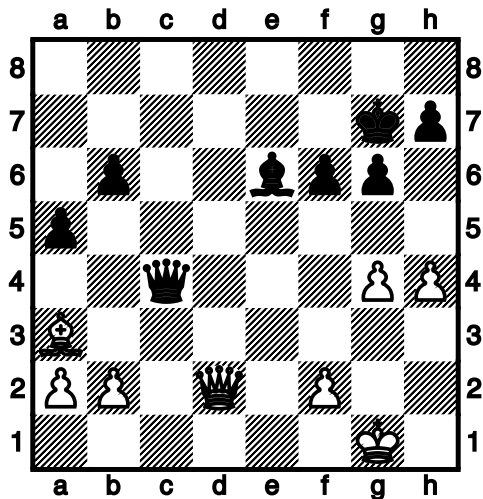
Le but de ce sacrifice est d'attirer (ou de dévier) une pièce sur une case. Ce type de sacrifice peut faire gagner du matériel et même donner le mat ! Le premier coup d'un sacrifice d'attraction est bien souvent un coup donnant échec mais pas toujours !

Position type



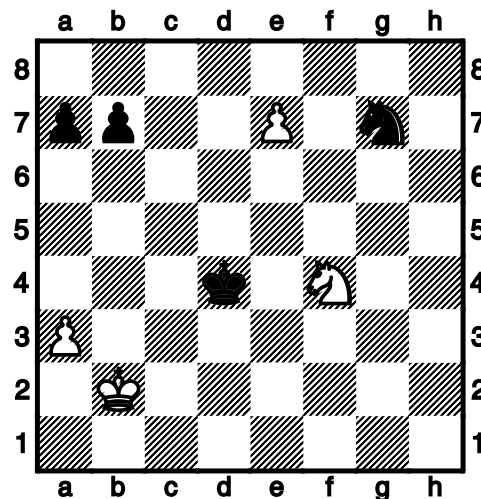
1. ♖d4+ ♜xd4 2. ♗e6+ ♔d7 3. ♗xd4

Position type



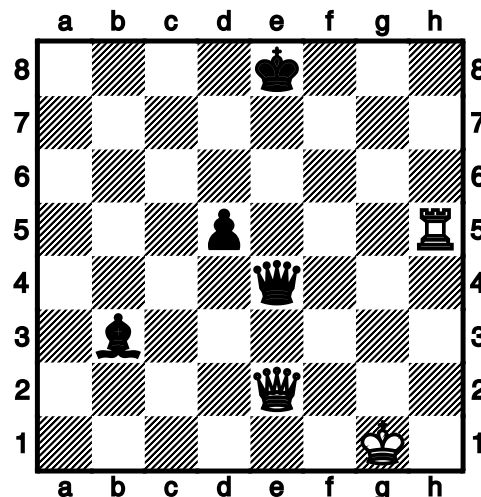
1. ♗h6+! ♔xh6 [1... ♔h8 2. ♗f8+ ♕g8 3. ♗xf6#; 1... ♔g8 2. ♗f8#] 2. ♕f8#

Position type



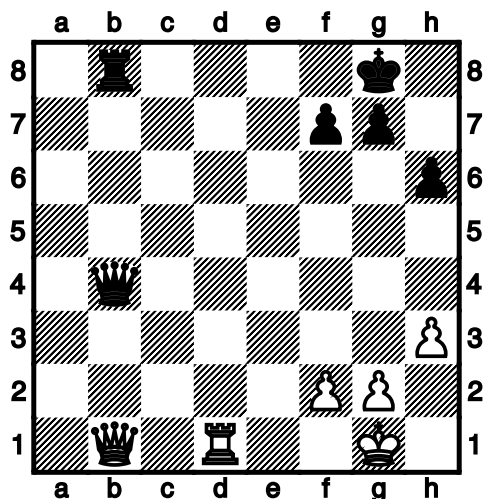
1. ♗e6+ [Attire le cavalier sur une case où il ne contrôle plus la case de promotion e8] ♗xe6 2. e8 ♗ 1-0

Position type



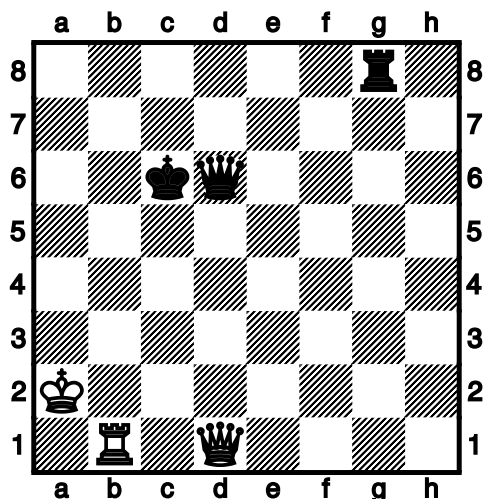
1. ♖e5+ [Attire la reine sur la e5 où elle n'est plus défendue par un pion] ♗xe5 2. ♗xe5+

Position type



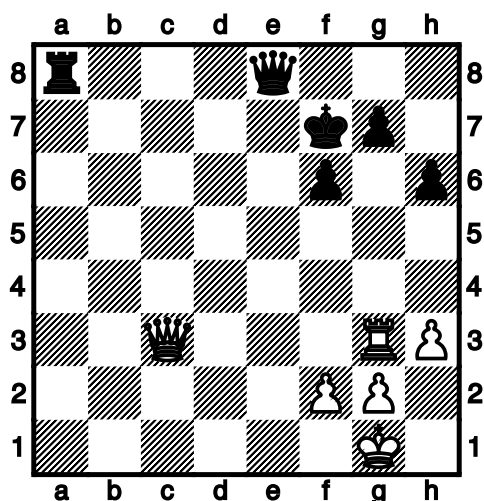
1. ♖d8+ [Force la tour noire à abandonner la protection de la dame noire] ♜xd8 [1... ♜f8 2. ♜xb8 1-0] 2. ♜xb4

Position type



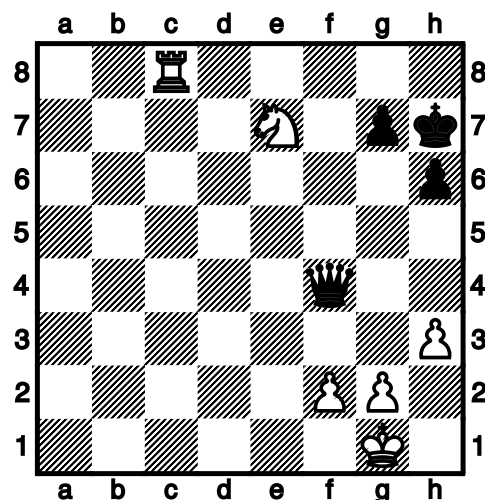
1. ♖b6+ [Attire le roi noir sur une case où il ne défend plus la reine] ♜xb6 [1... ♜c5 2. ♜xd6+ et le mat suit rapidement] 2. ♜xd6+ 1-0

Position type



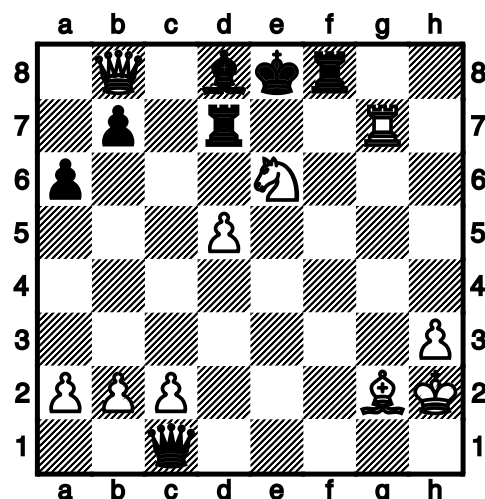
1. ♜c7+ ♜e7 [1... ♜e6 2. ♜e3+ 1-0; 1... ♜f8 2. ♜xg7#]
2. ♜xg7+ [L'attraction] ♜xg7 3. ♜xe7+

Position type



1. ♜h8+ [Force le roi à se rendre dans le coin. La case de fuite g6 étant contrôlée par le cavalier] ♜xh8 2. ♜g6+ [La fourchette fatale] ♜h7 3. ♜xf4 1-0

Position type



1. ♜xd8+ ♜xd8 2. ♜c7#

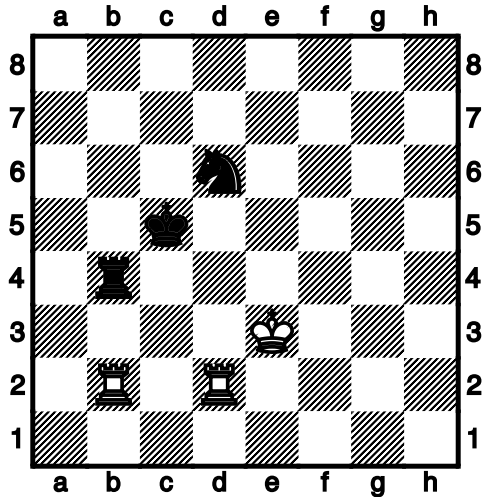
Position type

La surcharge

Présentation du thème

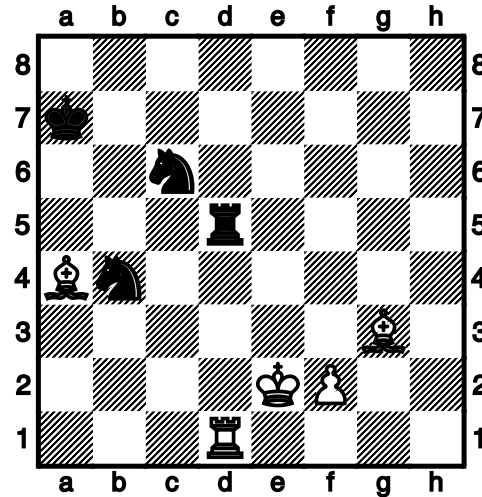
La surcharge se présente lorsqu'une pièce a trop de responsabilités à exercer en même temps. Par exemple lorsque le roi doit défendre deux pièces en même temps.

Position type



[Le roi noir doit défendre à la fois la tour et le cavalier ! C'en est trop pour lui !] 1. ♖xb4 ♜xb4 [1... ♗c4+ 2. ♖xc4+ ♜xc4; 1... ♗f5+ 2. ♗f4 ♜xb4 3. ♗xf5] 2. ♖xd6 1-0

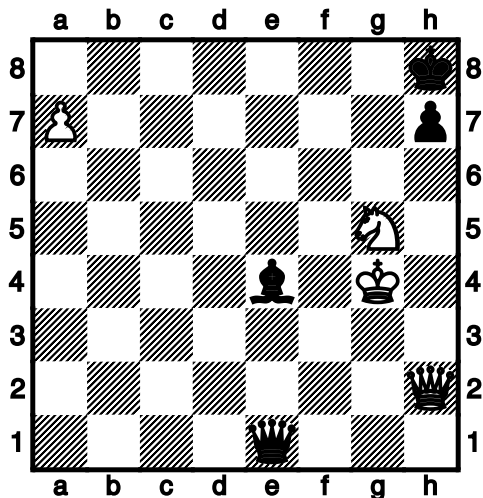
Position type



[Cette fois-ci c'est le cavalier b4 qui doit défendre trop de pièces au même moment] 1. ♖xd5 [1. ♗xc6 ♖xd1 2. ♗xd1 ♗xc6 et les Blancs n'ont pas gagné de matériel] 1... ♗xd5 2. ♗xc6 1-0

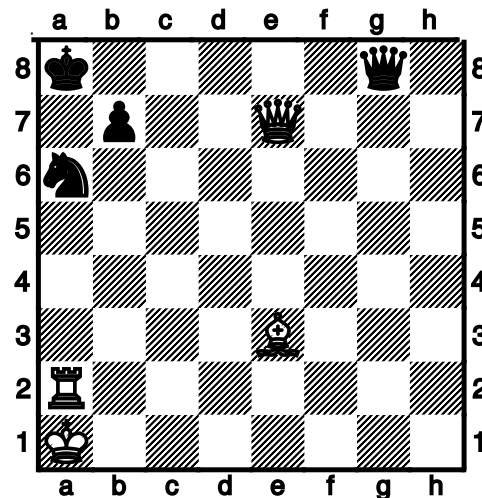
Exercices

Position type



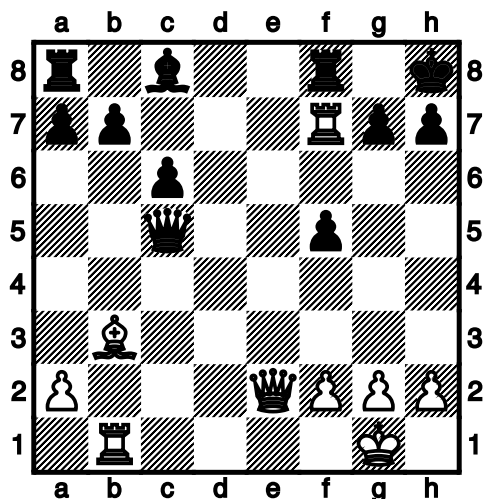
[Le fou est surchargé : il doit contrôler h7 et empêcher la promotion du pion a7] 1. a8 ♖+ ♗xa8 [1... ♗g7 2. ♖c7+ ♗f6 3. ♖h8+ ♗g6 4. ♖d6#] 2. ♖xh7#

Position type



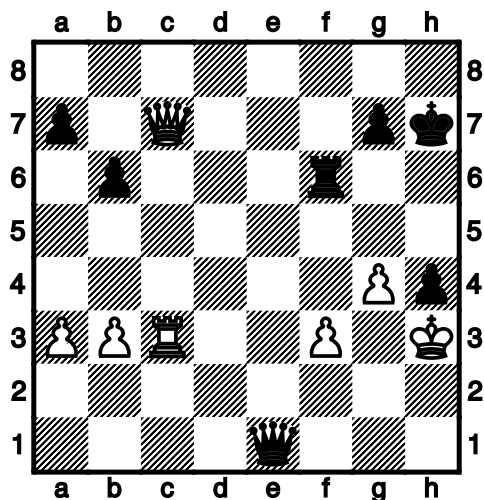
[Le pion b7 est surchargé : il défend le cavalier a6 et empêche l'arrivée d'une dame en a7 avec mat] 1. ♖xa6+ ♜b8 [1... bxa6 2. ♖a7#] 2. ♗f4+ ♜c8 3. ♖c7#

Position type



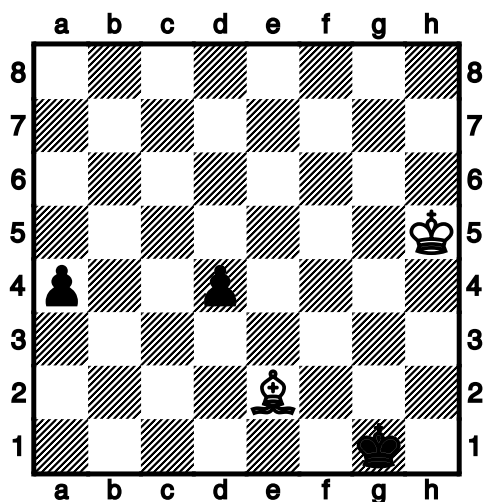
1. ♖e5! [Surcharge de la reine qui doit défendre la tour f8 tout en cherchant (elle ne peut le faire ici) à contrôler la case g7] ♜xf7 [1... ♖xe5 2. ♜xf8#] 2. ♖xc5

Position type



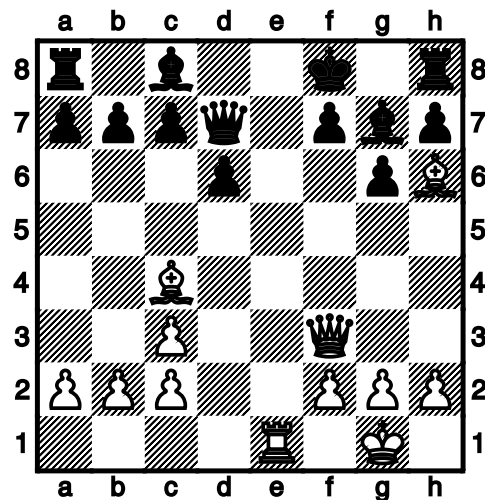
1... ♜f7 [Gagne aussi mais sur un autre thème : 1... ♖f1+ 2. ♜xh4 ♖e1+ 3. ♜h3 ♜h6+ 4. ♜g2 ♜h1 0-1] 2. ♖xf7 [2. ♖b8 ♖xc3] 2... ♖g3#

Position type



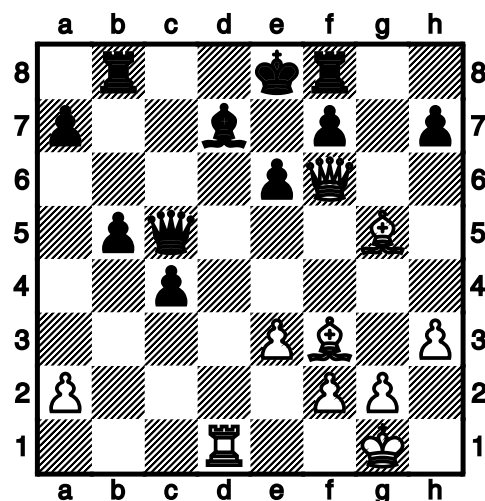
1. ♙c4 a3 2. ♙g4 ♙f2 3. ♙f4 d3 4. ♙e4 d2 5. ♙b3 a2 [Le fou ne peut pas arrêter les deux pions en même temps !] 6. ♙xa2 d1 ♙ 0-1

Position type



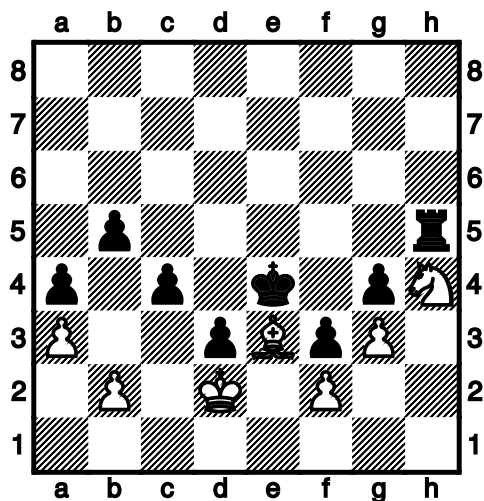
1. ♖f6! ♜g8 [1... ♙xh6 2. ♖xh8#] 2. ♙xf7 [Gagne aussi 2. ♙xg7+ ♜xg7 3. ♙xf7 ♜xf7 4. ♖h8#] 2... ♖xf7 3. ♖d8+ ♖e8 4. ♖xe8#

Position type



1. ♙c6 ♙xc6 [1... ♖xc6 2. ♖e7#] 2. ♖d8+ ♜xd8 3. ♖xd8#

Position type



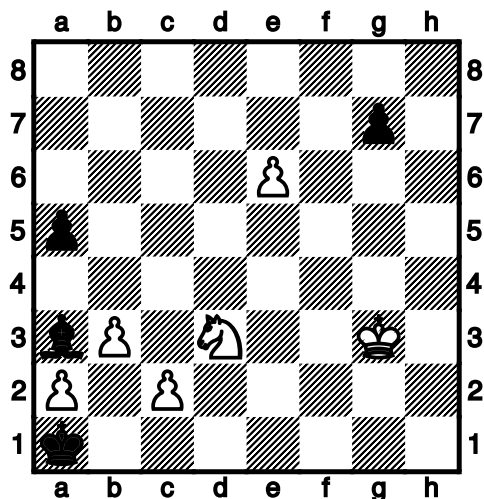
1...♖xh4! 2.gxh4 g3 3.fxg3 [3.♕c5 g2 0-1] 3...b4
[La masse de pions va créer une surcharge de travail pour le roi et le fou] **4.♕f2 [4.axb4 c3+ 5.bxc3 a3 6.♕c1 ♕xe3 0-1; 4.♕c5 c3+ 5.bxc3 bxa3 6.♕xa3 f2 0-1] 4...c3+ 5.bxc3 bxa3 0-1**

L'interception

Présentation du thème

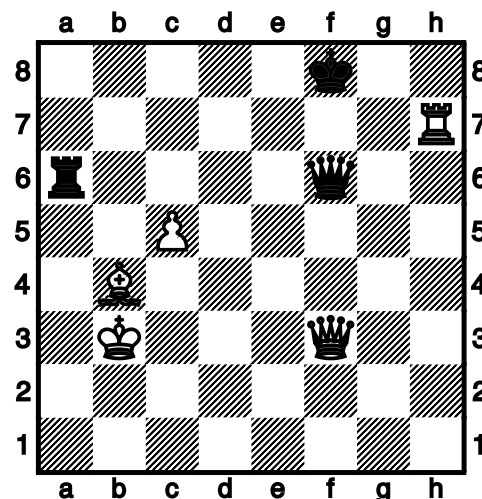
L'interception consiste à empêcher une pièce à jouer son rôle. Par exemple si dans une position donnée une pièce a pour fonction de protéger une autre, l'interception visera à mettre fin à cette protection. Typiquement en mettant quelque chose entre les deux pièces qui initialement se défendaient.

Position type



[Le fou noir empêche l'avance du pion vers e7 puis e8] 1.b4 [La diagonale est maintenant interceptée] ♟xb4 [1...axb4 2.e7 b3 3.e8♞ bxc2 4.♞c6 ♟b1 5.♞b5+] 2.♟xb4 axb4 3.e7 ♟xa2 4.e8♞ ♟b2 5.♞a4 1-0

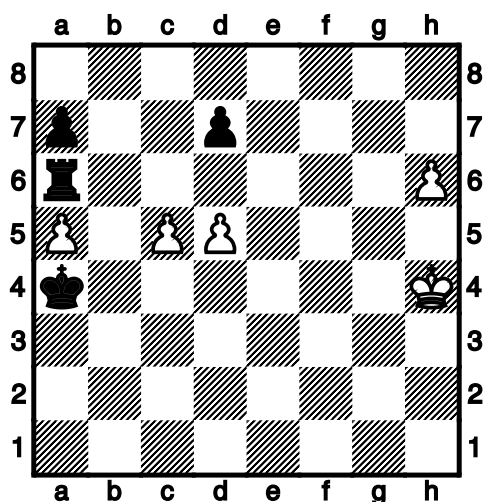
Position type



1.c6+ [Coupe, intercepte le lien entre la tour a6 et la dame f6] ♟g8 2.♞xf6 1-0

Exercices

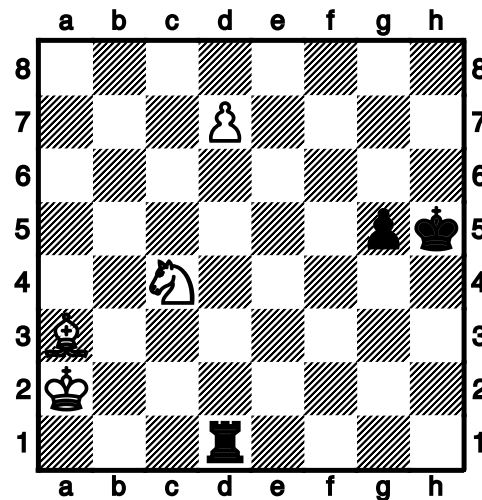
Position type



1.c6 [L'autre avance ne fonctionne pas 1.d6? ♞c6 2.h7 ♞c8 et la tour revient de justesse pour contrôler la case h8. Notons que dans cette position il reste peut-être encore l'une ou l'autre ressource pour les Blancs] 1...dxc6 2.h7 cxd5

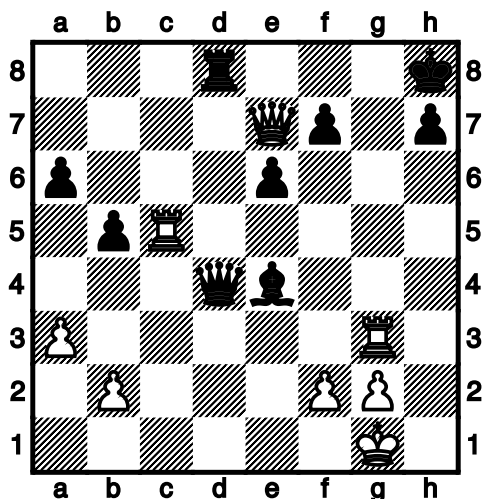
3.h8♞ 1-0

Position type



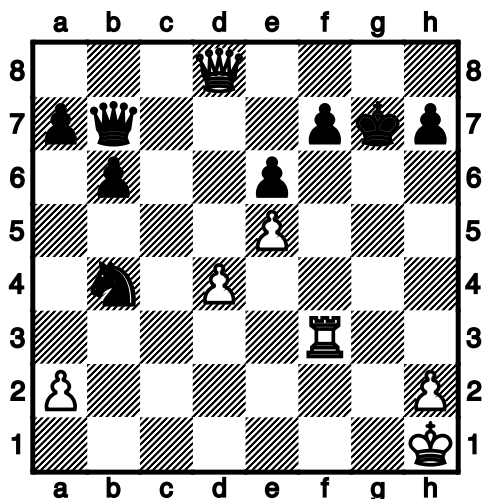
1.♟d6 1-0

Position type



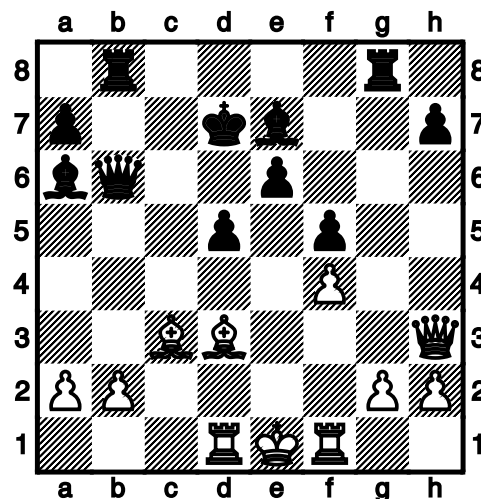
1. ♖d5!! ♜xd5 [1...exd5 2. ♜xd8#; 1...♙xd5 2. ♜xd8#; 1...♜xd5 2. ♜xd8#; 1...♜xd5 2. ♜xd8#; 1...♜xd5 2. ♜xd8#; 1...♜xd5 2. ♜xd8#; 1...♜xd5 2. ♜xd8#] 2. ♜xd8#

Löwenfisch, Rosenthal
Moscou 1924



1. d5! [Une magnifique interception] ♜xd5 [1...exd5 2. ♜g3+ ♔h6 3. ♜g5#; 1...♙xd5 2. ♜g3+ ♔h6 3. ♜g5#] 2. ♜f6+ ♔g8 3. ♜xf7+ ♔h8 4. ♜f8#

Reggio, Mises
Monte-Carlo 1903



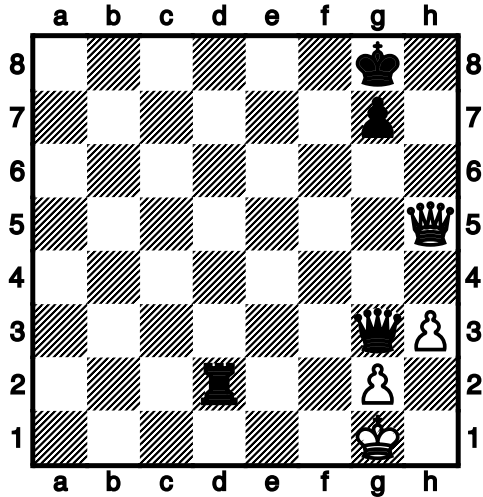
22. ... ♜g3 [Une magnifique interception] 23. ♜xg3 [Les Blancs ne peuvent prendre sous peine de mat 23.hxg3 ♜e3+ 24. ♔e2 ♜xe2#] 23...♔h4 24. ♜xh4 [24. ♜f3 ♔xg3+ 25. ♜xg3 ♜g1+ 26. ♔e2 ♔xd3+ 27. ♜dxd3 ♜xh2 avec un avantage pour les Noirs mais qui n'est pas si facile à concrétiser] 24...♜e3+ 25. ♔e2 ♜xe2# 0-1

L'échec perpétuel

Présentation du thème

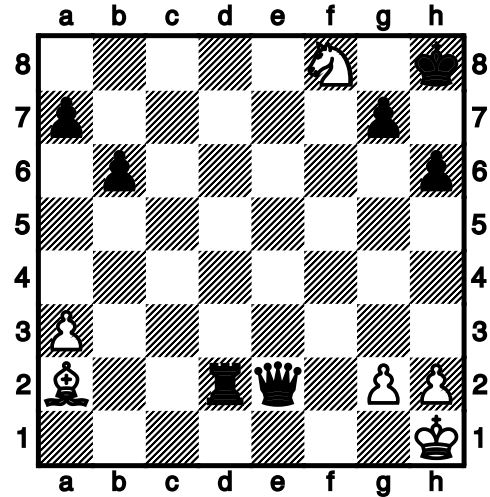
L'échec perpétuel est un mécanisme qui permet à un joueur de donner une série d'échecs sans fin. Dans ce cas la partie se termine par la nulle dès le moment où la position aura été répétée trois fois.

Position type



[La position blanche est perdue au niveau du matériel. Mais les Blancs ont un échec perpétuel qui leur assure le partage du point] 1. ♖e8+ ♔h7 2. ♜h5+ ♔g8 3. ♜e8+ [Les Blancs font passer leur dame de e8 en h5 sans fin tout en donnant un échec] 1/2

Position type



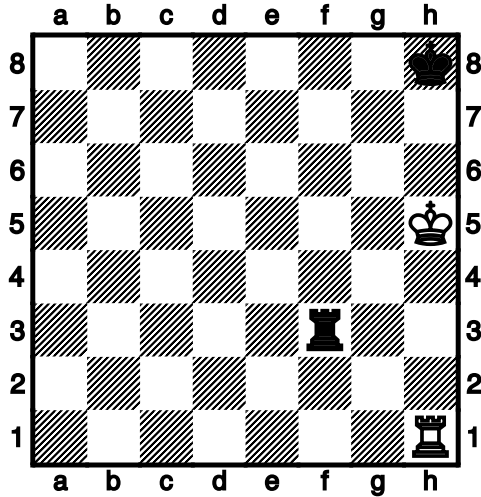
[Les Blancs se sauvent miraculeusement de la défaite grâce à un échec perpétuel] 1. ♔g6+ ♔h7 2. ♔f8+ ♔h8 3. ♔g6+ ♔h7 4. ♔f8+ 1/2

L'échec à la découverte

Présentation du thème

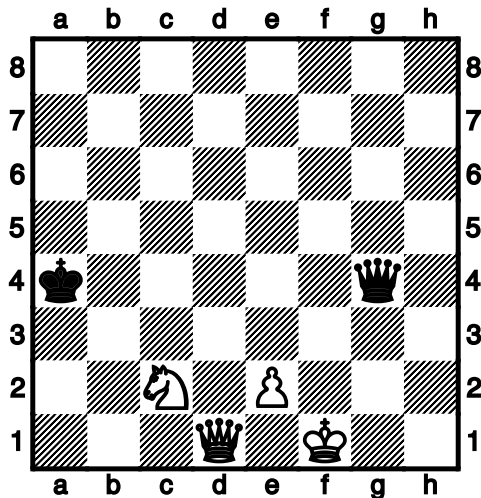
Coup par lequel la pièce jouée démasque une autre pièce qui donne un échec. L'échec ne provient donc pas de la pièce qui bouge mais bien de la pièce qui était cachée derrière.

Position type



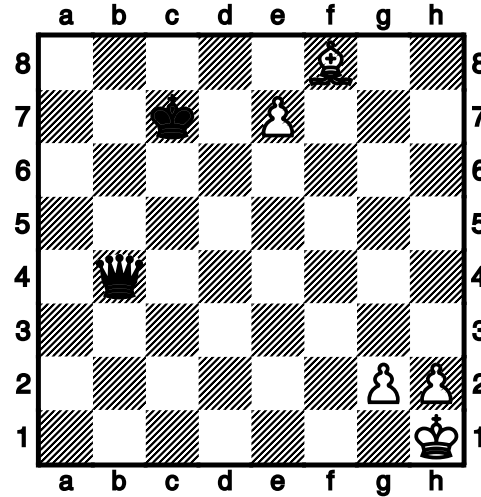
1.♔g4+ [Et le roi ramasse la tour noire] 1-0

Position type



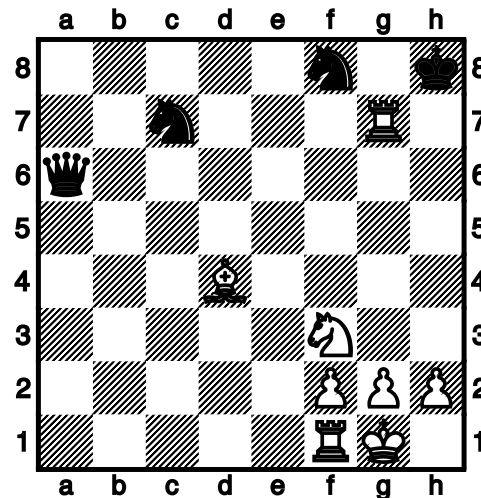
1.♞e3+ [En bougeant le cavalier, la dame met en échec le roi noir. Dans cette position le cavalier ne se fait pas prier pour attaquer la dame adverse !]

Position type



1.e8♙+ [Un échec à la découverte un peu particulier puisque ici c'est la pièce qui bouge qui donne échec] ♔d8 2.♙xb4 1-0

Position type



1.♖xc7+ [1.♞g5 donne mat en trois] 1...♔g8 2.♖g7+ ♔h8 3.♖a7+ [Les Blancs nettoient l'échiquier en profitant à chaque fois de l'échec à la découverte] ♔g8 4.♖xa6 1-0



Michail Botvinnik (champion du monde 1948-1957, 1958-1960 et 1961-1963)

Les mats

Le présent chapitre est consacré à l'étude des mats. Quasi tous nos exercices ainsi que la classification des mats sont tirés de l'excellent ouvrage "L'Art de faire mat" (Editions Le Triboulet, 1947) rédigé par **Georges Renaud** et **Victor Kahn**.

Voici les différents types de mat que nous allons aborder :

1. Mat du Berger
2. Mat du couloir
3. Mat de Légal
4. L'échec double
5. Mat à l'étouffée
6. Le sacrifice du Calabrais
7. Mat de Lolli
8. Mat d'Anderssen
9. Mat de Pillsbury
10. Mat d'Anastasia
11. Mat des Arabes
12. Pion de Damiano
13. Fou de Damiano
14. Mat de Morphy
15. Mat de Boden
16. Mat des épaulettes (guéridon)
17. Mat de Bakcburne
18. Mat du fou
19. Mat des deux tours

Certains auteurs donnent parfois d'autres dénominations ou d'autres types de mat avec des nuances parfois très fines.



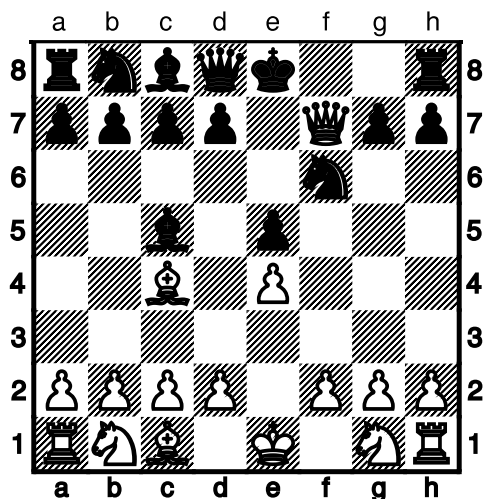
Le mat du berger

Présentation du thème

Certainement le mat le plus connu des joueurs qui débutent ! Il résulte de l'attaque combinée de la dame et du fou sur le pion f7 qui est uniquement défendu par le roi. On nomme aussi ce mat le coup du berger.

Position type

1.e4 e5 2.♘c4 ♘c5 3.♙h5 ♚f6 4.♙xf7#

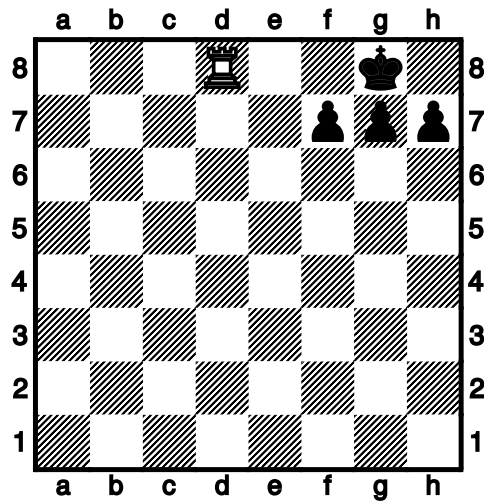


Le mat du couloir

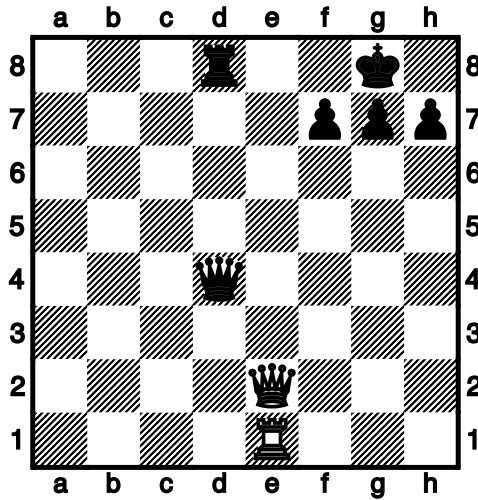
Présentation du thème

Le mat du couloir est l'un des plus fréquents sur l'échiquier. Ce mat est donné par une tour sur la 8^{ème} traverse et se caractérise par une impossibilité pour le roi de s'échapper car toutes les cases de fuite sont occupées par d'autres pièces (typiquement : les trois pions de son roque).

Illustration

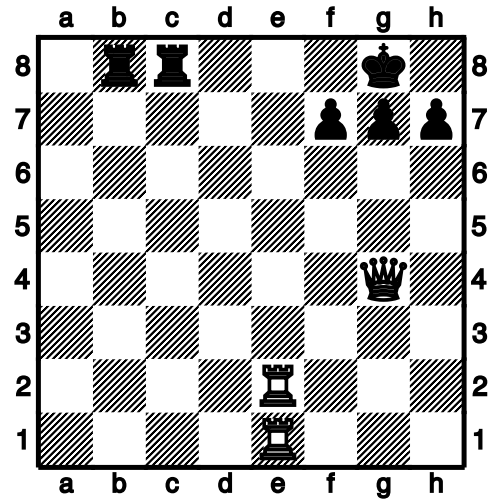


Position type



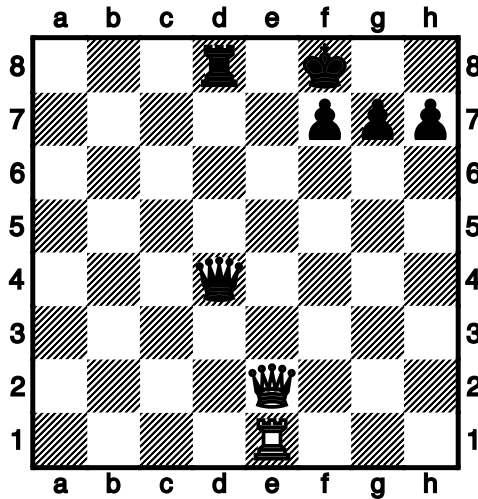
1. ♖e8+ ♜xe8 2. ♜xe8#

Position type



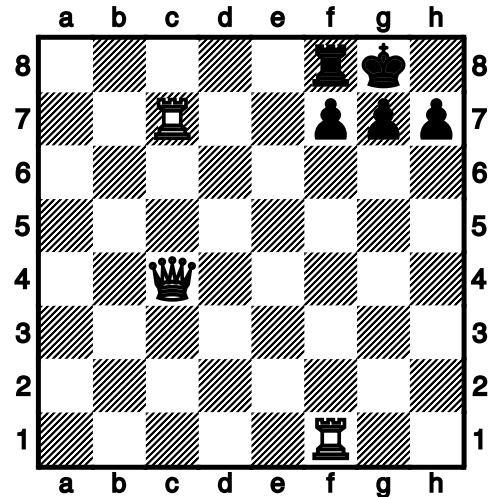
1. ♜xc8+ ♜xc8 2. ♖e8+ ♜xe8 3. ♜xe8#

Position type



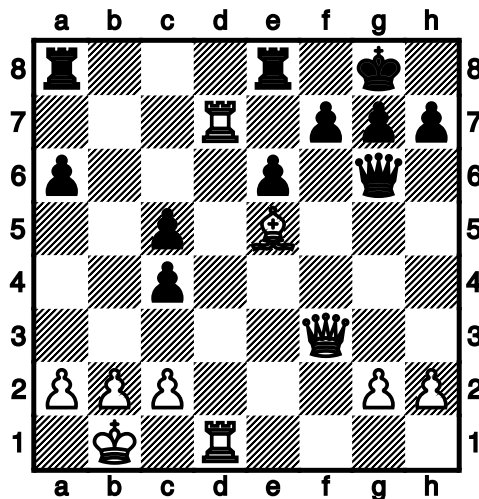
[Les Noirs contrôlent suffisamment la case e8 et donc il n'est pas possible d'exécuter de suite le classique mat du couloir. Comment réduire ce contrôle ?] 1. ♜e7+ ♔g8 2. ♜e8+ ♜xe8 3. ♜xe8#

Position type



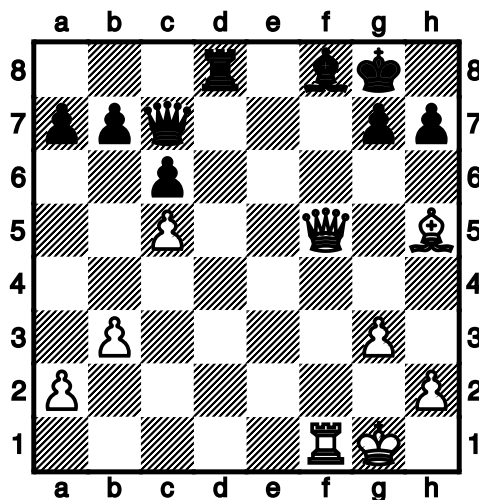
1. ♜xf7+ ♜xf7 2. ♜c8+ ♜f8 3. ♜xf8#

Anderssen A., Wyvill M.



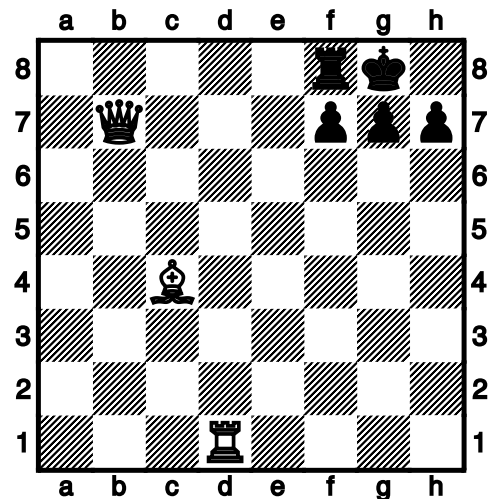
1. ♖xa8 ♜xa8 2. ♜d8+ ♜xd8 3. ♜xd8#

Réti R., Bogoljubov E.
New York 1924



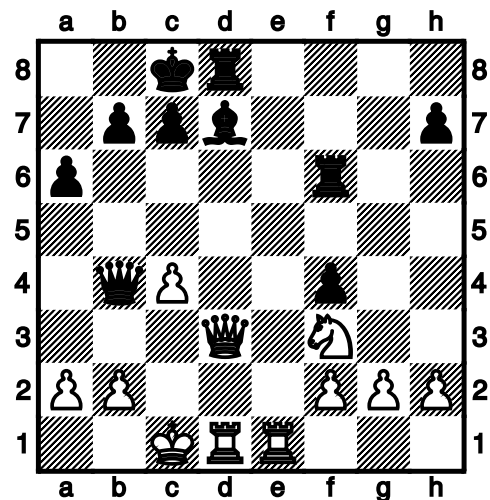
1. ♕f7+ ♖h8 [1... ♖xf7 2. ♖xf7+ ♖h8 3. ♖xf8+ ♜xf8 4. ♜xf8#] 2. ♕e8! [En isolant la tour de la défense du fou f8, les Blancs construisent une position type du mat du couloir] ♜xe8 [2... h5 3. ♖xf8+ ♖h7 4. ♖f5+ +-] 3. ♖xf8+ ♜xf8 4. ♜xf8#

Position type



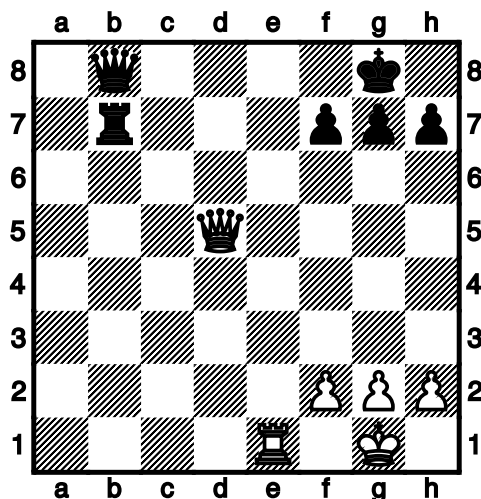
1. ♖xf7+ [1. ♕xf7+ ♖h8 et il n'y a pas de mat du couloir même si De7 gagne en quelques coups mais sur un autre thème] 1... ♜xf7 [1... ♖h8 2. ♖xf8#] 2. ♜d8#

Keres P., Alekhine A.,
Margate 1937



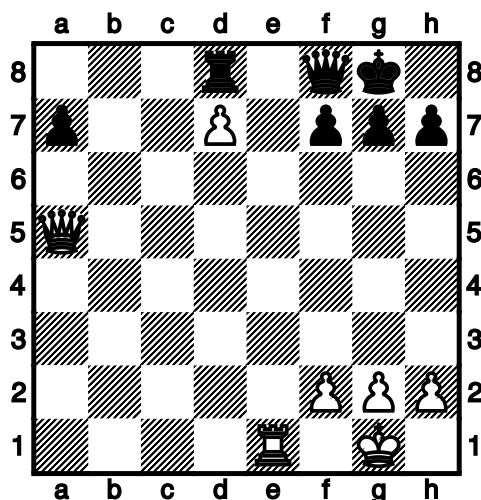
1. ♖xd7+ ♜xd7 [1... ♖b8 2. ♖xd8+-] 2. ♜e8+ ♜d8 3. ♜dxd8#

Position type



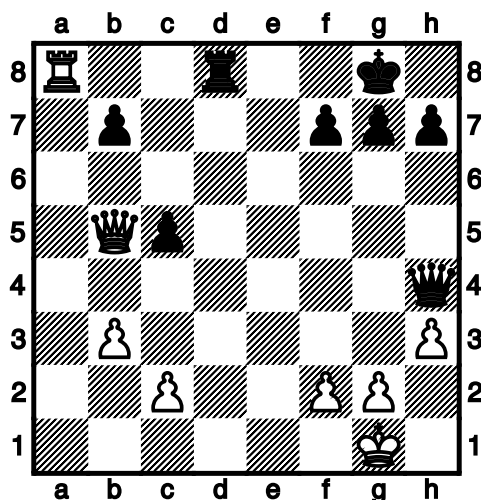
1. ♖xb7 ♗xb7 2. ♖e8#

Position type



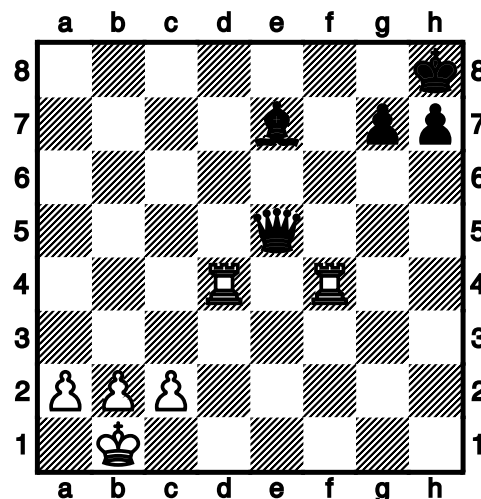
1. ♖xd8 ♗xd8 2. ♖e8+ ♗xe8 3. dxe8 ♗#

Position type



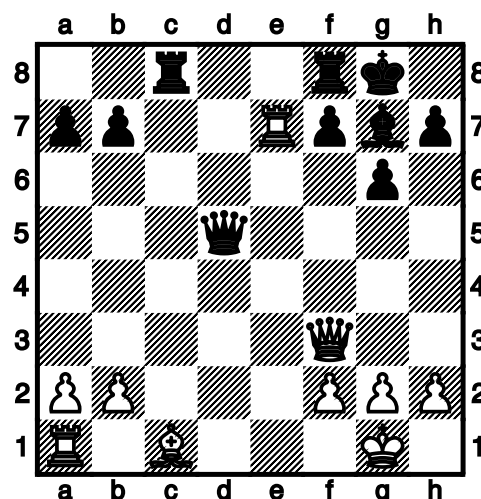
1. ♖e8+ ♖xe8 2. ♖xe8#

Position type



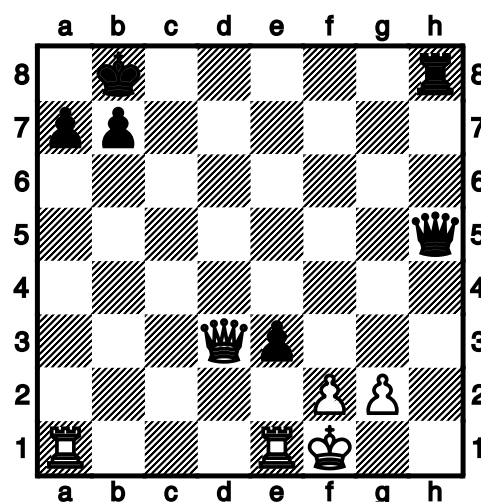
1. ♖d8+! [Un sacrifice de déviation] ♗xd8 [1... ♗f8
2. ♖dx8#] 2. ♖f8#

Position type

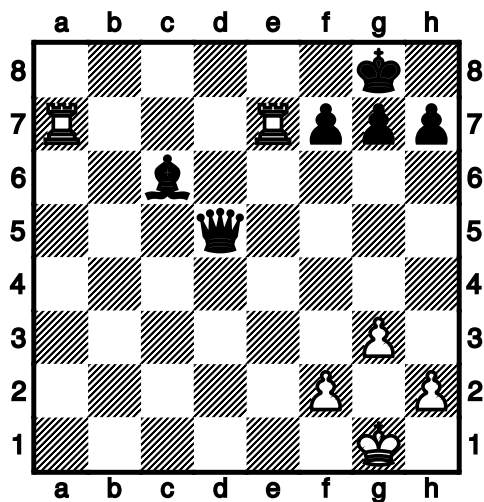


1... ♖xa2!! 2. ♖xa2 ♖xc1+ 3. ♖d1 ♖xd1+ 4. ♖e1
♖xe1#

Position type

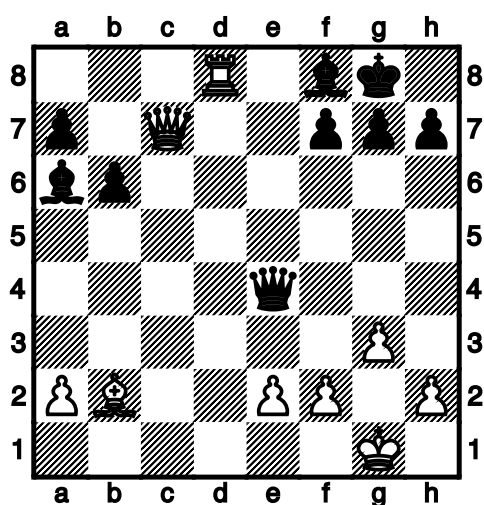


1... e2+ 2. ♖xe2 [2. ♖xe2 ♖h1#; 2. ♔g1 ♖h1#]
2... ♖h1# Position type



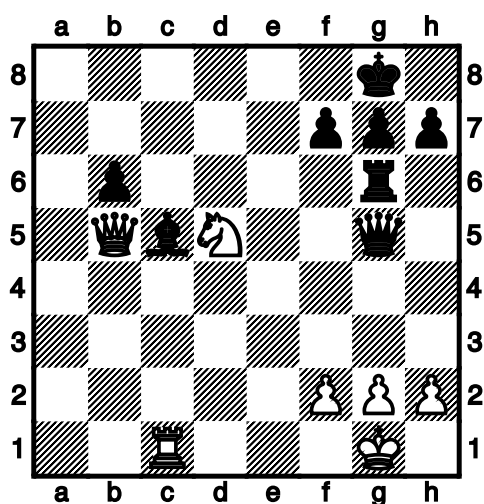
1. ♖a8+ ♕xa8 [1... ♜d8 2. ♖xd8+ ♕e8 3. ♖dxe8#]
2. ♖e8#

Pezelj, Beslin, 2011



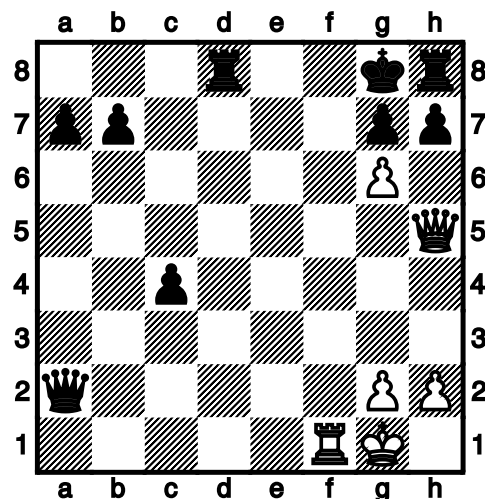
1. ♖xf8+ ♕xf8 2. ♜d8+ [Ne permet pas de donner
la mat est : 2. ♕a3+ ♕e8 et le roi s'échappe]
2... ♜e8 3. ♕a3+ ♕g8 4. ♜xe8#

Position type



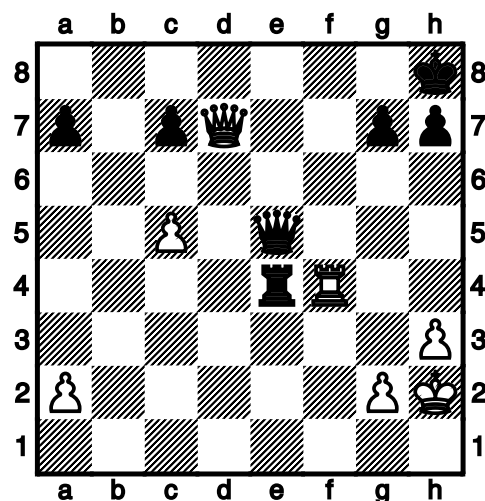
1. ♜e8+ ♕f8 2. ♜xf8+ ♕xf8 3. ♖c8+ ♜d8 4. ♖xd8#

Position type



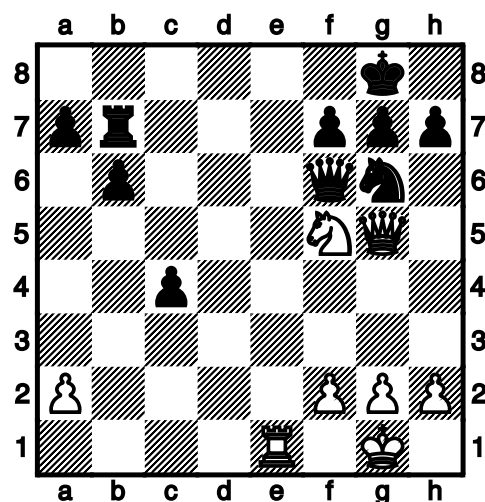
1. gxf7+ ♖xh7 2. ♜f7+ ♕h8 3. ♜f8+ ♖xf8 4. ♖xf8#

Position type



1. ♜d8+ ♜e8 2. ♖f8+ ♜xf8 3. ♜xf8#

Position type



1. ♖e8+ ♕f8 2. ♕h6+ ♜xh6 [2... ♕h8 3. ♖xf8#]
3. ♖xf8+ ♕xf8 4. ♜d8#

Le Mat de Légal

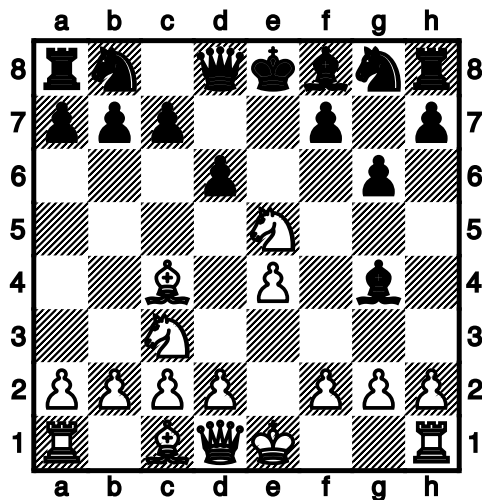
Présentation du thème

Sir Kermeur de Légal (1710-1792) est né à Versailles. Il était considéré comme l'un des plus forts joueur du Café de la Régence jusqu'au moment où il fut battu par **Philidor**.

Le mat de Légal est une manœuvre combinée de deux cavaliers et d'un fou qui amène au mat. En déplaçant leur cavalier cloué, les Blancs semblent sacrifier leur dame mais c'est pour lancer une attaque fatale. Il existe diverses formes de cette attaque. Parfois un seul cavalier associé à un fou suffisent.

*Kermur de Légal, ?
Joué à Paris vers 1751*

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4 ♙g4 [Joué trop rapidement. Trois raisons : 1. le fou peut être attaqué directement par h3; 2. le clouage n'est pas absolu (dans le sens où ce n'est pas le roi qui est derrière mais bien la dame) et donc le cavalier pourrait bien se déplacer si l'occasion se présente; 3. les Noirs dévoilent trop rapidement où il mettent leur fou. Il est préférable de d'abord développer les cavaliers et ensuite de sortir les fous] 4.♘c3 g6? 5.♘xe5!

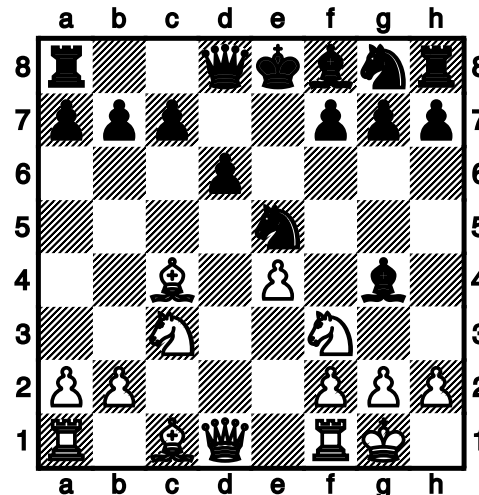


5. ... ♙xd1 [5...dxe5 6.♙xg4± et les Blancs ont un pion de plus] 6.♙xf7+ ♔e7 7.♘d5#

*Falkbeer E., ?
Vienne 1847*

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 [La partie écossaise] exd4 4.♙c4 d6 5.c3 [Les Blancs offrent un pion pour accélérer leur développement] 5...dxc3 6.♘xc3 ♙g4?! [Le fou sort trop tôt. Ce n'est pas encore fatal mais c'est un indicateur montrant que les Noirs ont une connaissance moyenne de la

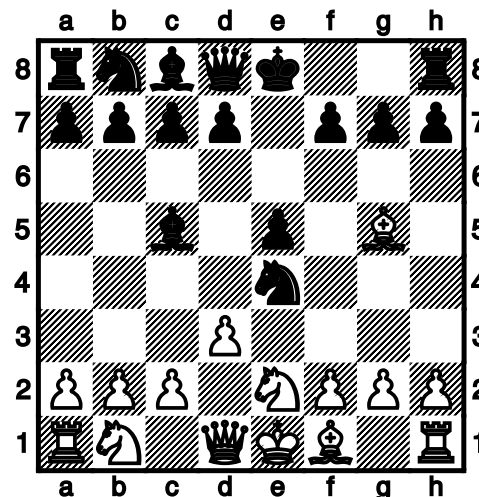
stratégie. Il fallait jouer 6. ... ♘f6] 7.0-0 ♘e5??



8.♘xe5 ♙xd1 [8...dxe5 9.♙xg4+—] 9.♙xf7+ ♔e7 10.♘d5#

Partie entre ? et ?

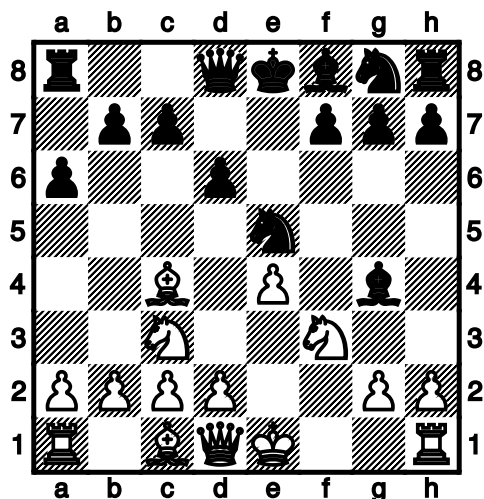
1.e4 e5 2.♘e2 ♘f6 3.d3 ♙c5 4.♙g5 ♘xe4



5.♙xd8 ♙xf2#

Pillsbury N., Fernandez
Hanovre, 16/03/1900

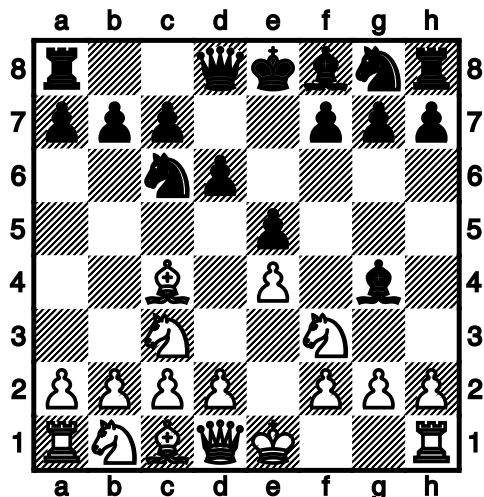
1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.f4 d6 4.♗f3 a6? [Une perte de temps car rien n'indiquait que les Blancs comptaient mettre leur fou en b5] 5.♙c4 [La case f7 est déjà visée ... Et nos deux cavaliers sont déjà sortis] 5...♙g4 6.fxe5 ♗xe5? [Position de base de l'exercice]



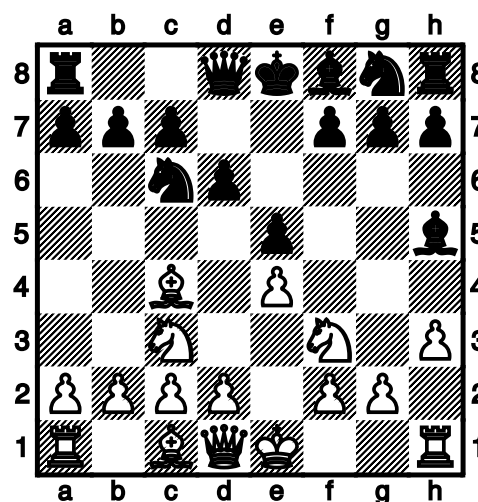
7.♗xe5 ♙xd1 [7...dxe5 8.♙xg4+; 7...♙h4+ 8.g3+/-] 8.♙xf7+ ♔e7 9.♗d5#

Chéron A., ?

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♙c4 d6 4.♗c3 ♙g4?



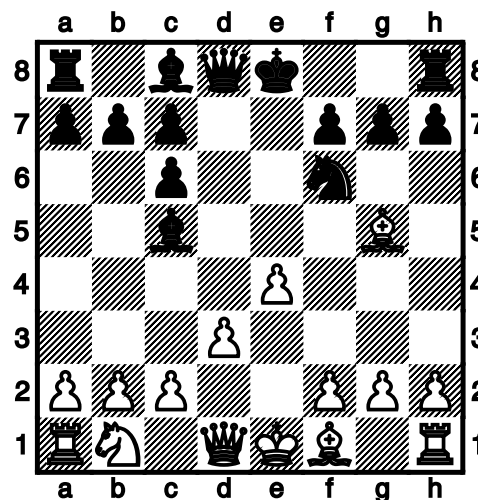
5.h3 [5.♗xe5?? ♗xe5 et les Noirs défendent leur fou] 5...♙h5?



6.♗xe5 [Le fou étant maintenant placé en h5, il ne sera pas défendu par le cavalier noir si celui-ci reprend en e5] ♙xd1 7.♙xf7+ ♔e7 8.♗d5#

Partie entre ? et ?

1.e4 e5 2.♗f3 ♗f6 3.♗xe5 ♗c6 4.♗xc6 dxc6 5.d3 ♙c5 6.♙g5



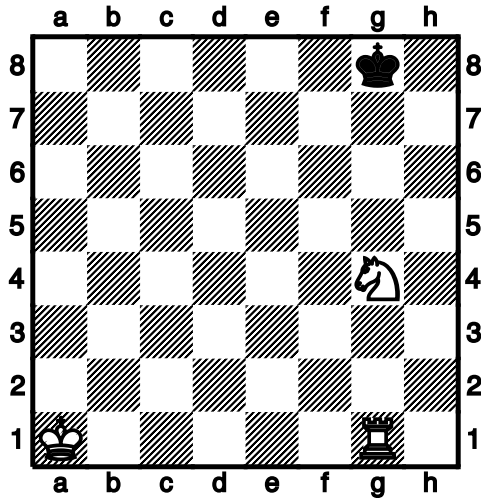
6...♗xe4! 7.♙xd8 ♙xf2+ 8.♔e2 ♙g4# 0-1

L'échec double

Présentation du thème

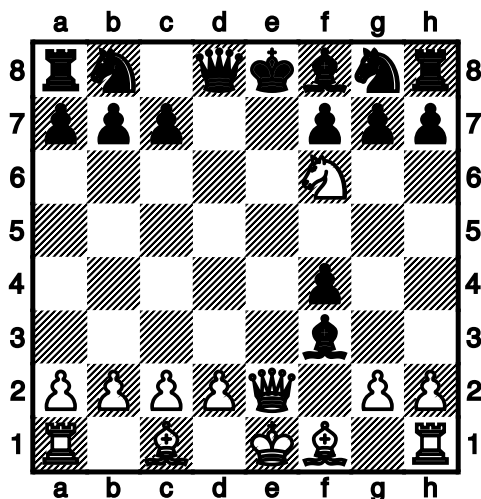
Situation d'attaque dans laquelle un camp donne deux échecs au roi adverse après avoir déplacé une pièce. Dans cette situation le camp attaqué est contraint de devoir déplacer son roi. L'échec double est bien souvent le prélude d'une attaque de mat !

Position type

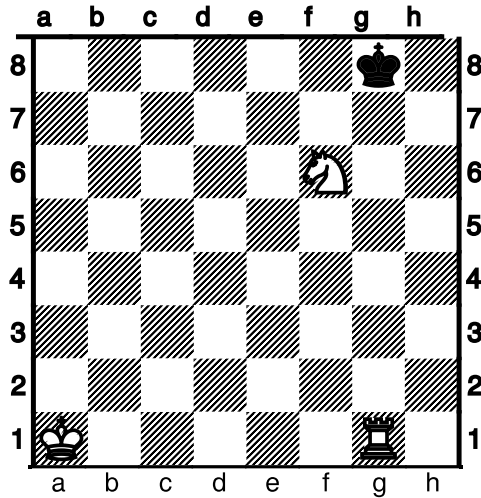


Meek A., ?
Etats-Unis, 1859

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 d5 4.♗c3 dxe4 5.♗xe4 ♕g4
6.♖e2 ♗xf3 7.♗f6#



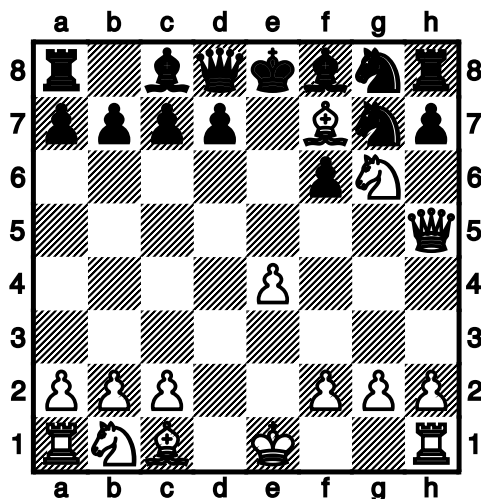
Position type



Fritz A., ?
Allemagne 1885

[En jouant Cf6+ (ou Ch6+)] les Blancs donnent deux échecs en même temps. Ce qui implique que le roi noir devra nécessairement bouger]

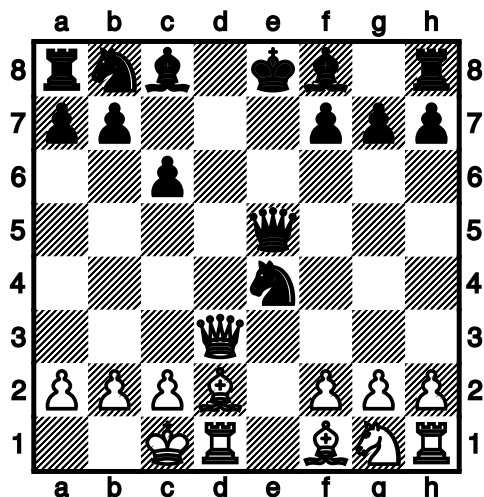
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 ♗xd4 4.♗xe5 ♗e6 5.♗c4
f6? 6.♖h5+ g6 7.♗xg6 ♗g7 8.♗f7+!!



8. ... ♔xf7 9.♗e5+ ♗e6 10.♖f7+ ♗d6 [10...♗xe5
11.♖d5#] 11.♗c4+ ♗c5 [11...♗c6 12.♖d5#]
12.♖d5+ ♗b4 13.a3+ ♗a4 14.b3#

Réti R., Tartakower X.
Vienne 1910

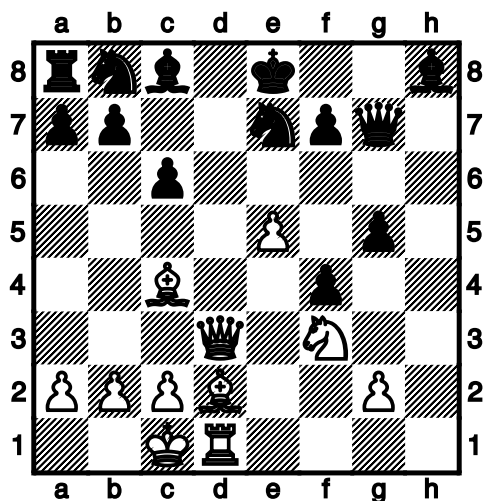
1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♗f6 5.♖d3 e5
6.dxe5 ♖a5+ 7.♙d2 ♖xe5 8.0-0-0 ♗xe4?



9.♖d8+ ♔xd8 10.♙g5+ ♔c7 [10...♔e8 11.♖d8#]
11.♙d8#

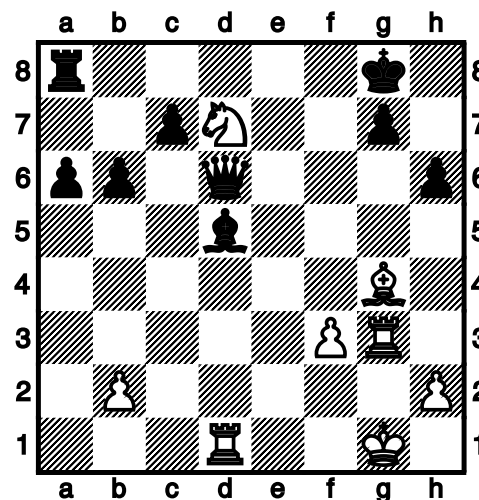
Falkbeer E., Simpson
Londres

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.♙c4 ♙g7 5.d4 d6
6.♖d3 c6 7.h4 h6 8.♙d2 ♖f6 9.hxg5 hxg5 10.♖xh8
♙xh8 11.e5 dxe5 12.dxe5 ♖g7 13.0-0-0 ♗e7?



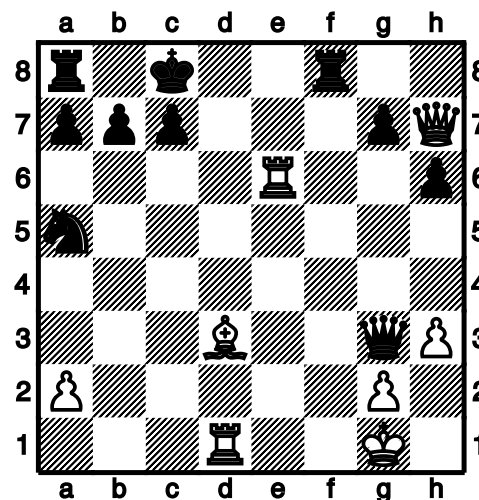
14.♖d8+ ♔xd8 15.♙a5+ ♔e8 16.♖d8#

Salwe, Marco
Ostende 1907



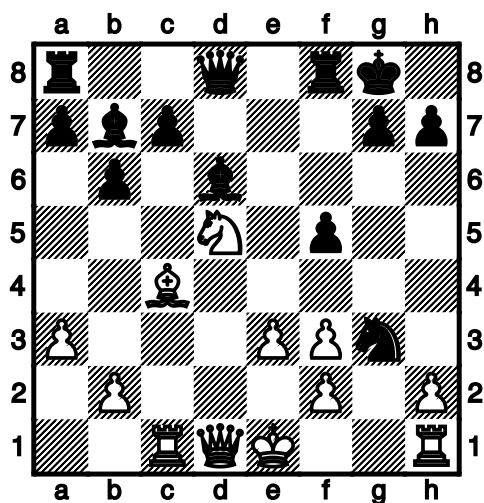
1.♖xd5! ♖xd5 [Il existe des coups de défense
comme 1...♖f4= mais alors nous passons à côté
du thème de l'exercice] 2.♗f6+ gxh6 3.♙e6+
[Echec double] 3...♔h8 4.♙xd5 1-0

Steinitz, Schlechter
Londres 1863



1.♖f5! ♖xf5 [1...b6 2.♙a6+ ♔b8 3.♖xf8#; 1...♖d6
2.♖e8#] 2.♖e8+ ♔d7 3.♙b5#

Johnston, Marshall
Chicago 1899



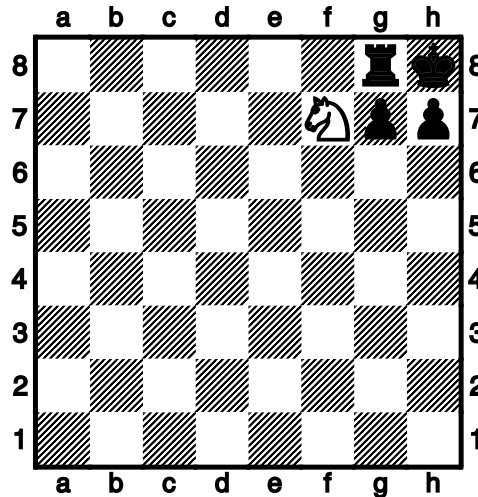
1. ♖e7+ ♔h8 2. ♖g6+ hxg6 3. hxg3+ ♚h4 4. ♖fxh4#

Le mat à l'étouffée

Présentation du thème

Ce type de mat est toujours réalisé par un cavalier qui donne échec au roi dans une position où ce dernier ne peut bouger car toutes les cases aux alentours sont occupées par des pièces (quasi toujours de son propre camp).

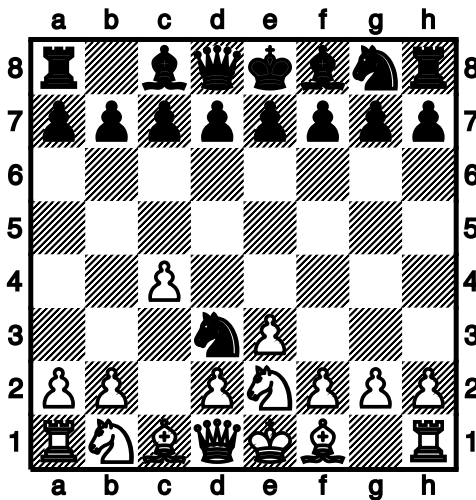
Illustration



Exercices

Position type

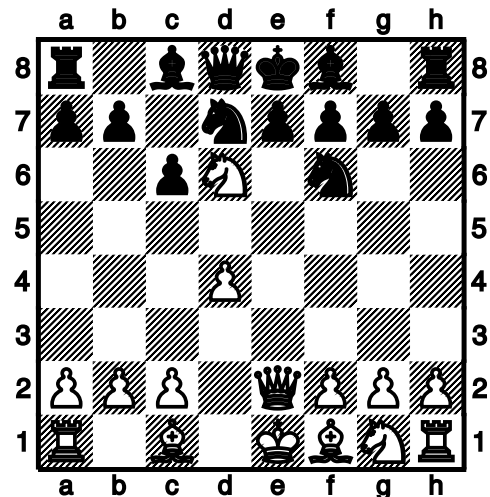
1.c4 ♖c6 2.e3 ♖b4? 3.♗e2?? ♖d3#



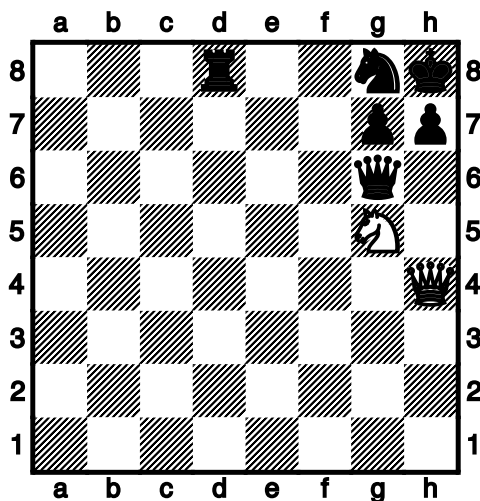
Arnold, Bohm

Munich, 1932

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♗c3 dxe4 4.♗xe4 ♖d7 5.♗e2 ♗gf6?? 6.♗d6#

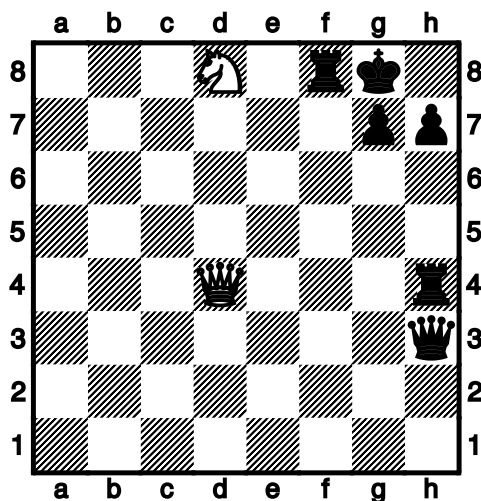


Position type



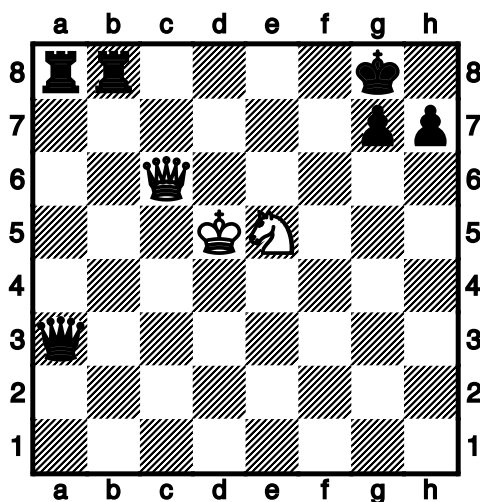
1. ♖xh7+ ♜xh7 2. ♘f7#

Position type



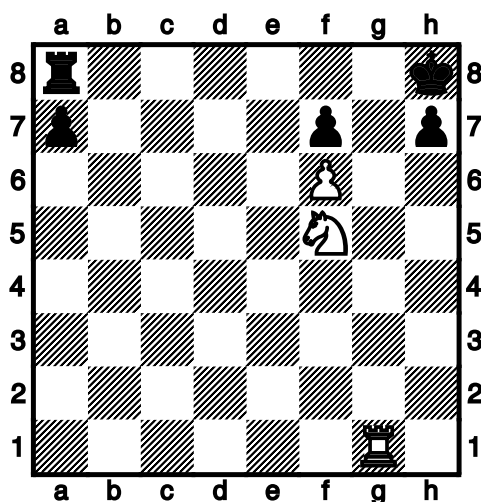
1. ♜d5+ ♔h8 2. ♘f7+ ♔g8 3. ♘h6+ ♔h8 4. ♜g8+ ♝xg8 5. ♘f7#

Position type



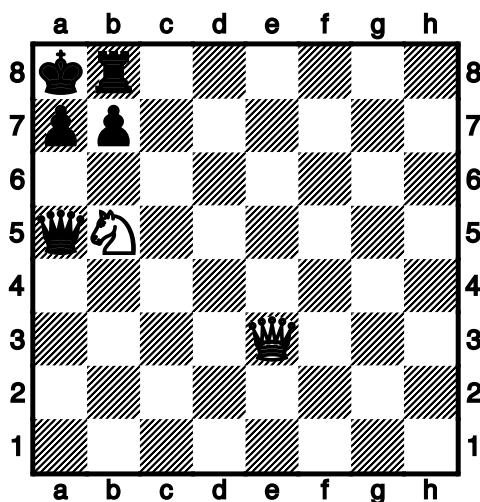
1. ♜e6+ ♔h8 2. ♘f7+ ♔g8 3. ♘h6+ [Il existe un autre mat qu'il est bon de signaler : 3. ♘d8+ ♔h8 4. ♜e8+ ♜f8 5. ♜xf8#] 3... ♔h8 4. ♜g8+ ♝xg8 5. ♘f7#

Position type



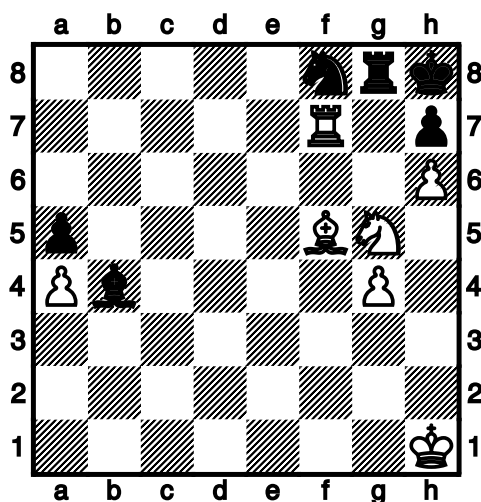
1. ♘h6 ♝f8 [1... ♝g8 2. ♘xf7#] 2. ♝g8+ ♝xg8 3. ♘xf7#

Position type



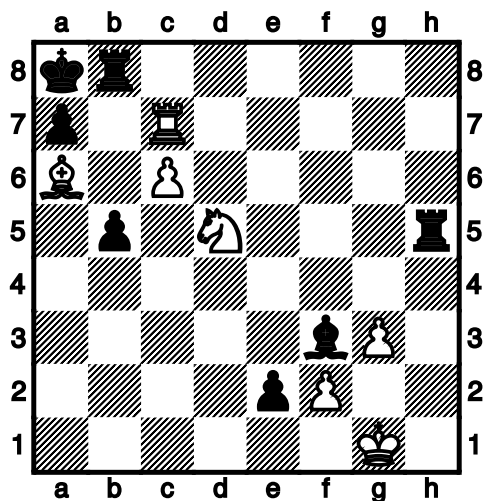
1. ♜xa7+ ♜xa7 2. ♘c7#

Position type



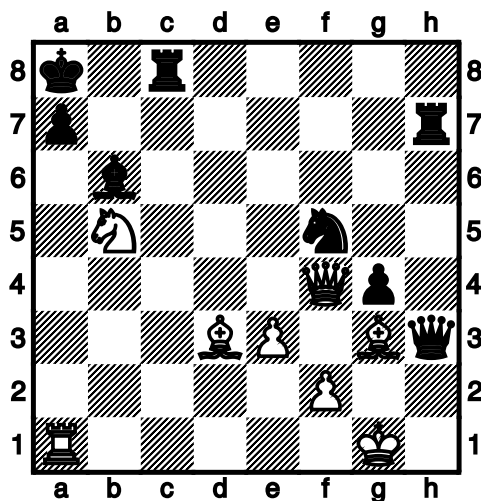
1. ♝xh7+ ♘xh7 2. ♘f7#

Etude de Stamma



1. ♖b7+ ♜xb7 2. ♞c8+ [Libère la case c7 pour une arrivée immédiate du cavalier blanc] 2... ♜b8 3. ♘c7#

Etude de Stamma



1. ♙e4+ ♜b7 [1... ♞c6 2. ♜b8#] 2. ♜b8+ ♜cxb8 3. ♜xa7+ ♙xa7 4. ♘c7#

Le sacrifice du Calabrais

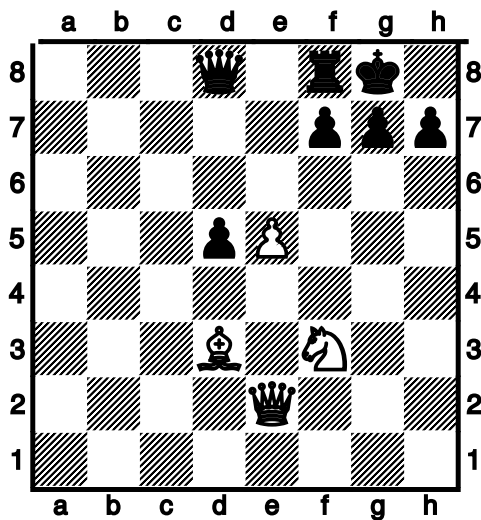
Présentation du thème

Le calabrais **Gioachino Greco** (1600-1634) est considéré comme le premier joueur professionnel. Il remporta de nombreux matches-défi. Dès l'âge de 20 ans, il écrit son "Traité du très noble jeu" qui constitua un guide précieux durant deux siècles. Brillant tacticien, il est considéré de 1622 à sa mort, comme champion du monde officieux.

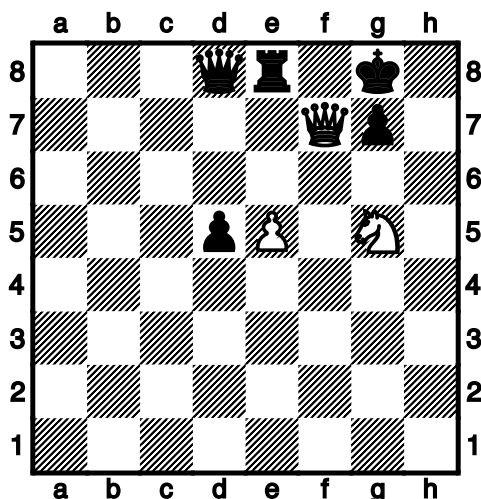
Le sacrifice du Calabrais consiste à sacrifier un fou en h7 afin d'extraire le roi adverse de sa protection des pions du roque. Les Blancs enchaînent alors en donnant un échec grâce à leur cavalier. L'attaque ne mène pas toujours au mat et les coups de défense des Noirs peuvent être nombreux.

Exercices

Position type



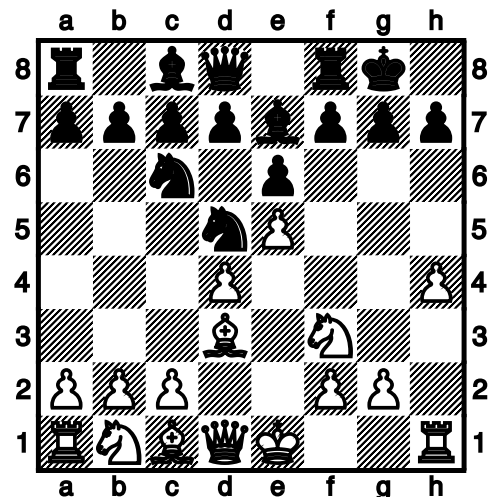
1. ♖xh7+ ♔xh7 2. ♘g5+ ♔g8 [La sortie du roi mène toujours à des lignes trop longues pour être analysées dans le présent cahier : 2... ♖g6 3. ♗d3+ f5 (3... ♖h5 4. ♗h7+) 4. exf6+ ♔xf6 5. ♗a6+ ♔e5 6. ♗e6+ +- avec une attaque redoutable] 3. ♗h5 ♝e8 4. ♗xf7+ [4. ♗h7+ ♔f8 5. ♗h8+ ♔e7 6. ♗xg7 ♔d7 et les Noirs s'échappent ! Les Blancs doivent donc d'abord liquider le pion en f7]



4... ♖h8 5. ♗h5+ ♔g8 6. ♗h7+ ♔f8 7. ♗h8+ ♔e7 8. ♗xg7#

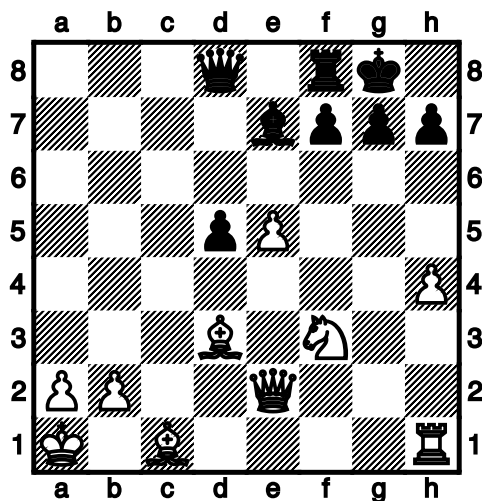
Greco G., ?
Traité 1619

1. e4 e6 2. d4 ♗f6 3. ♖d3 ♗c6 4. ♗f3 ♖e7 5. h4 0-0 6. e5 ♗d5



7. ♖xh7+ ♔xh7 8. ♘g5+ ♔g8 [8... ♖xg5 9. hxg5+ A) 9... ♖g6 10. ♗h5+ ♔f5 11. ♗h3+ ♔e4 (11... ♖g6 12. ♗h7#) 12. ♗d3#; B) 9... ♖g8 10. ♗h5 f5 11. g6 ♝e8 12. ♗h8#; 8... ♖g6 9. h5+ ♔h6 (9... ♖f5 10. g4#) 10. ♗xf7+ ♔h7 11. ♗xd8+-] 9. ♗h5 ♖xg5 10. hxg5 f6 11. g6 ♗xd4 12. ♗h8#

Position type



1. ♖xh7+ ♔xh7 2. ♗g5+ ♔g8 [2... ♔g6 mène à une attaque dont il n'est pas toujours aisé de mesurer les conséquences sur l'échiquier 3. ♜d3+ f5 4. exf6+ ♔xf6 5. ♖f1+ ♔e5 6. ♜g3+ ♔d4 7. ♜c3#] 3. ♜h5 ♗xg5 4. hxg5 f5 5. g6 [5.e6 gagne aussi] 5... ♖e8 6. ♜h8#

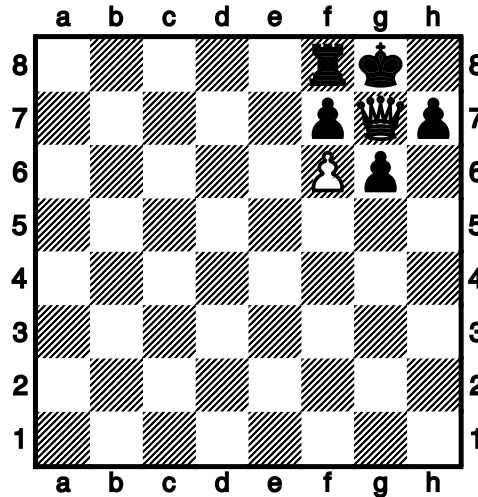
Le mat de Lolli

Présentation du thème

Giani Batista Lolli (1698 - 1769) est un joueur italien de première force du 18^{ème} siècle. En 1763 il publia un traité théorique sur le jeu d'échecs.

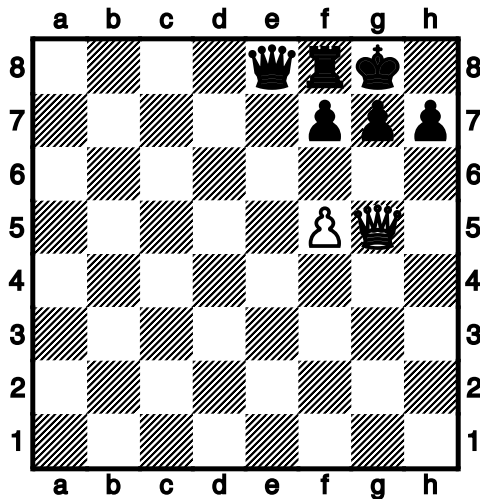
Le mat de Lolli nous montre la remarquable force que peut acquérir un pion qui accède à la 6^{ème} rangée tout en s'y maintenant.

Illustration



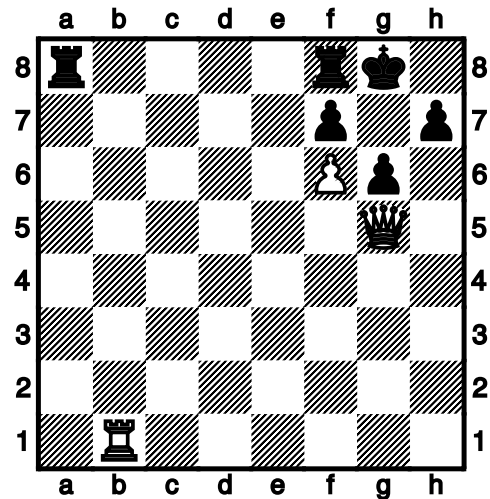
Exercices

Position type



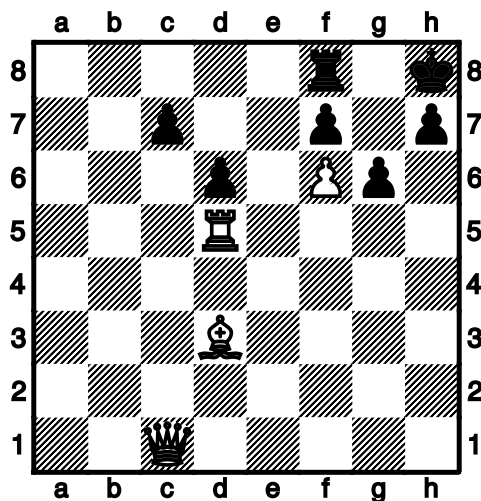
1.f6 g6 2.♖h6 [Et le mat en g7 ne peut plus être évité]

Position type



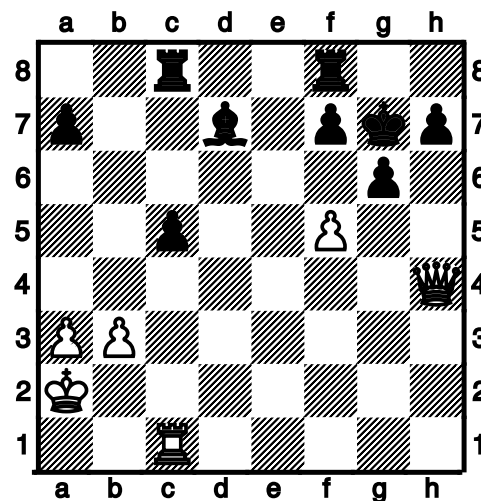
1...♔h8 2.♖h6 ♜g8 3.♖xh7+ ♔xh7 4.♞h1#

Position type



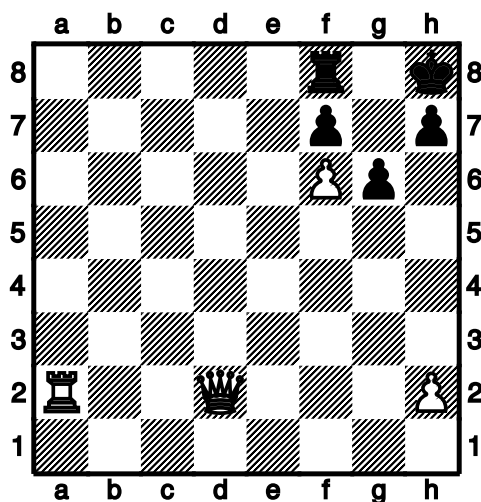
1. ♖h6 ♜g8 2. ♗xh7+ ♔xh7 3. ♞h5#

Position type



1. f6+ ♔h8 [1... ♔g8 2. ♗h6 1-0] 2. ♗h6 ♜g8
3. ♗xh7+ ♔xh7 4. ♞h1+ ♔h3 5. ♞xh3#

Position type



1. ♗h6 ♜g8 2. ♞a8 ♞xa8 [2... g5 3. ♗g7#] 3. ♗g7#

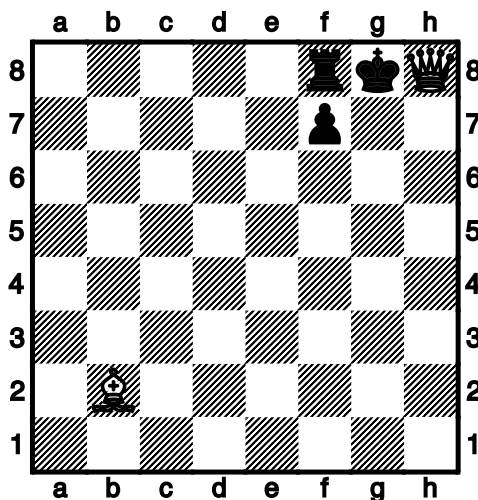
Le mat d'Anderssen

Présentation du thème

Adolf Anderssen (1818-1879), professeur de mathématiques, est l'un des plus brillants joueurs de son époque. Il remporte le tournoi de Londres en 1851 qui est considéré comme le premier tournoi international au monde. En matches, il rencontre nombre de forts joueurs dont Paul Morphy contre qui il perd en 1858.

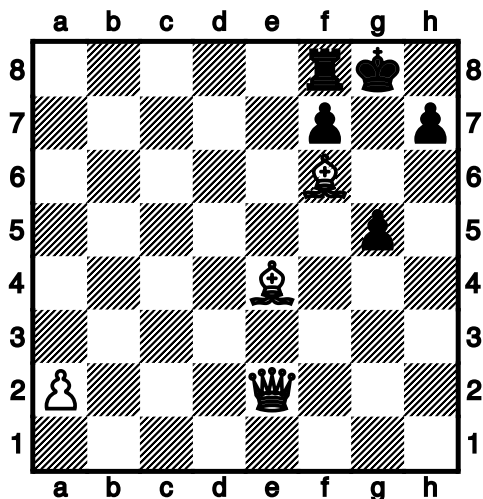
Le mat d'Anderssen est construit autour de l'attaque victorieuse d'une dame ou d'une tour sur la case h8 défendue par un un fou (ou parfois un pion). De nos jours, cette arme tactique est régulièrement utilisée par les joueurs d'attaque.

Illustration



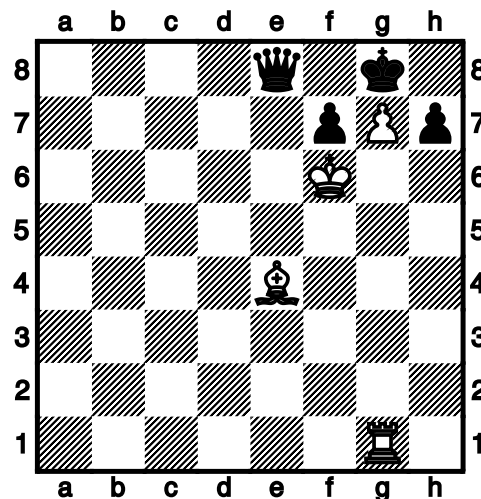
Exercices

Position type



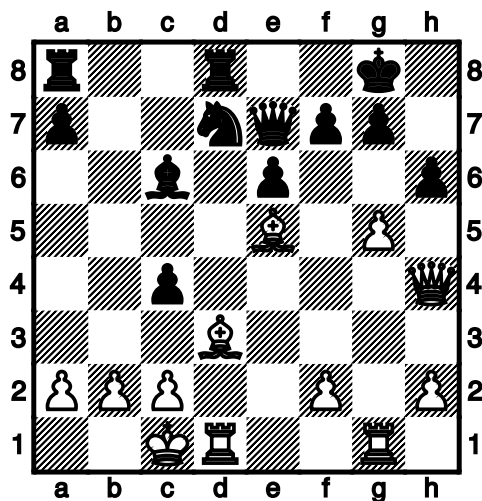
1. ♕xh7+ ♔xh7 2. ♖h5+ ♔g8 3. ♖h8#

Position type



1. ♕xh7+ ♔xh7 2. ♖h1+ ♔g8 3. ♖h8#

Spielmann, L'Hermet
Magdeburg, 1927



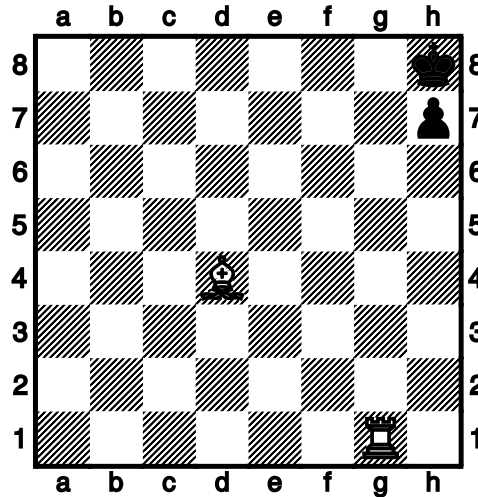
22. ♖xh6!! gxf6 [22...f6 23. ♖h7+ ♔f7 (23...♔f8 24. ♖h8+ ♔f7 25. g6#) 24. ♕g6+ ♔f8 25. ♖h8#] 23. gxf6+ ♔f8 24. ♖g8+ ♔xg8 25. h7+ ♔f8 26. h8♖# 1-0

Le mat de Pillsbury

Présentation du thème

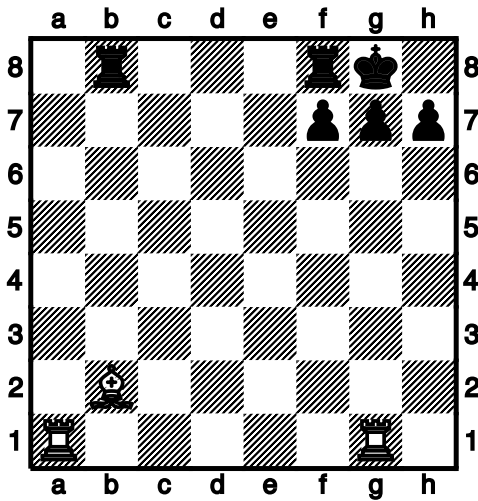
Ce type de mat est fréquemment utilisé comme arme par les tacticiens : l'attaquant sacrifie une tour avec un échec double afin de donner un échec fatal par la suite. Ce mat nécessite la collaboration d'un fou ayant comme fonction de réduire les cases de fuite du monarque maté.

Illustration



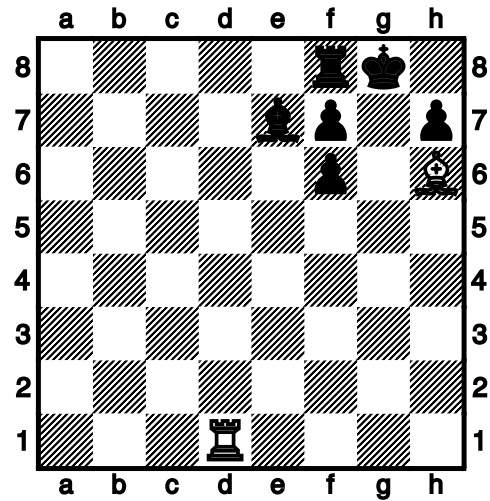
Exercices

Position type



1. ♖xg7+ ♔h8 2. ♗g8+ ♔xg8 3. ♖g1#

Position type



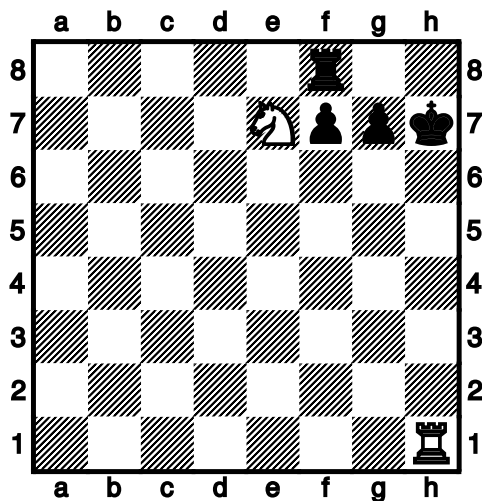
1. ♖g1+ ♔h8 2. ♖g7+ ♔g8 3. ♗xf6#

Le mat d'Anastasia

Présentation du thème

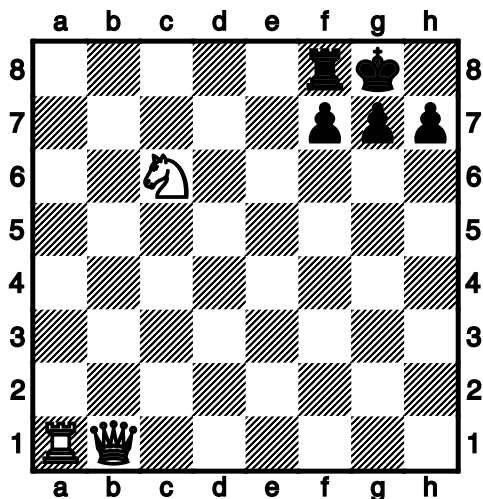
La mécanique de ce mat repose principalement sur la position du cavalier qui contrôle les cases de fuite du roi. Le mat ressemble quelque peu au mat du couloir sauf qu'il est donné sur une colonne ou une traverse.

Illustration



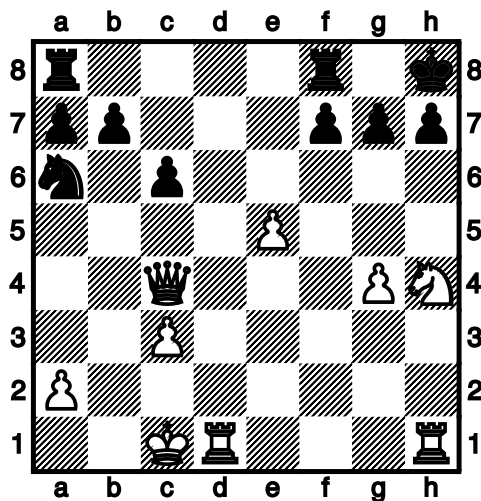
Exercices

Position type



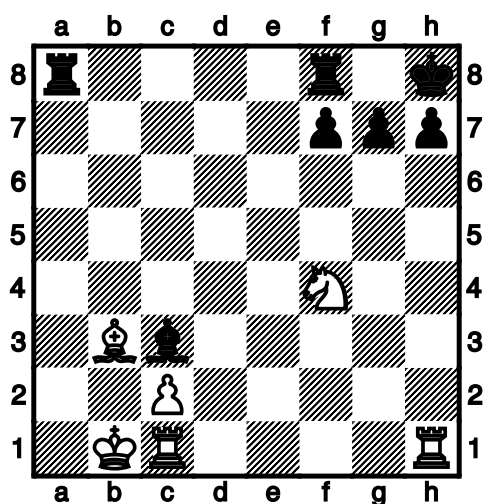
1. ♖e7+ ♔h8 2. ♗xh7+ ♔xh7 3. ♖h1#

Van Gottschall H., ? Avant 1901



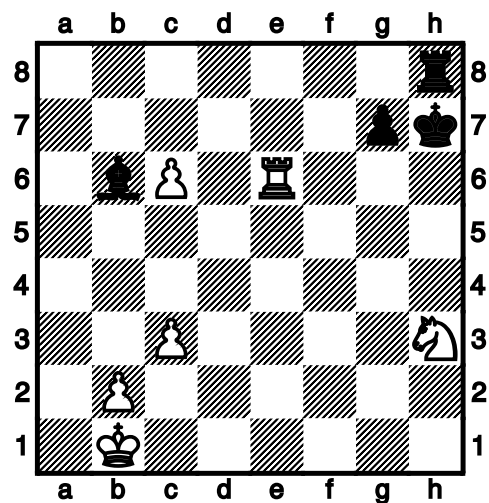
1. ♖g6+ ♔g8 [1...fxg6 2. ♖xh7+ ♔xh7 3. ♖h1#]
2. ♖e7+ ♔h8 3. ♖xh7+ ♔xh7 4. ♖h1#

*De La Bourdonnais C.
1833*



1. ♘g6+ ♔g8 [1...fxg6 2. ♖xh7+ ♔xh7 3. ♖h1#]
2. ♘e7+ ♔h8 3. ♖xh7+ ♔xh7 4. ♖h1#

Position type



1. ♘g5+ ♔g8 2. ♖e8#

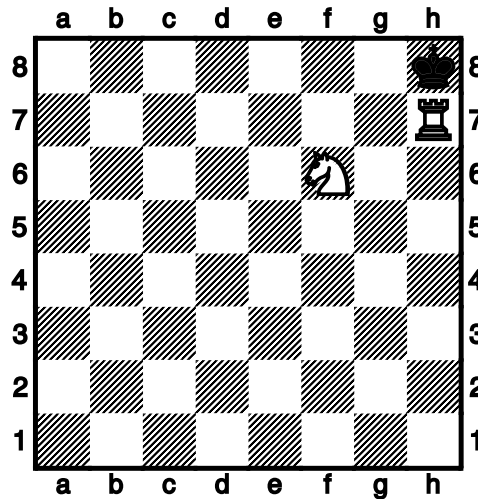
Le mat des Arabes

Présentation du thème

Ce type de mat requiert les conditions suivantes :

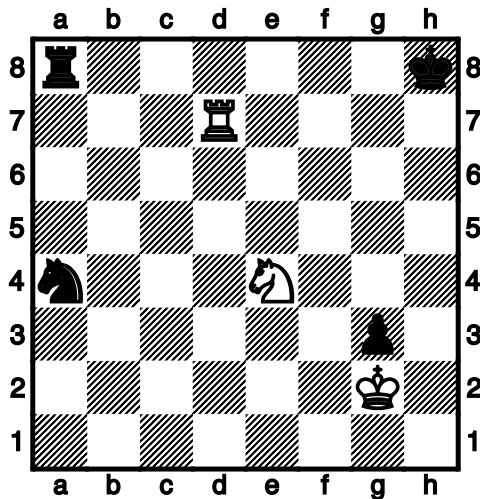
1. le monarque adverse doit être dans un coin de l'échiquier
2. un cavalier doit contrôler les cases de fuites latérales du roi adverse
3. une tour (ou une dame) donne le mat avec l'appui du cavalier

Illustration



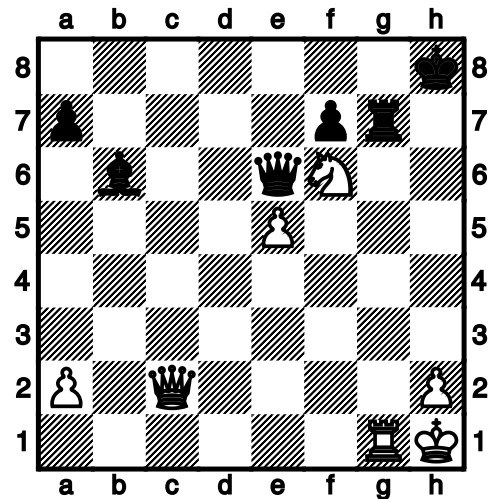
Exercices

Position type



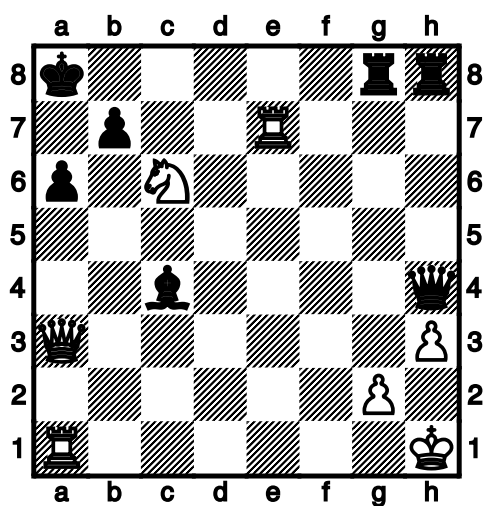
1. ♖f6 ♖a7 2. ♖xa7 ♘c5 3. ♖h7#

Position type



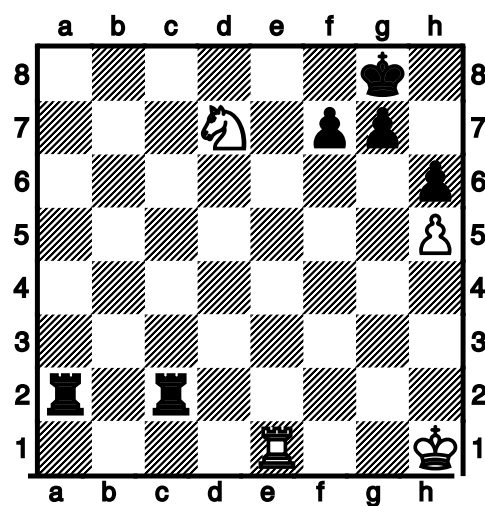
1. ♖h7+ ♖xh7 2. ♖g8#

Position type



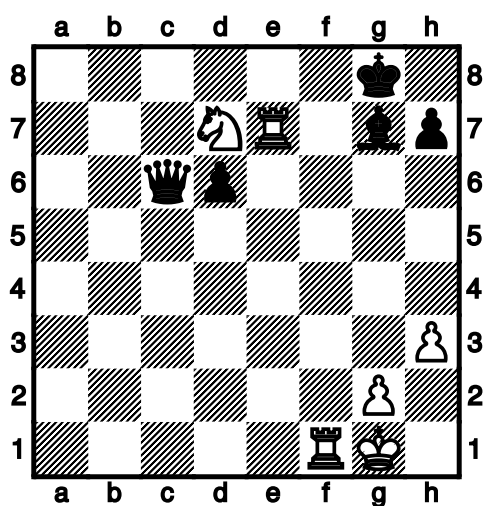
1. ♖xa6+ ♙xa6 2. ♖xa6+ bxa6 3. ♖a7#

Ciudadano de Bologna, 1496



1. ♖e8+ ♜h7 2. ♘f8+ ♜g8 3. ♘g6+ ♜h7 4. ♖h8#

Position type



1. ♖f8+ ♙xf8 2. ♘f6+ ♜h8 3. ♖xh7#

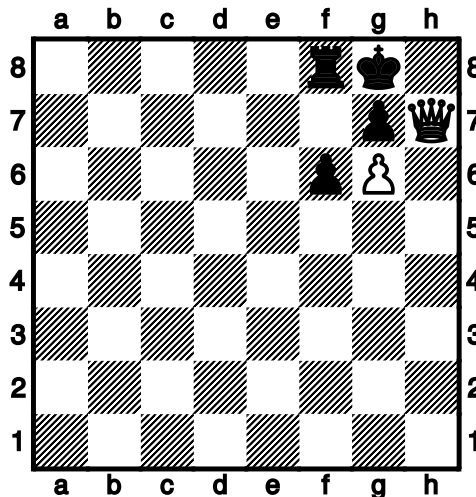
Le pion de Damiano

Présentation du thème

Ce mat est caractérisé par la présence d'un pion avancé en g6 ce qui assure le contrôle des cases f7 et h7. Il ne reste plus qu'à y placer une dame pour donner le mat !

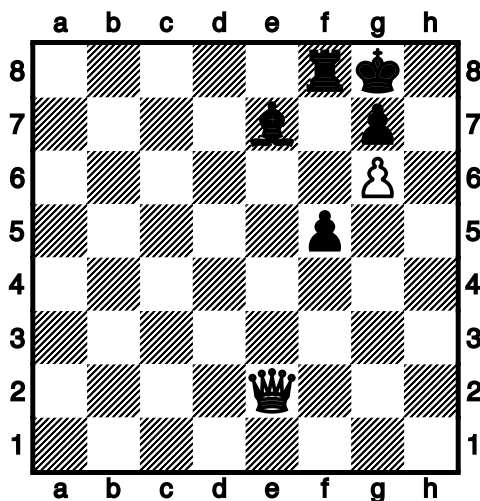
Pedro Damiano (? - 1544) était pharmacien à Odemira (Portugal). Il est célèbre pour avoir publié en 1512 un traité d'échecs.

Illustration



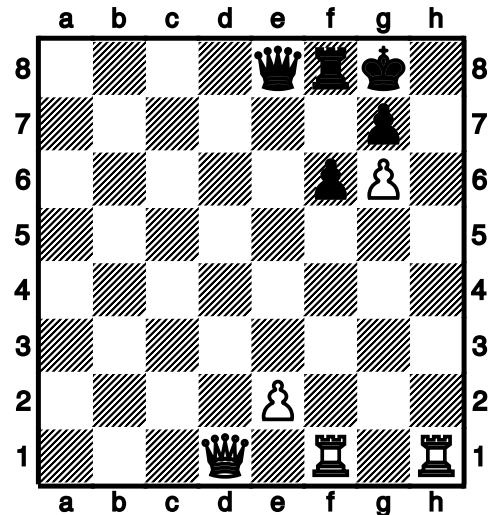
Exercices

Position type



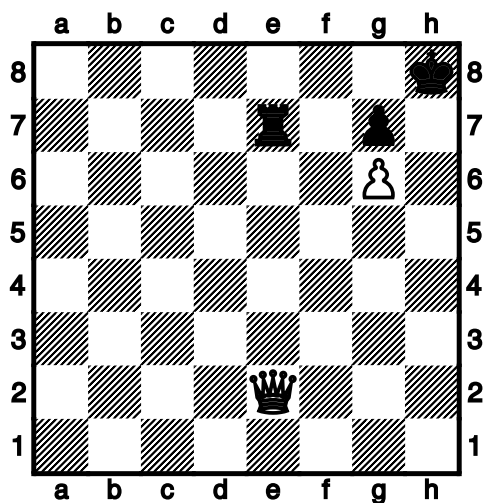
1. ♖h5 ♜c8 2. ♖h7+ ♔f8 3. ♖h8#

Position type



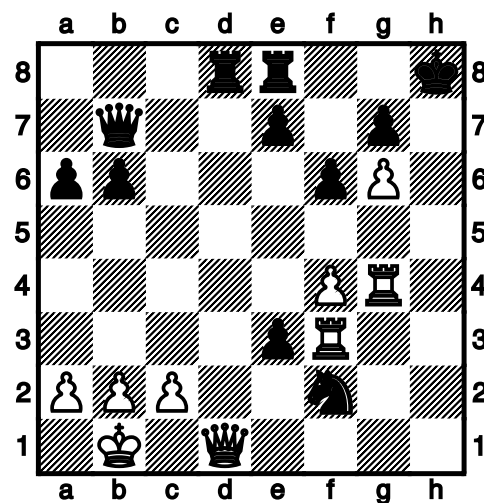
1. ♜h8+ ♔xh8 2. ♜h1+ ♔g8 3. ♜h8+ ♔xh8 4. ♖h1+ ♔g8 5. ♖h7#

Position type



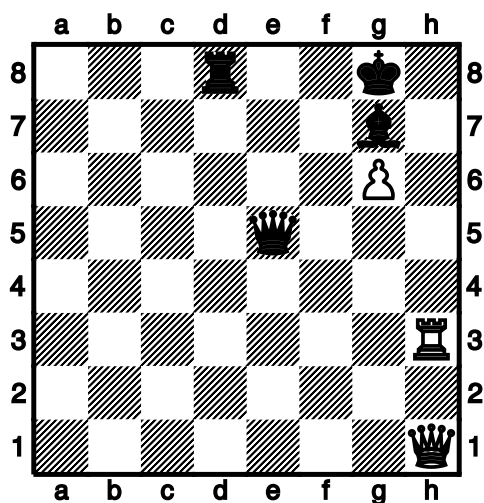
1. ♖h5+ [1. ♗h2+ (gagne aussi suivant le même thème)] 1... ♕g8 2. ♗h7+ ♕f8 3. ♗h8#

Position type



1. ♖h4+ ♕g8 2. ♖h8+ ♕xh8 3. ♖h3+ ♕g8 [3... ♗xh3 4. ♗h5+ ♕g8 5. ♗h7+ ♕f8 6. ♗h8#] 4. ♖h8+ ♕xh8 5. ♗h5+ ♕g8 6. ♗h7+ ♕f8 7. ♗h8#

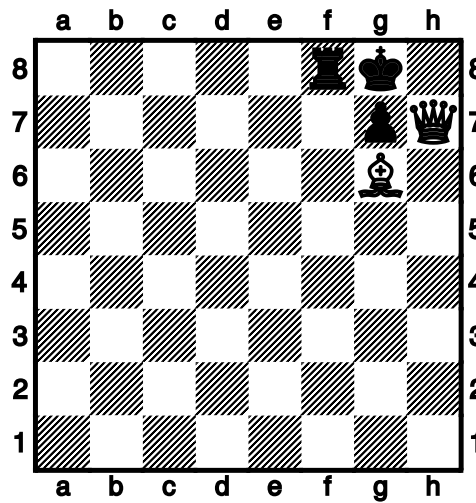
Position type



1. ♖h8+ ♕xh8 2. ♗h7+ ♕f8 3. ♗f7#

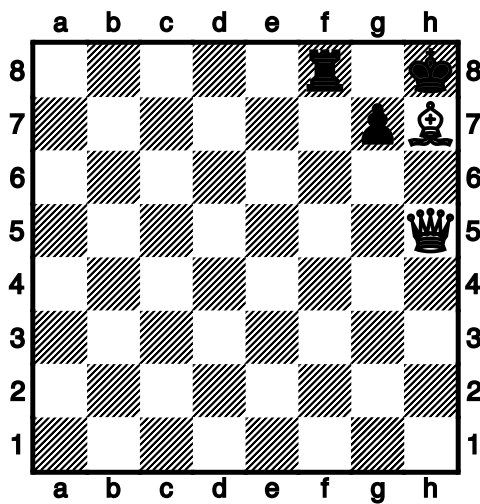
Le fou de Damiano

Illustration



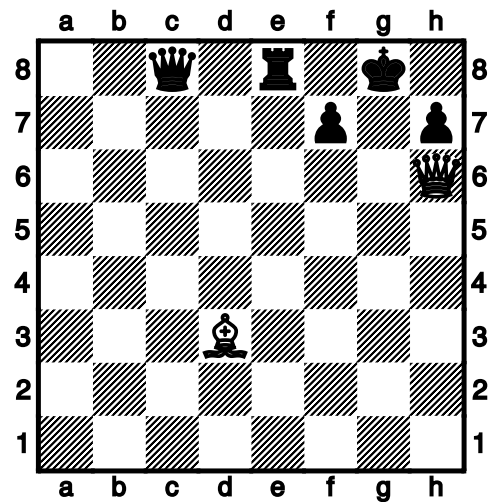
Exercices

Position type



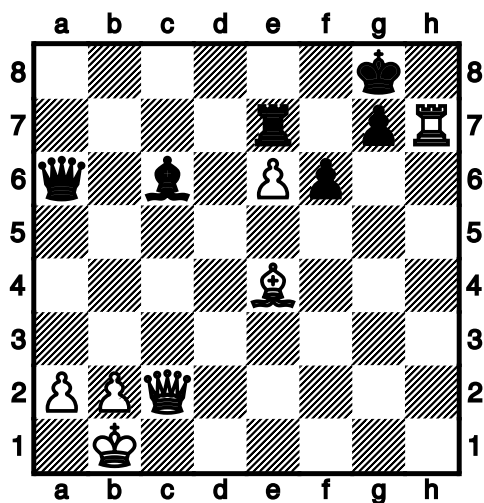
1. ♖g6+ [Assure le contrôle de la case f7] ♜g8
2. ♜h7#

Position type



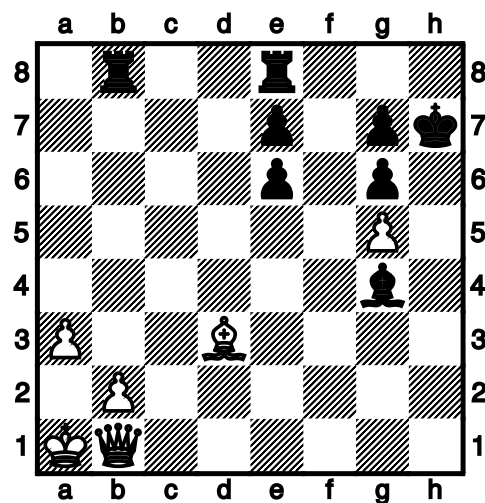
1. ♖xh7+ [1. ♜xh7+? ♜f8 et le roi noir s'échappe !]
1... ♜h8 2. ♖g6+ ♜g8 3. ♜h7+ ♜f8 4. ♜xf7#

Position type



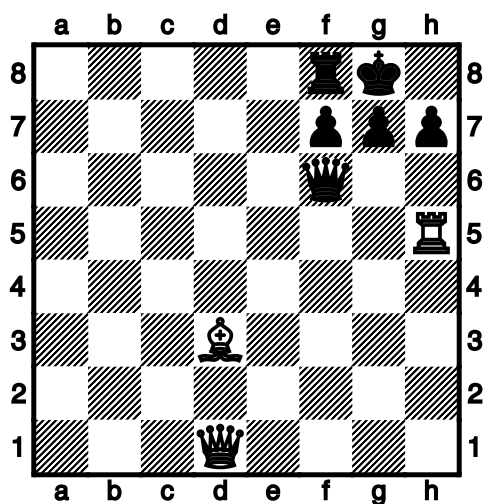
1. ♖h8+ ♔xh8 2. ♗h2+ ♕g8 3. ♗h7+ ♕f8 4. ♗h8#

Position type



1. ♕xg6+ [1. ♗h1+ ♕g8 2. ♕xg6 est exactement le même chemin] 1... ♕g8 2. ♗h1 1-0

Position type



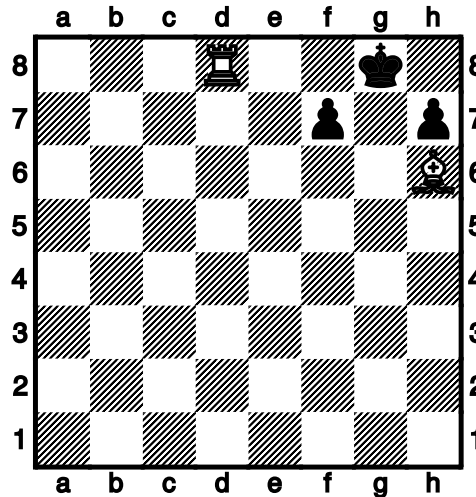
1. ♕xh7+ ♕h8 2. ♕g6+ ♕g8 3. ♖h8+ ♕xh8 4. ♗h5+ ♕g8 5. ♗h7#

Le mat de Morphy

Présentation du thème

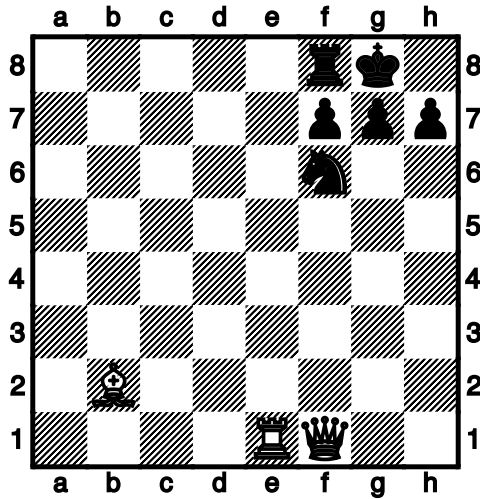
Réseau de mat où le roi, à la bande, est mis en échec par l'attaque latérale d'une tour, alors que ses cases de fuite sont, l'une, contrôlée par le fou-dame adverse, les autres, occupées par ses propres pions.

Illustration



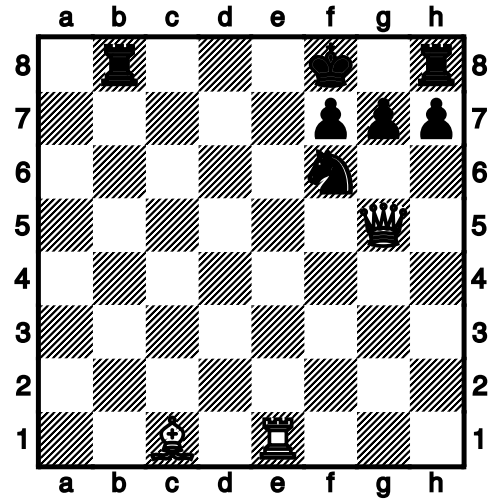
Exercices

Position type



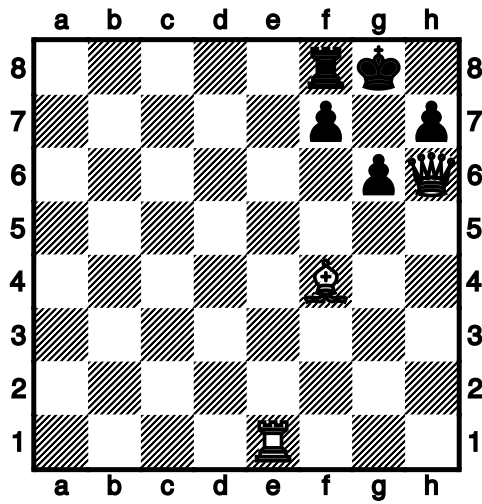
1. ♖xf6 gxf6 2. ♖g1+ ♔h8 3. ♕xf6#

Position type



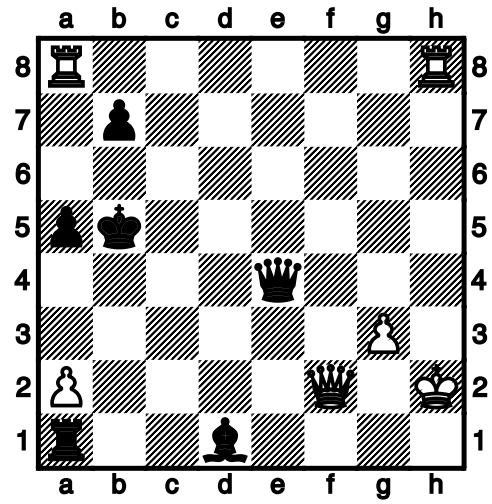
1. ♖xf6 gxf6 2. ♕h6+ ♔g8 3. ♖g1#

Position type



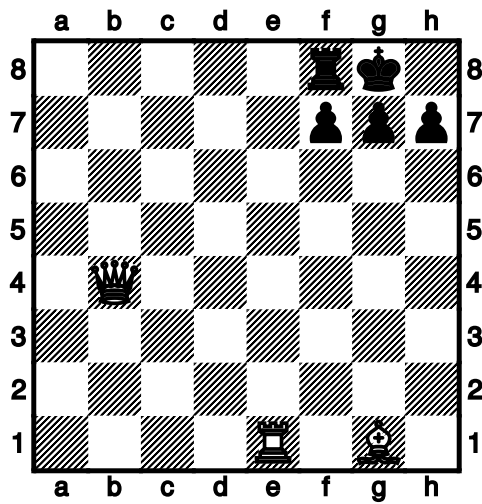
1. ♖xf8+ ♜xf8 2. ♙h6+ ♜g8 3. ♖e8#

Thiering, Schlechter C.



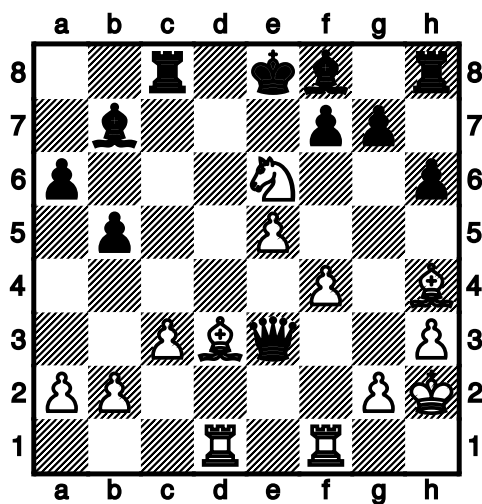
1... ♜h1+ 2. ♜xh1 ♙f3+ 3. ♜h2 ♖h1#

Position type



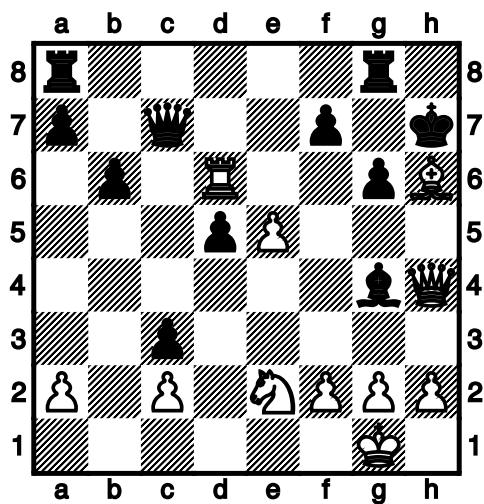
1. ♖xf8+ ♜xf8 2. ♙c5+ ♜g8 3. ♖e8#

Position type



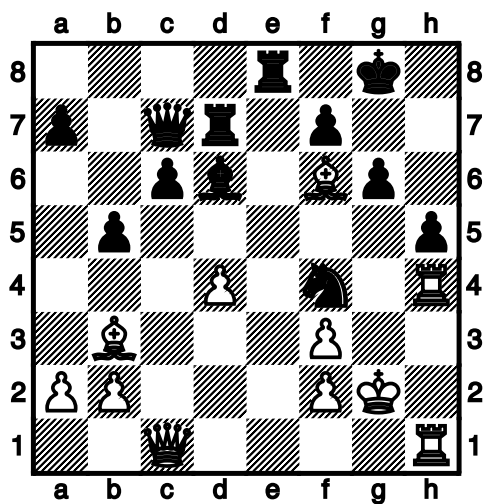
1. ♙xb5+ axb5 2. ♗c7+ ♖xc7 3. ♖d8#

*Duras, Olland
Carlsbad 1907*



1. ♖f8+ ♕h5 2. ♜xh5+ gxh5 3. ♖h6#

*Blackburne, Schwarz
Berlin, 1881*



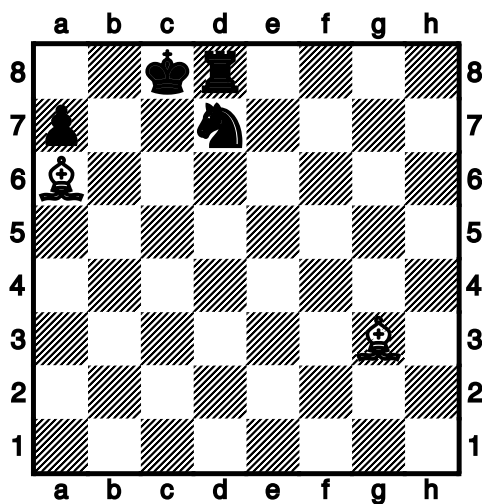
26. ♜xf4 ♕xf4 27. ♖xh5 gxh5 28. ♖xh5 ♕h6
29. ♖xh6 ♜h2+ 30. ♖xh2 1-0

Le mat de Boden

Présentation du thème

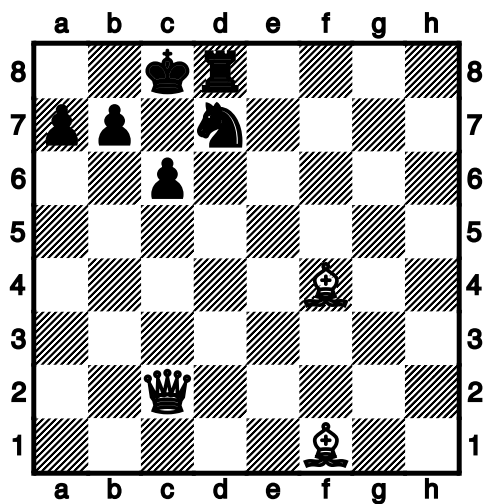
L'un des plus beaux schémas d'attaque dans lequel le mat est donné grâce à un sacrifice de dame suivi d'un mat résultant de la collaboration de deux pièces mineures (dont un fou).

Illustration



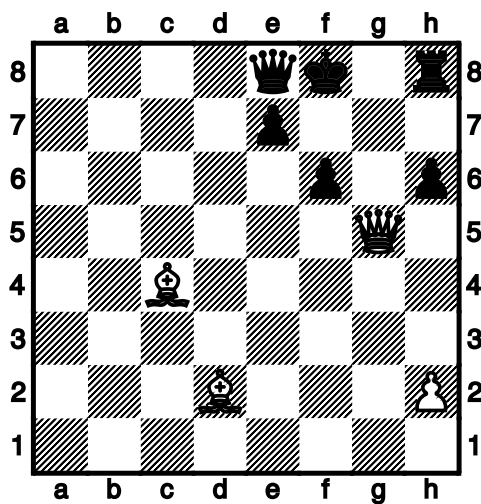
Exercices

Position type



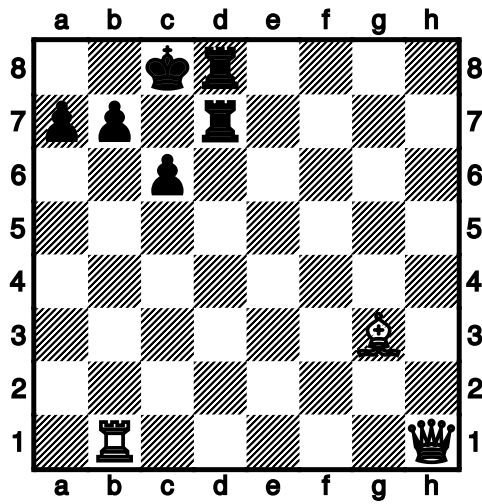
1. ♖xc6+ bxc6 2. ♕a6#

Position type



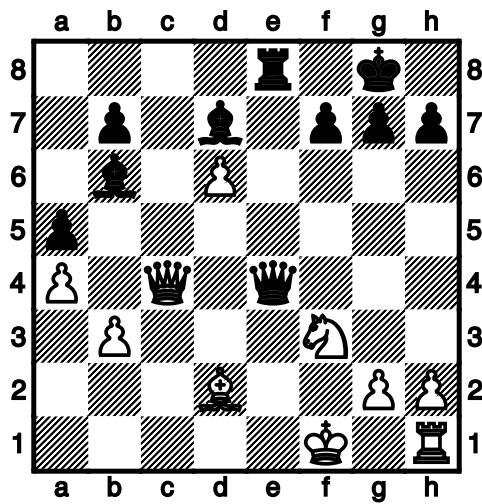
1. ♖xh6+ ♗xh6 2. ♕xh6#

Position type



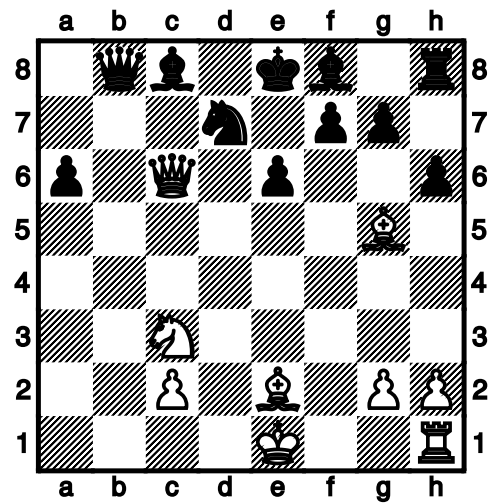
1. ♖xc6+ bxc6 2. ♖b8#

Harrwitz, Healey F.
1865



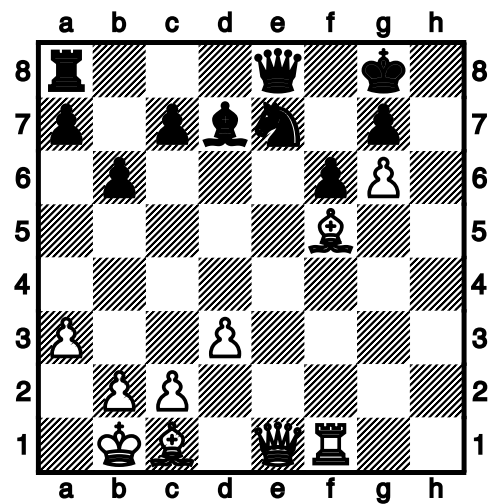
1... ♗xf3+ 2. gxf3 ♕h3#

Position type



1. ♖xe6+ fxe6 2. ♕h5+ g6 3. ♕xg6#

Position type



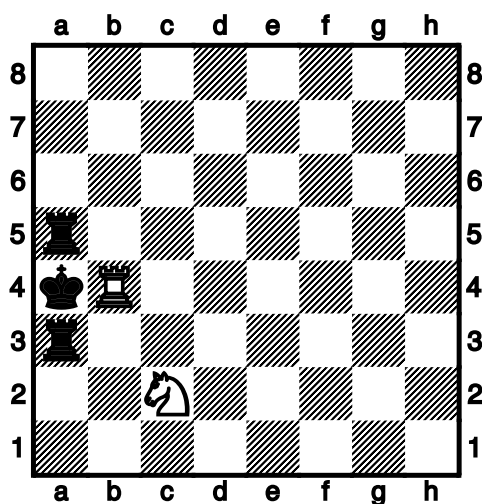
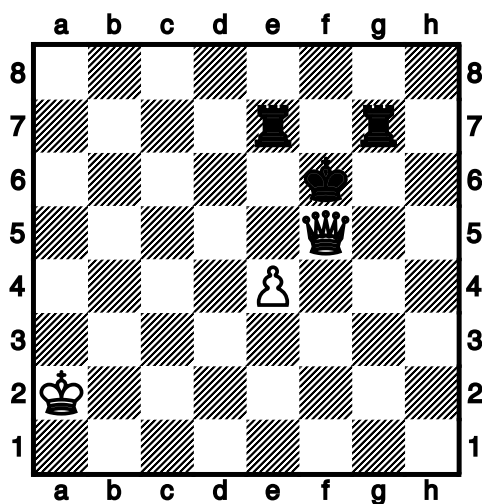
1. ♕e6+ ♔f8 [1... ♕xe6 2. ♖xe6+ ♔f8 3. ♖xf6+ gxf6
4. ♕h6#; 1... ♔h8 2. ♖h4#] 2. ♖xf6+ gxf6 3. ♕h6#

Le mat des épaulettes (ou du guéridon)

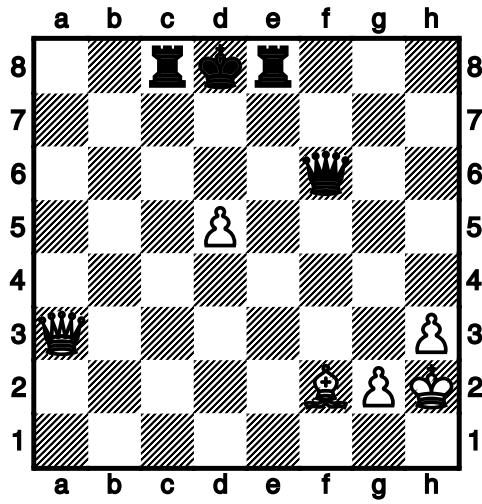
Présentation du thème

Aussi appelé mat du guéridon, ce mat est donné par une dame ou une tour à un roi qui est empêché de fuir par ses propres pièces situées à gauche et à droite.

Illustration

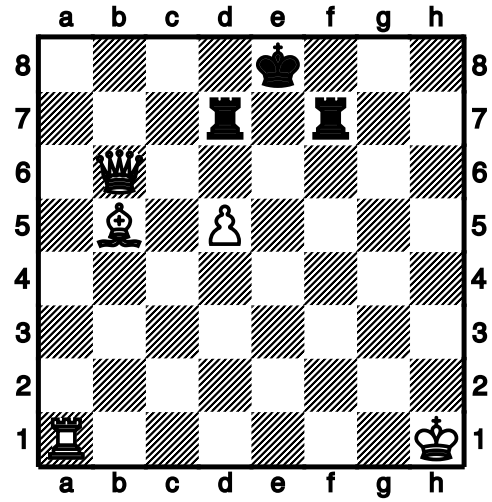


Position type



1. ♔h4 ♚xh4 2. ♕d6#

Position type



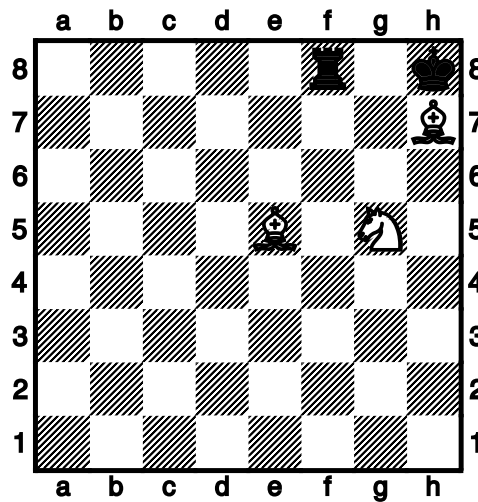
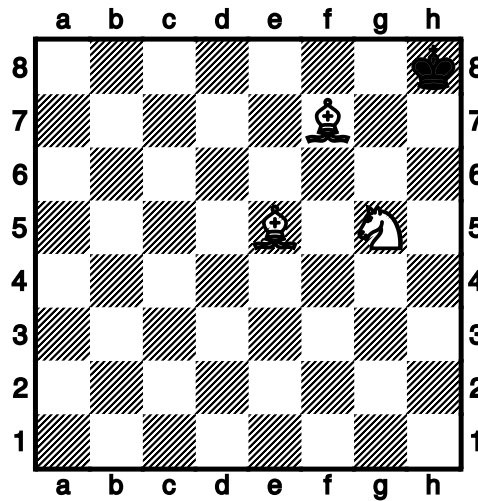
1. ♖a8+ ♔e7 2. ♕e6#

Le mat de Blackburne

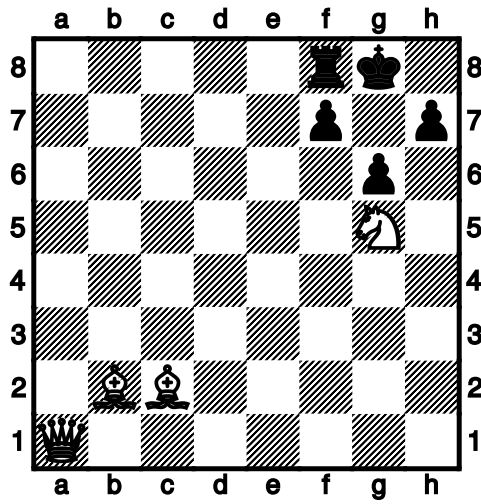
Présentation du thème

Un mat assez complexe qui requiert la collaboration de trois pièces mineures : deux fous (dont l'un qui donne le mat) et un cavalier (en appui). Une tentative de définition peut être : "réseau de mat où le roi, à la bande, est mis en prise par un fou en h7 soutenu par un cavalier en g5, alors que ses cases de fuite sont, les unes, contrôlées par l'autre fou adverse, l'autre, occupée par une de ses pièces".

Illustration

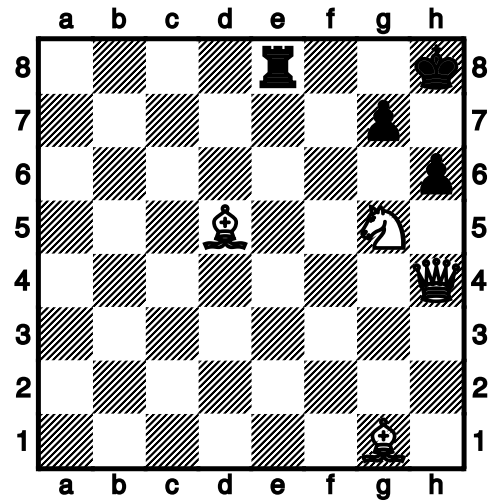


Position type



1. ♖h1 h5 2. ♖xh5 gxh5 3. ♘h7#

Position type



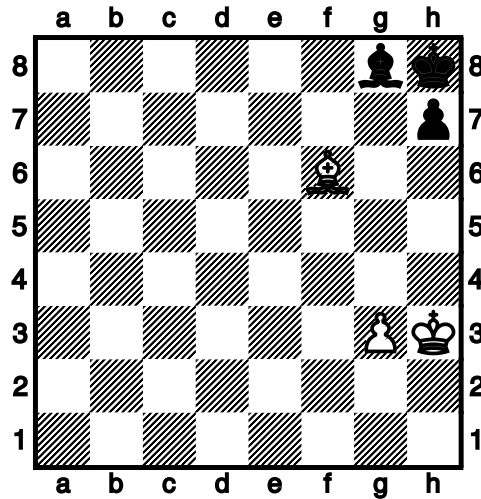
1. ♖xh6+ gxh6 2. ♘d4+ ♖e5 3. ♘xe5#

Le mat du fou

Présentation du thème

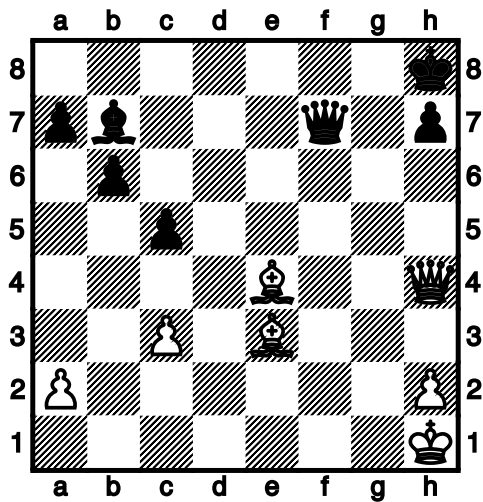
Il s'agit d'un mat donné par un seul fou. Nous le rencontrons rarement dans la pratique.

Illustration



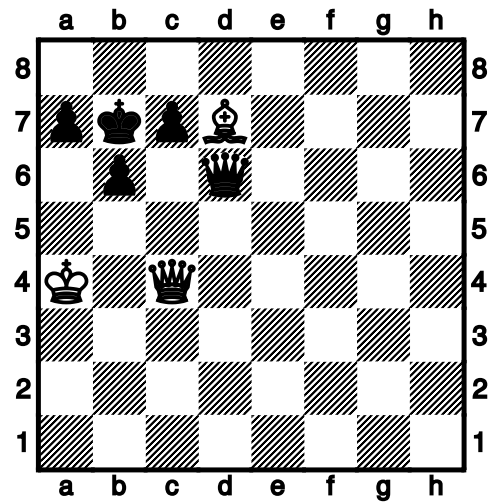
Exercices

Position type



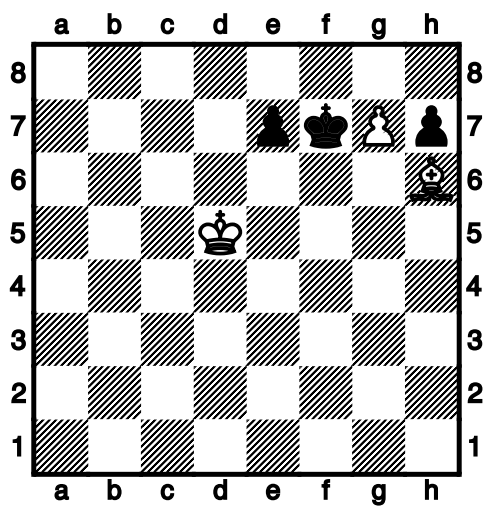
1... ♖f1+ 2. ♘g1 ♗f3+ 3. ♙xf3 ♙xf3#

Position type



1. ♗a6+ ♔xa6 2. ♙c8#

Composition de Troitzky



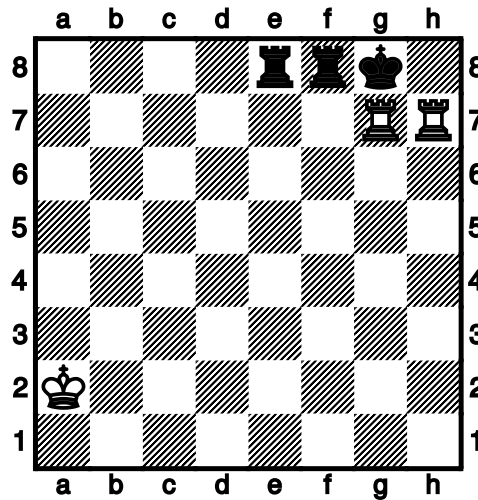
1.g8♙+ ♖xg8 2.♗e6 ♗h8 3.♗f7 e5 4.♕g7#

Le mat des deux tours

Présentation du thème

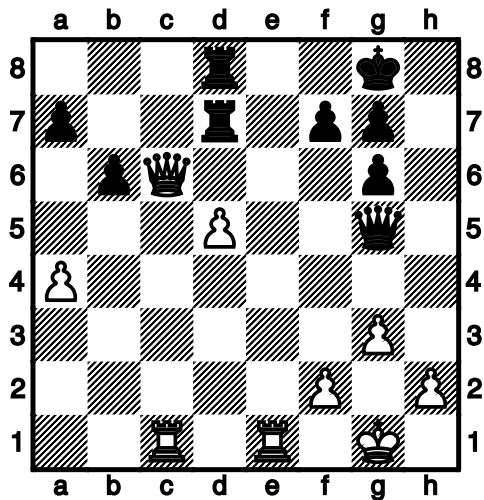
Il s'agit d'un mat donné par les deux tours. Les motifs peuvent être fort différents.

Illustration



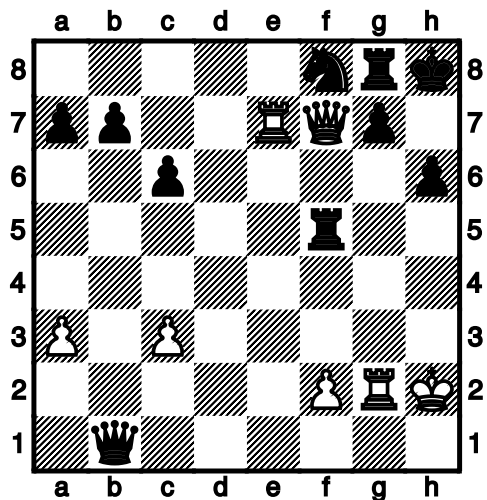
Exercices

*Alekhine, Colle
Paris 1925*



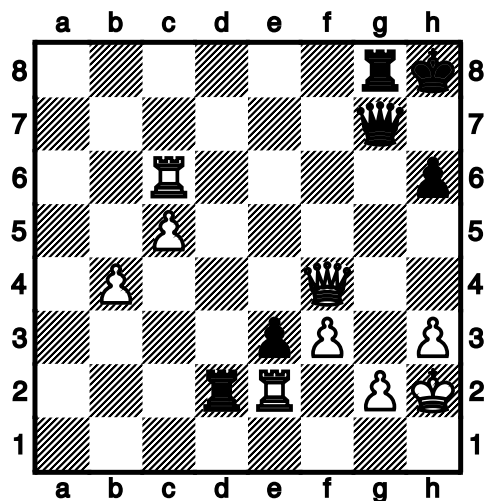
30. ♖xd7 ♜xd7 31. ♜e8+ ♔h7 32. ♜cc8 ♜d8 33. ♜exd8 1-0

*Alapin, Levitzki
Saint-Petersbourg 1907*



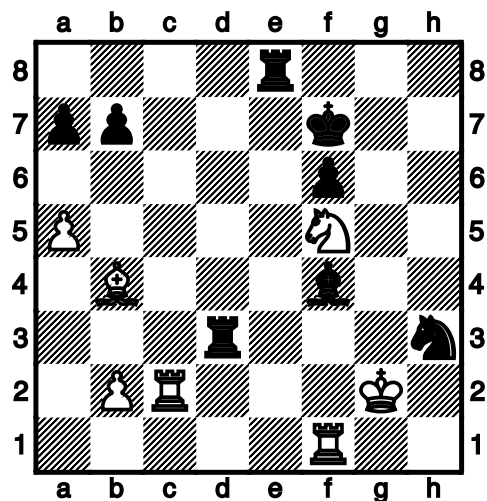
1. ♖xg8+ ♔xg8 2. ♜exg7+ ♔h8 3. ♜g8+ ♔h7 4. ♜2g7#

Position type



1...♙xg2+ 2.♖xg2 ♜dxg2+ 3.♔h1 ♜g1+ 4.♔h2 ♜8g2#

Position type



1...♜g8+ 2.♔h1 [2.♘g3 ♜dxg3+ 3.♔h1 ♜g1+ 4.♜xg1 ♜xg1#] 2...♙f2+ 3.♜cxf2 [3.♜xf2 ♜d1+ 4.♜f1 ♜xf1#] 3...♜h3+ 4.♜h2 ♜xh2#

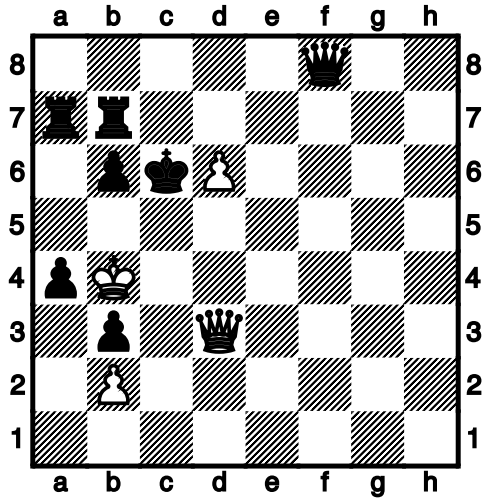


Vasily Smyslov (champion du monde 1957-1958)

Les pats

Exercices

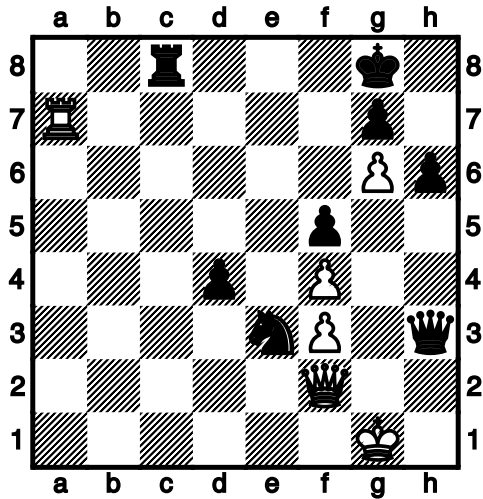
Panov



1. ♖b5+ ♔xd6 2. ♗c5+ bxc5+ [2... ♔e6 3. ♗xf8= car les Noirs sont menacés d'un échec perpétuel]
3. ♔a3 [Et le pat est inévitable !]

Enigk, Effel

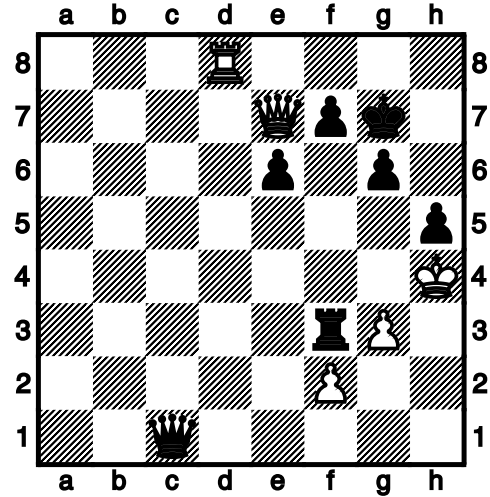
partie par correspondance 1957



1. ♖a8! ♜xa8 [1... ♗g3+ 2. ♗xg3 ♜xa8 3. ♗h4 ♔d5 4. ♔f1 avec une position égale qui sort du cadre de notre étude] 2. ♗a2+ ♜xa2 [2... ♔h8?? 3. ♗xa8#] et pat !

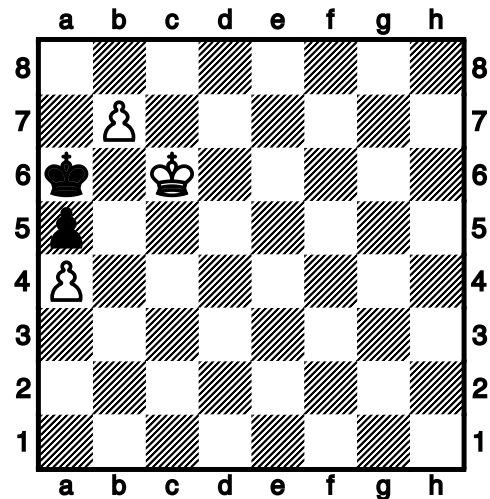
Lazdies, Zemitis

Riga 1936



1. ♗f8+ [Un diagramme difficile à résoudre !]
1... ♔f6 2. ♗h8+ ♔f5 3. g4+! hxg4 4. ♖d5+!! exd5
5. ♗c8+ ♗xc8 et pat !

Position type

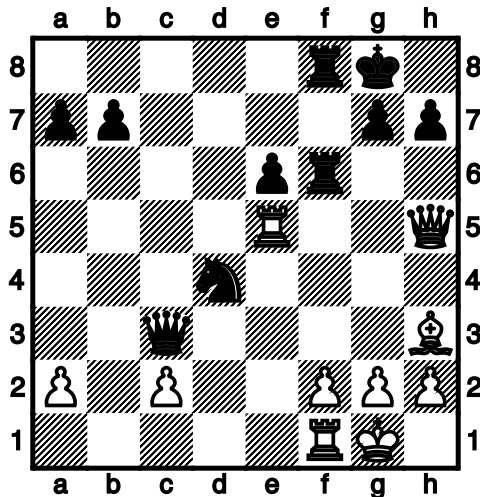


1. b8 ♗ [1. b8 ♗ mène au pat]

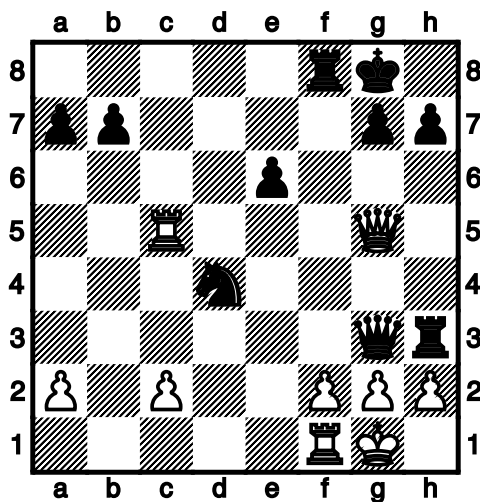
Les combinaisons extraordinaires

Illustration

Levitsky S., Marshall F.
Breslau 1912

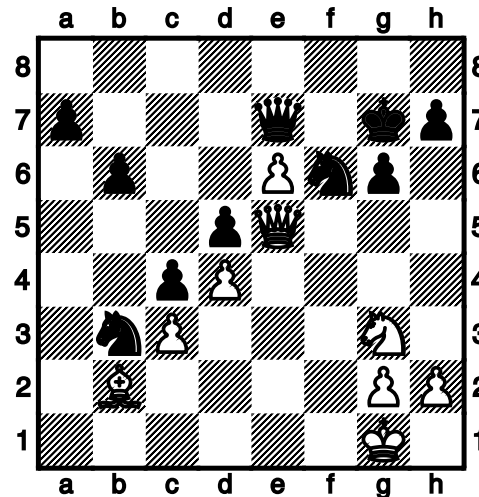


21. ... ♖h6 [21...♖xf2 est également bon] 22. ♖g5!
♖xh3 23. ♖c5 [23.gxh3 ♖f3+ 0-1] 23... ♖g3!!



[L'histoire dit qu'à la vue de ce coup, des spectateurs ont jeté des pièces en or sur l'échiquier] 0-1 [24.hxg3 (24.♖xg3 ♖e2+ 25.♖h1 ♖xg3+ 26.♖g1 (26.fxg3 ♖xf1#) 26...♖e2+ 0-1; 24.fxg3 ♖e2+ 25.♖h1 ♖xf1#) 24...♖e2# 0-1]

Botvinnik M., Capablanca R.
AVRO 1938

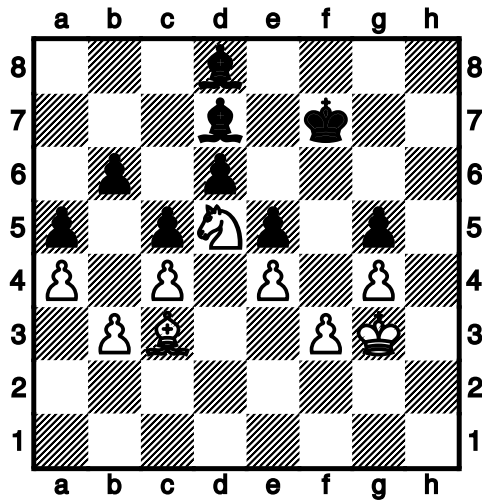


30. ♖a3 ♖xa3 [30...♖e8 31.♖c7+ ♖g8 (31...♖h6 32.h4+- a5 33.♖f7 ♖xf7 34.exf7 ♖g7 35.f8♖#) 32.♖e7 ♖g7 (32...♖h5 33.♖xh5 gxh5 34.♖f6 1-0) 33.♖d8+ ♖f8 34.♖xf6+-] 31. ♖h5+ gxh5 [31...♖g8 32.♖xf6+ ♖f8 33.♖xd5 ♖c1+ 34.♖f2 ♖d2+ 35.♖g3 ♖d3+ 36.♖h4 g5+ 37.♖g4 ♖d1+ 38.♖xg5 ♖d2+ 39.♖f4 1-0] 32. ♖g5+ ♖f8 33. ♖xf6+ ♖g8 34.e7 ♖c1+ 35.♖f2 [Les Blancs ont calculé tous les échecs jusqu'au moment où ils parviendront à mettre leur roi à l'abri] ♖c2+ [35...♖d2+ 36.♖g3 ♖e3+ 37.♖h4 ♖e1+ 38.♖xh5 (Il faut éliminer ce pion pour que la dame noire ne trouve pas d'appui en g4) 38...♖e2+ 39.♖h4 ♖e1+ (39...♖e4+ 40.g4 1-0) 40.g3 ♖e4+ 41.♖h3 1-0] 36.♖g3 ♖d3+ 37.♖h4 ♖e4+ 38.♖xh5 ♖e2+ 39.♖h4 ♖e4+ 40.g4 ♖e1+ 41.♖h5 1-0

Les nulles extraordinaires

Exercices

Neumann vs Nimzovitch, 1905



1. ♖xe5 dxe5 2. ♗xb6 ♕xb6 1/2 [Les Noirs ont deux fous d'avance mais ils ne peuvent pas passer la barrière de pions des Blancs]

Les finales élémentaires

Tableau synoptique des mats de base

Blancs	Noirs	Résultat
Roi et dame	Roi	le mat est facile
Roi et tour	Roi	le mat est facile
Roi et deux fous	Roi	mat possible
Roi et un fou	Roi	mat impossible
Roi et deux cavaliers	Roi	mat possible si le roi seul aide son adversaire
Roi et un cavalier	Roi	mat impossible
Roi, fou et cavalier	Roi	mat possible

Le tableau reprend les finales de bases opposant un roi avec une ou plusieurs pièces face à un roi dépouillé. Les finales les plus simples sont celles avec lesquelles le roi est aidé d'une dame ou d'un roi.

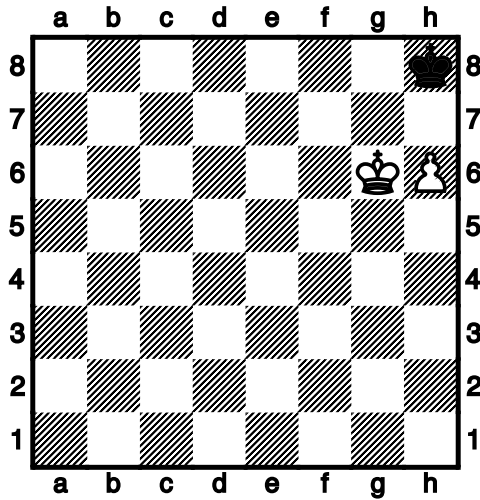
La finale roi + deux fous requiert une bonne connaissance technique.

La finale roi + fou + cavalier nécessite une très bonne maîtrise des mouvements qui permettent d'aboutir au mat. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des joueurs chevronnés échouer dans cet exercice vu que le camp en infériorité peut chercher à atteindre la règle des 50 coups pour obtenir la nulle.

Roi et pion(s) contre roi et pion(s)

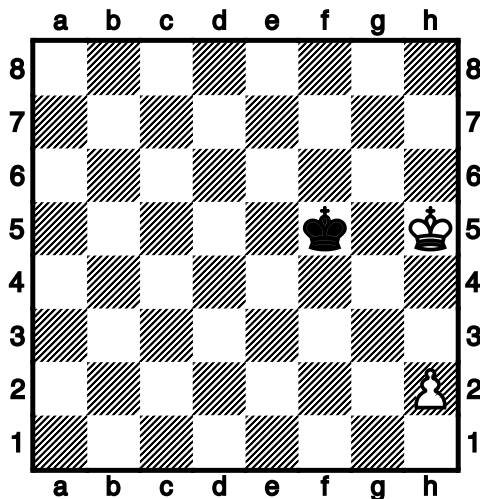
Les positions de nullité à connaître !

Position type



[Le pion blanc est sur la colonne h et le roi noir est placé devant ce pion. Pour annuler, il suffit au roi noir de rester sur l'une des cases g8 ou h8. Ne pouvant chasser le roi, les Blancs devront soit perdre le pion, soit donner un pat] 1.h7 pat ou 1...♔g8 2.h7+ ♔h8 3.♔h6 avec pat

Position type

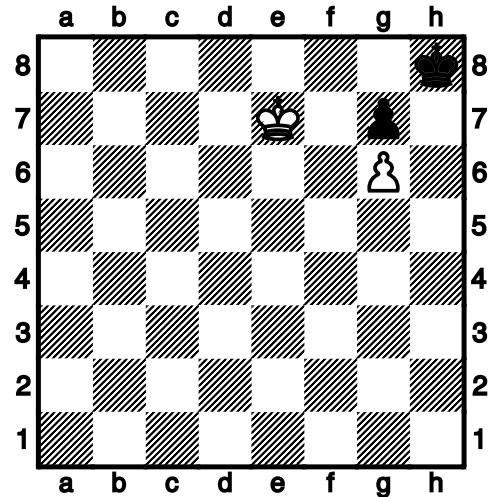


[Pour obtenir le partage du point, les Noirs vont tenter de se rendre en g8 ou h8 comme dans le diagramme que nous avons examiné plus tôt. Les Blancs vont donc empêcher cette manœuvre en se rendant eux-même les premiers en h8 ... mais ils verront progressivement leur espace vital s'amoinrir avant d'être eux-mêmes pat !]

1.h4 ♔f6 2.♔h6 ♔f7 3.♔h7 ♔f8 4.h5 ♔f7 5.h6 ♔f8

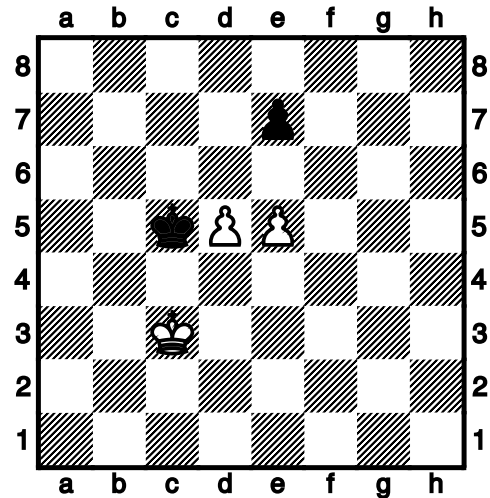
6.♔h8 [6.♔g6 ♔g8 7.h7+ ♔h8 8.♔h6] 6...♔f7 7.h7 ♔f8 et pat

Position type



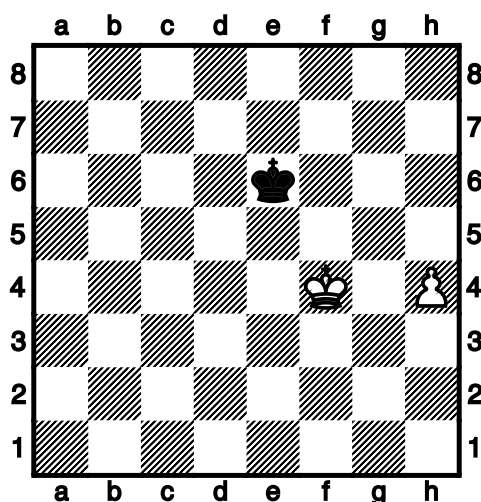
[La position est complètement nulle]

Position type



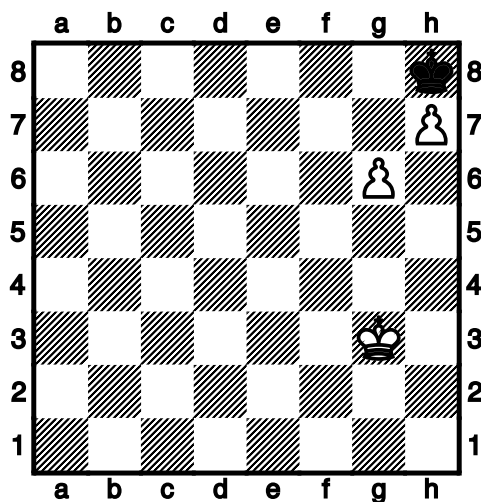
1.d6 ♔c6 [Il ne faut surtout pas prendre car le pion file alors à dame : 1...exd6?? 2.e6 1-0] 2.dxe7 ♔d7 3.♔d4 ♔xe7 4.♔d5 ♔d7= 1/2

Position type



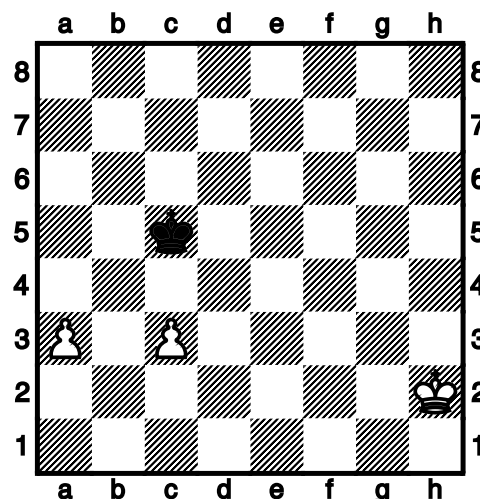
1.♔g5 [1.h5 ♕f6 2.♔g4 ♕g7 3.♔g5 ♕h8=] 1...♔f7
2.♕h6 ♕g8 [L'autre mécanisme de défense vise à empêcher le roi de sortir : 2...♔f6 3.h5 ♕f7 4.♕h7 ♕f8 5.h6 ♕f7 6.♕h8 ♕f8 7.h7 ♕f7] 3.h5 ♕h8 4.♔g6 ♕g8 5.h6 ♕h8 6.h7 et pat !

Position type



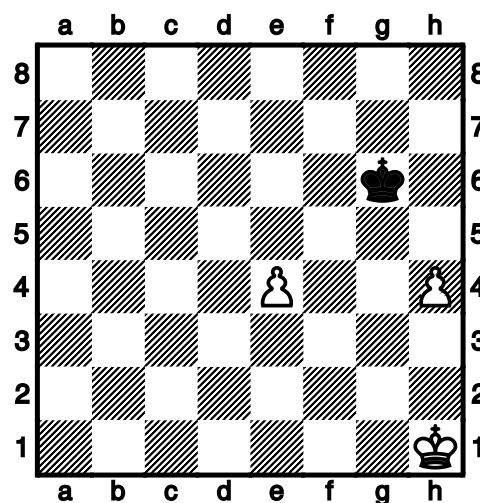
1.♕f4 ♕g7 2.♕f5 ♕h8 3.♕g5 [3.♕f6? =] 3...♕g7
4.h8♖+ ♕xh8 5.♕h6 ♕g8 6.g7 [Souvenez-vous de notre règle : si le pion donne échec en avançant sur la 7ème traverse, alors la partie est nulle. A contrario s'il n'y a pas d'échec, la partie est gagnée !] 6...♕f7 7.♕h7 ♕f6 8.g8♖+ 1-0

Position type



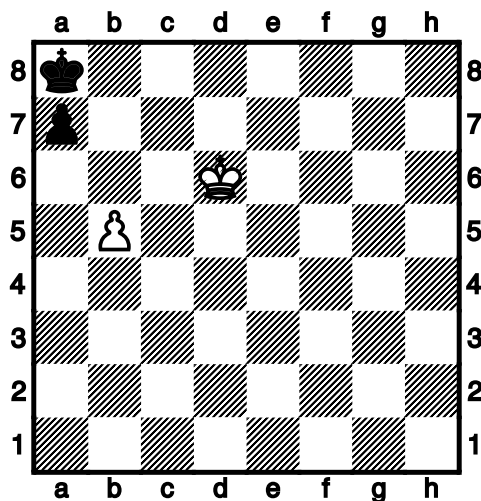
1...♕c4 2.a4 [Assure le contrôle des cases b5 et b6 et donc l'impossibilité pour le roi noir d'aller directement vers l'autre pion] ♕c5 [2...♕xc3 3.a5 et le pion court vers la promotion !] 3.♔g2 ♕c4 4.♕f3 ♕c5 5.♕e3 ♕c4 6.♕d2 ♕c5 7.♕d3 ♕c6 8.♕c4 ♕b6 9.♕d5 ♕a5 10.c4 ♕xa4 11.c5 ♕a5 12.c6 ♕b6 13.♕d6 ♕a7 14.♕d7 ♕b8 15.c7+ ♕b7 16.c8♖+ 1-0

Position type



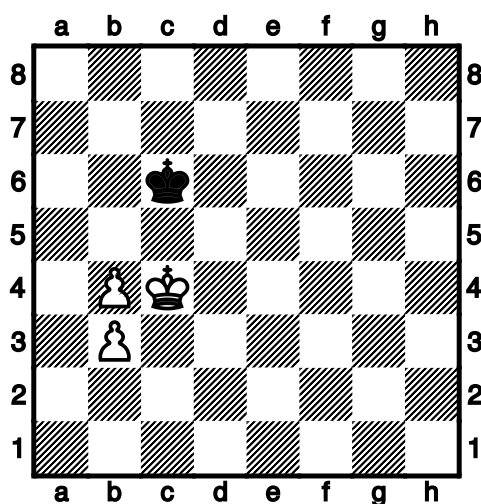
1...♕h5 2.e5 ♕g6 [Nous découvrons maintenant la différence par rapport au diagramme précédent : cette fois le roi noir peut se rapprocher sans soucis de l'autre pion] 3.♔g2 ♕f5 4.♕f3 ♕xe5 5.♕g4 ♕f6 6.♕h5 ♕g7 =

Position type



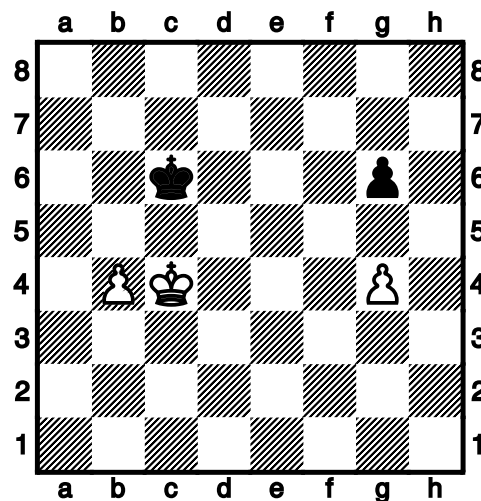
1.♔c7 a5 2.b6 a4 3.b7+ ♔a7 4.b8♖+ ♔a6 5.♖b6#

Position type



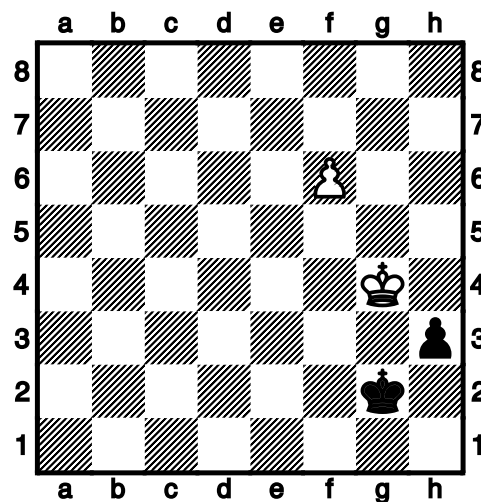
1.b5+ ♔b7 [1...♔b6 A) 2.b4 ♔c7 3.♔c5 ♔b7 4.b6 ♔b8 (4...♔a6 5.b7 ♔xb7 6.♔b5 ♔c7 7.♔a6 ♔b8 8.♔b6 ♔c8 9.♔a7+-) 5.♔c6 ♔c8 6.b7+ ♔b8 7.b5 ♔a7 8.♔c7; B) 2.♔b4 2...♔c7 3.♔c5 ♔b7 4.b6 ♔b8 5.♔c6 ♔c8 6.b7+ ♔b8 7.b4 ♔a7 8.♔c7] 2.♔c5 ♔c7 3.b6+ ♔b8 4.♔c6 ♔c8 5.b7+ ♔b8 6.b4 ♔a7 7.♔c7

Position type



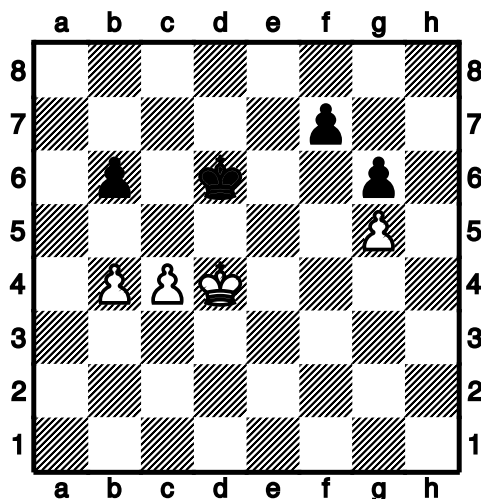
1.b5+ ♔b7 2.♔c5 ♔c7 3.♔d5 ♔d7 4.b6 ♔c8 5.♔e6 ♔b7 6.♔f6 ♔xb6 7.♔xg6

Position type



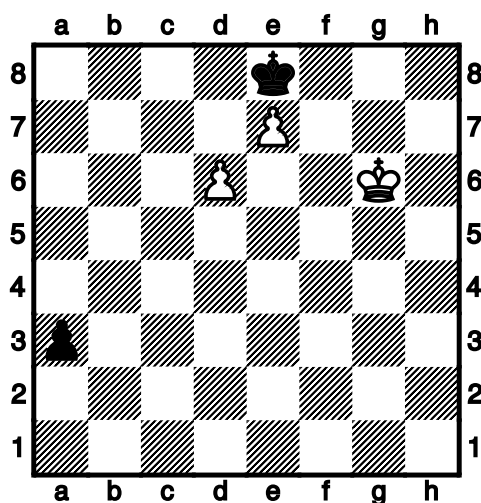
1.f7 h2 2.f8♖ h1♖ 3.♖f3+ ♔g1 4.♖d1+ ♔h2 [4...♔g2 5.♖e2+ ♔g1 6.♔g3+-] 5.♖d6+ [♔g1 6.♖d4+ ♔g2 (6...♔f1 7.♖d1+ ♔g2 8.♖e2+ ♔g1 9.♔g3; 6...♔h2 7.♖e5+ ♔g2 (7...♔g1 8.♖e1+ ♔g2 9.♖e2+ ♔g1 10.♔g3) 8.♖e2+ ♔g1 9.♔g3) 7.♖d2+ ♔f1 8.♖d1+ ♔g2 9.♖e2+ ♔g1 10.♔g3] ♔g2 6.♖d2+ ♔f1 [6...♔g1 7.♔g3+-] 7.♖d1+ ♔g2 8.♖e2+ ♔g1 9.♔g3 1-0

Position type



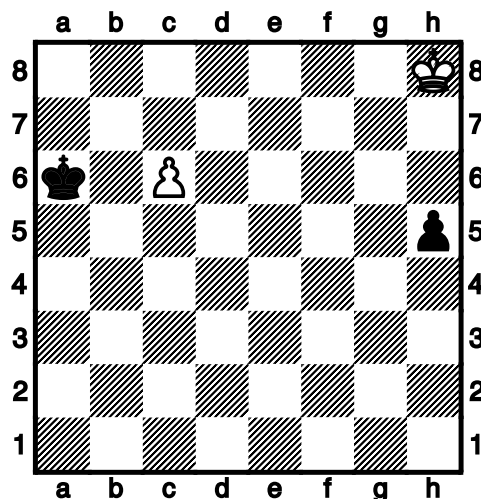
1.c5+ [Sans hésiter les Blancs se créent un pion passé isolé] **1...bxc5+** [1...♔c6 2.cxb6 ♔xb6 3.♔d5 ♔b5 4.♔e5 ♔xb4 5.♔f6 ♔c5 6.♔xf7 ♔d6 7.♔xg6 ♔e7 8.♔h7 1-0] **2.bxc5+** ♔e6 [2...♔c6 3.♔e5 ♔xc5 4.♔f6 ♔d6 5.♔xf7 ♔e5 6.♔xg6 ♔f4 7.♔h6 1-0] **3.♔c4** [3.c6? ♔d6 4.c7 ♔xc7 5.♔e5 ♔d7 6.♔f6 ♔e8=] **3...f5** 4.gxf6 ♔xf6 [4...g5 5.c6 g4 6.c7 ♔d7 7.f7 1-0] **5.♔b5 g5** 6.c6 ♔e7 7.♔b6 g4 **8.c7+**—

Position type



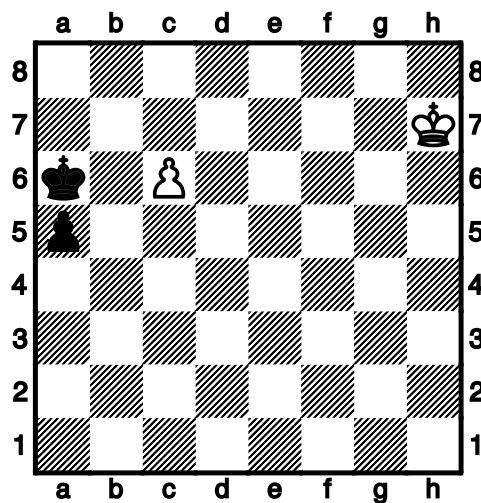
1.♔f6 a2 [1...♔d7 2.♔f7 a2 3.e8♖+ ♔xd6 4.♖e6+ ♔c7 5.♖xa2; Ne mène qu'au partage : 2.d7+ ♔xd7 3.♔f7 =] **2.♔e6 a1♖** **3.d7#**

Position type



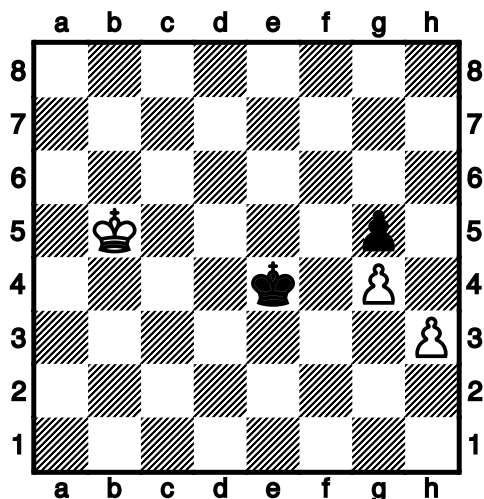
[Un problème de Richard Réti. La position semble perdue pour les Blancs ... et pourtant ils vont réussir à sauver la partie] **1.♔g7 h4** [1...♔b6 2.♔f6 h4 3.♔e5 ♔xc6 (3...h3 4.♔d6 h2 5.c7 h1♖ 6.c8♖=) 4.♔f4 h3 5.♔g3 h2 6.♔xh2] **2.♔f6** [Les Blancs jouent sur deux idées : 1. Se rapprocher du pion c6 pour le conduire à la promotion, 2. Entrer dans le carré du pion noir afin de le capturer] **h3** **3.♔e6 h2** **4.c7 ♔b7** **5.♔d7 h1♖** **6.c8♖+=**

Position type



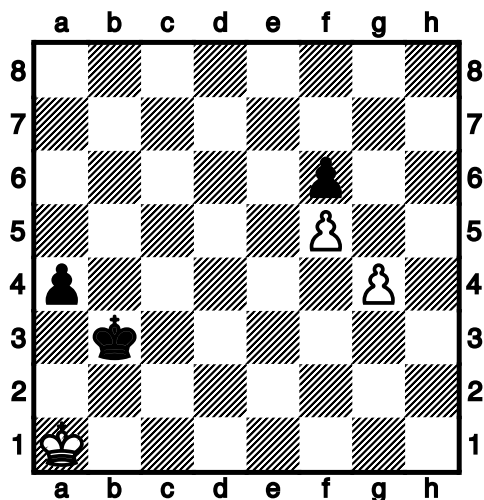
[Une position qui reprend la même idée que le diagramme précédent] **1.♔g6 a4** [1...♔b6 2.♔f5 ♔xc6 3.♔e4 ♔c5 4.♔d3 ♔b4 5.♔c2 ♔a3 6.♔b1 a4 7.♔a1] **2.♔f5 a3** **3.♔e6 a2** **4.c7 ♔b7** **5.♔d7 a1♖** **6.c8♖+=**

Position type



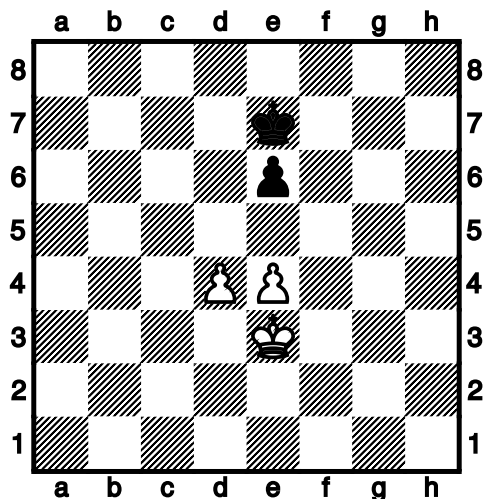
1...♔f4 [1...♔f3? 2.h4= gxh4 3.g5 h3 4.g6 h2 5.g7 h1♚ 6.g8♚=] 2.♔c4 ♔g3 3.♔d3 ♔xh3 4.♔e3 ♔xg4 5.♔f2 ♔h3 6.♔g1 g4 7.♔h1 g3 8.♔g1 g2 9.♔f2 ♔h2 0-1

Position type



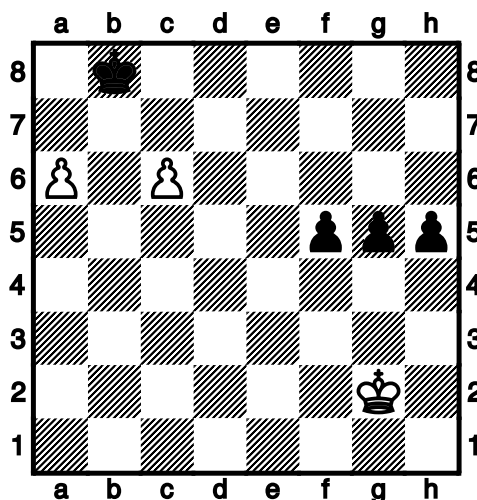
1.g5! [Les Blancs se créent un pion passé] 1...fxg5 2.f6 g4 3.f7 g3 4.f8♚ g2 5.♚f3+ ♔b4 6.♚xg2 1-0

Position type



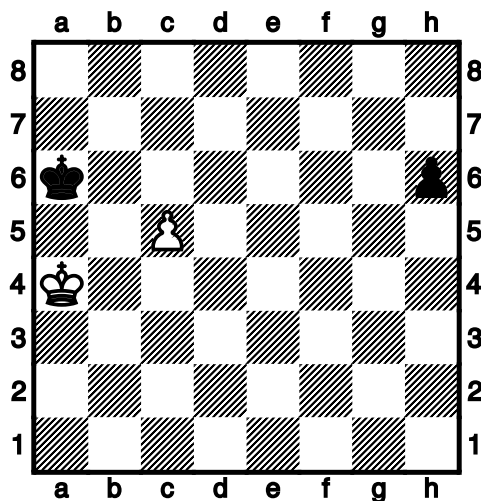
1.♔d3 ♔d6 2.♔c4 ♔c6 [2...e5 3.d5 ♔d7+—] 3.e5 ♔b6 4.d5! exd5+ [4...♔c7 5.d6+ ♔d8 6.♔d4 (Il suffit au roi blanc de faire le tour pour aller chercher l'autre pion noir. Le tout en sachant dès le départ que le roi blanc pourra facilement donner le trait au roi adverse). L'autre alternative consiste en 6.♔b5 ♔d7 7.♔b6 ♔d8 8.♔c6 ♔c8 9.d7+ ♔d8 10.♔b7 ♔xd7 11.♔b6 ♔d8 12.♔c6 ♔e7 13.♔c7 ♔f8 14.♔d7 ♔f7 15.♔d6 ♔f8 16.♔xe6 ♔e8 17.♔d6 ♔d8 18.e6 ♔e8 19.e7 ♔f7 20.♔d7) 6...♔d7 7.♔e4 ♔d8 8.♔f4 ♔e8 9.♔g5 ♔f7 10.♔h6 ♔f8 11.♔g6 ♔e8 12.♔f6 ♔d7 13.♔f7] 5.♔xd5 ♔c7 6.♔e6 ♔d8 7.♔f7 1-0 [Le roi contrôle maintenant toutes les cases qui permettent au pion d'arriver à la promotion]

Position type



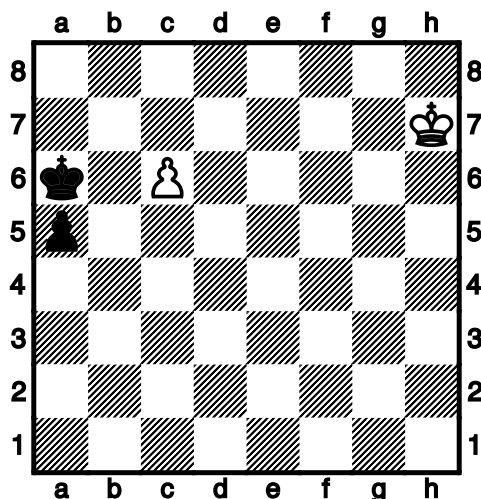
[Une position fantastique : les Blancs ont deux pions tandis que les Noirs en ont trois. Pourtant ce sont les Blancs qui gagnent car leur roi est mobile et va pouvoir arrêter seul tous les pions noirs] 1.♔g3 g4 [1...h4+ 2.♔h3 f4 3.♔g4+—] 2.♔f2 [2.♔g2 est également gagnant pour les Blancs] 2...f4 3.♔g2 h4 [3...f3+ 4.♔g3! (4.♔f2? h4 5.♔g1 g3 6.♔f1 h3 7.♔g1 f2+ 8.♔f1 h2 9.♔g2 h1♚+ 10.♔xh1 f1♚#) 4...h4+ 5.♔f2 (5.♔h2? f2 6.♔g2 g3 7.♔f1 h3—+) 5...h3 6.♔g3 et tous les pions noirs tombent] 4.♔g1 g3 5.♔g2 h3+ 6.♔xh3 f3 7.♔xg3 f2 8.♔xf2 1-0

Position type



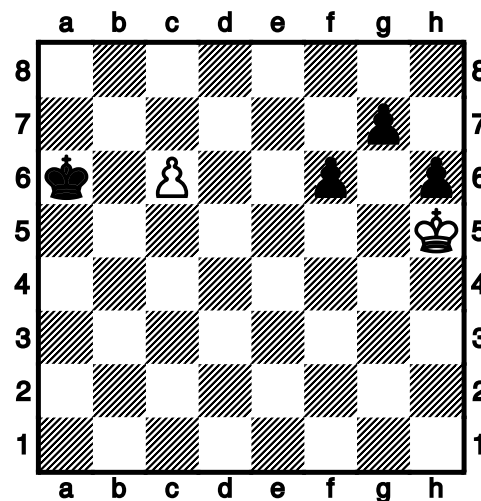
[Un problème de Richard Réti] 1.c6 [Une alternative est 1.♖b4 h5 2.c6 avec la même idée que la ligne principale du texte] 1...h5 2.♖b4 ♖b6 3.♖c4 h4 [3...♙xc6 4.♙d4 h4 5.♙e4 h3 6.♙f3 h2 7.♙g2=] 4.♙d5 h3 5.♙d6 h2 6.c7 ♖b7 7.♙d7 h1 ♙ 8.c8 ♙+=

Position type



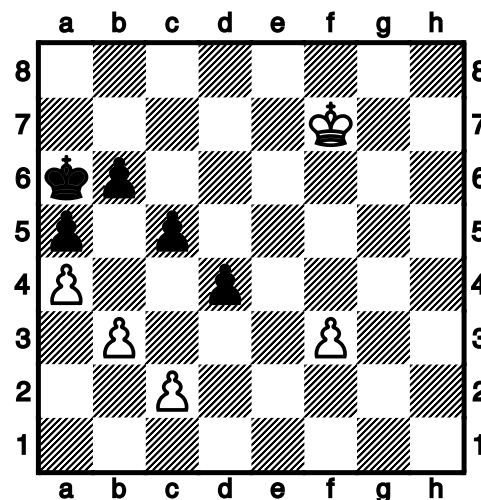
1.♙g6 a4 [1...♖b6 2.♙f5 ♙xc6 3.♙e4 ♙c5 4.♙d3 ♖b4 5.♙c2=] 2.♙f5 a3 3.♙e6 a2 4.c7 ♖b7 5.♙d7=

Position type



[Un problème de Richard Réti] 1.♙g6 ♖b6 2.♙xg7 h5 [2...♙xc6 3.♙xf6 h5 4.♙g5=] 3.♙xf6 h4 4.♙e5 h3 [4...♙xc6 5.♙f4=] 5.♙d6 h2 6.c7 ♖b7 7.♙d7=

Position type

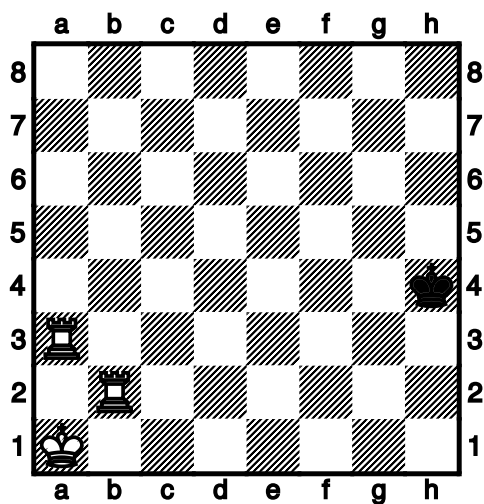


1...b5 2.axb5+ ♖b6! [Les Noirs doivent placer leur roi sur une case où il ne sera pas mis en échec dans les prochains coups 2...♙xb5? 3.♙e6 a4 4.bxa4+ (Comme le roi est positionné en b5, les Blancs gagnent un temps en donnant échec !)] 4...♙xa4 5.♙d5 ♖b5 6.f4 1-0] 3.♙e6 a4 [3...c4? 4.bxc4 a4 5.♙d6 (Les Blancs doivent monter sur la 6ème rangée pour soutenir par la suite la progression de leur pion) 5...a3 6.c5+ ♖b7 7.♙d7 a2 8.c6+ ♖b6 9.c7 a1 ♙ 10.c8 ♙±] 4.bxa4 c4 5.f4 [5.a5+ ♙xb5+-] 5...d3 6.cxd3 cxd3 7.f5 d2 8.f6 d1 ♙ 9.f7 ♙d8 0-1

Roi et deux tours contre roi

Présentation du thème

Position type



1.♖b4+ [Il existe une solution plus rapide sur le même thème : 1.♖g2 ♔h5 2.♖h3#] 1...♔g5 2.♖a5+ ♔f6 3.♖b6+ ♔e7 4.♖a7+ ♔d8 5.♖b8#

Roi et dame contre roi

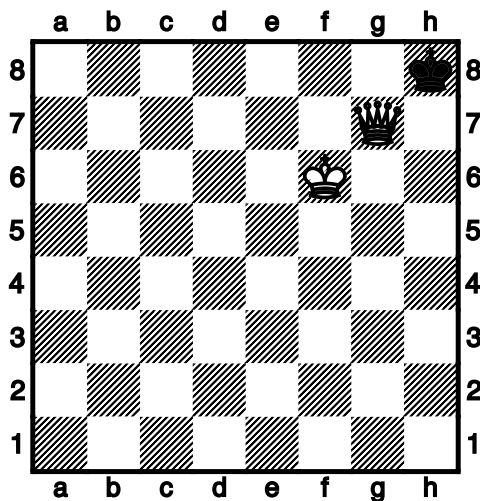
Ce mat demande la collaboration du roi et de la dame. En effet, la dame seule ne peut donner mat. Le mat se donne toujours lorsque le roi adverse est sur un bord de l'échiquier.

Le joueur ayant l'avantage matériel va devoir travailler en trois temps :

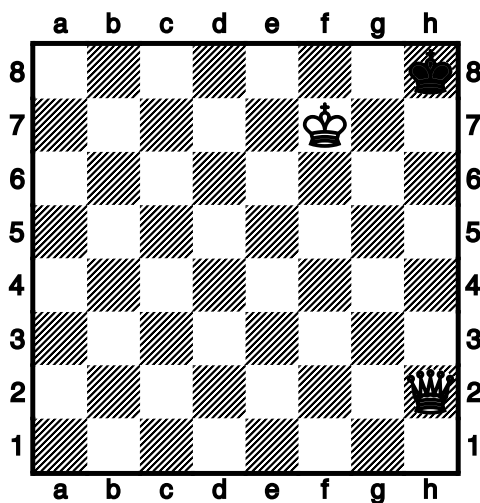
1. Limiter l'espace de mouvement du roi adverse. Ce résultat résulte du travail de la dame soutenue par le roi. Il est essentiel de faire participer le roi à ce travail.
2. Gros avantage par rapport à une tour : par son contrôle de toutes les cases qui l'entoure, la dame ne peut être attaquée/chassée par le roi adverse !
3. Repousser progressivement le roi adverse sur la bande où le mat finira par être donné. Attention : il faut rester très vigilant à ne pas donner un pat !

Présentation du thème

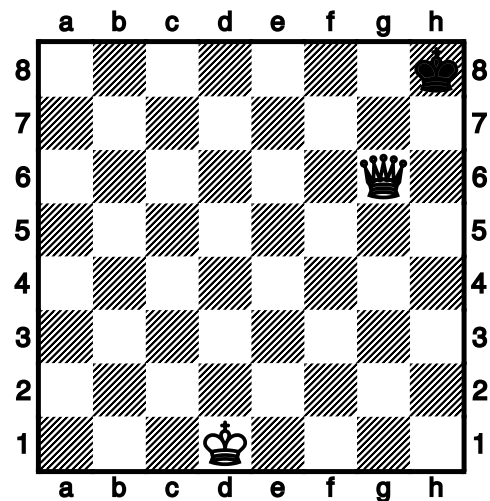
Position de mat



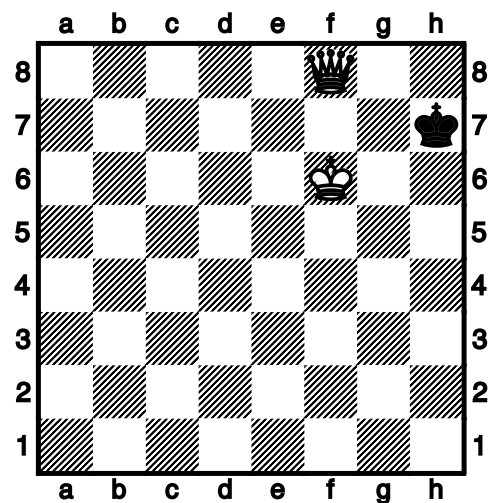
Position de mat



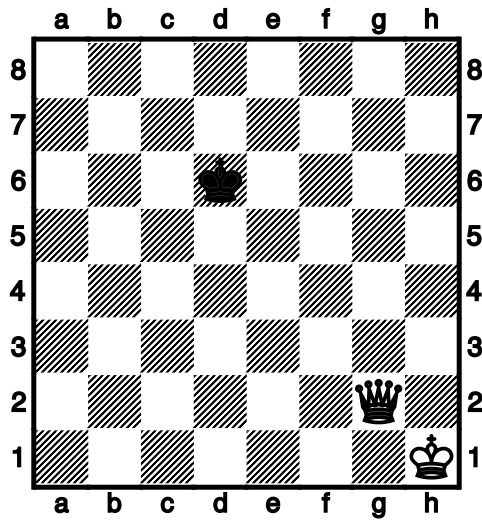
Position de pat



Position de pat



Position type

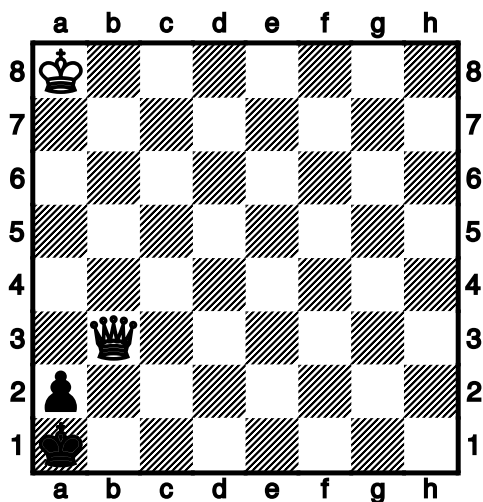


1. ♖e4 ♘c5 2. ♘g2 ♘d6 3. ♘f3 ♘c5 4. ♘f4 ♘d6 5. ♗e5+
 [Le principe reste toujours le même : réduire
 l'espace de mouvement du roi adverse] ♘c6 6. ♘e4
 ♘b6 7. ♘d4 ♘c6 8. ♗d5+ ♘b6 9. ♗c5+ ♘a6 10. ♘d5
 ♘b7 11. ♘d6 ♘a6 12. ♗b4 ♘a7 13. ♘c7 ♘a8 14. ♗b7#

Roi et dame contre roi et pion

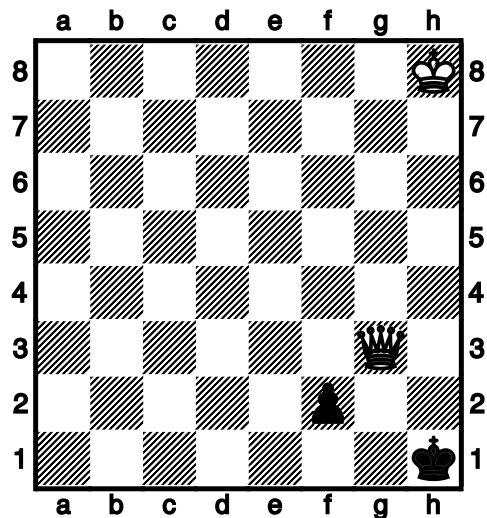
Les positions de nullité à connaître !

Position de nulle



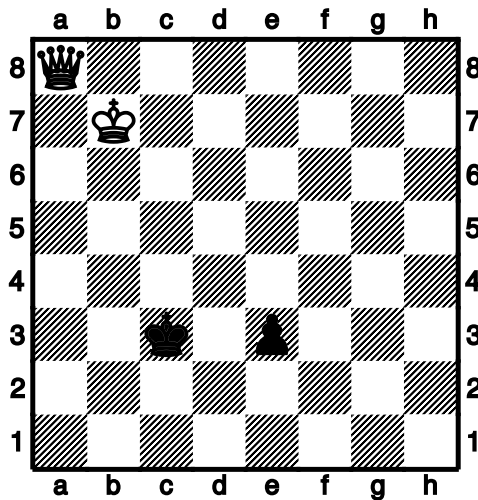
[Le roi reste à proximité du pion. La dame peut donner une multitude d'échecs mais au final ce sera pat. Attention : si la dame parvient à se rendre en c1 alors que le roi est en a1, le mat est donné. Mais pour ce faire, les Noirs doivent mal jouer. Notons que le roi blanc est très éloigné de l'action et que donc il ne peut se rapprocher efficacement]

Position de nulle



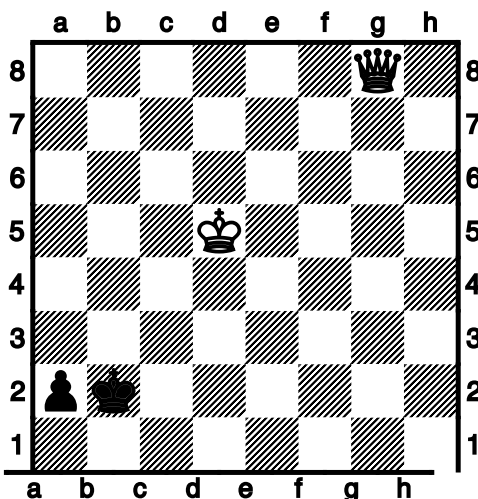
[La dame ne peut capturer car le pat est alors donné]

Position type



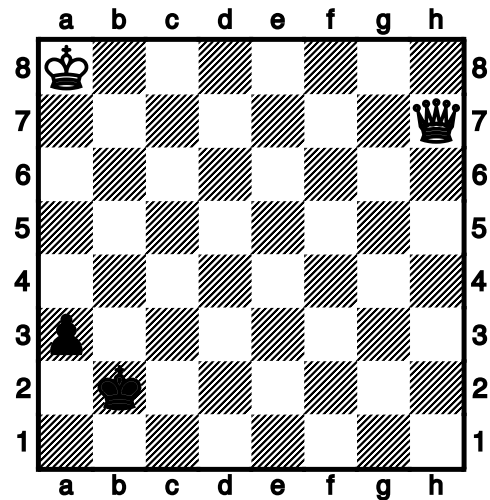
1. ♖a5+ ♔d3 2. ♕e1 [Le pion étant définitivement bloqué par la dame, il n'y a plus qu'à faire venir le roi blanc pour le ramasser] 1-0

Position type



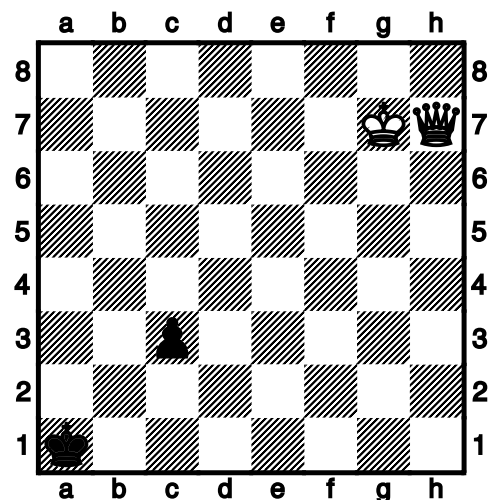
1. ♕g2+ ♔b1 [1... ♔b3 2. ♕g7 Et la reine n'a plus qu'à se placer en a1 pour gagner par la suite le pion] 2. ♔c4 [La clef !] a1 ♕ 3. ♔b3 ♕e5 4. ♕c2+ et le mat suit

Position type



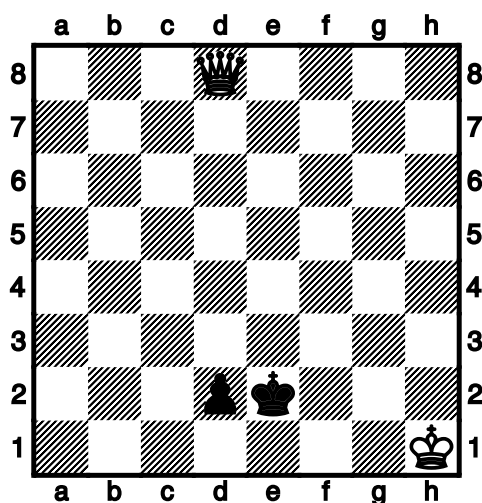
1. ♕h2+ ♔b1 2. ♕g1+ ♔b2 [2... ♔a2 3. ♔a7 ♔b2 4. ♕f2+ Et la méthode de l'escalier reprend de plus belle] 3. ♕f2+ ♔b1 [3... ♔b3 4. ♕e3+ ♔b2 5. ♕d2+ ♔b3 6. ♕c1 a2 7. ♕a1 et le roi blanc n'a plus qu'à venir tranquillement pour cueillir le pion] 4. ♕e1+ ♔b2 5. ♕b4+! ♔a2 6. ♔a7 ♔a1 [Le roi se voit obligé d'abandonner la défense du pion] 7. ♕xa3+

Position type



1. ♕h6! ♔b2 [1... c2 2. ♕c1+ 1-0] 2. ♕f6 ♔c2 [2... ♔b3 3. ♕b6+ ♔a2 4. ♕c5 ♔b2 5. ♕b4+ ♔a2 6. ♕xc3] 3. ♕d4 ♔b3 4. ♔f6 c2 5. ♕a1!

Position type

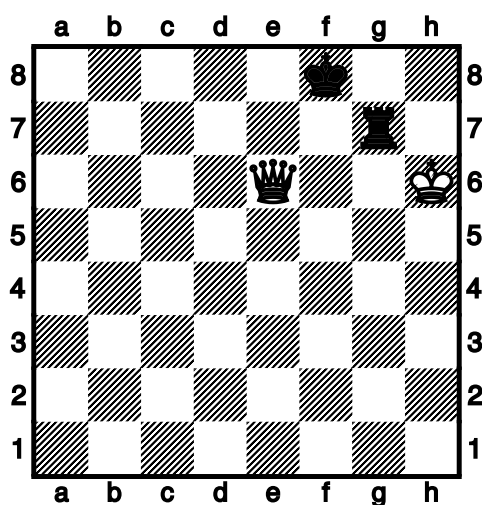


1. ♖e7+ ♔f2 2. ♜d6 ♔e2 3. ♜e5+ ♔f2 4. ♜d4+ ♔e2
5. ♜e4+ ♔f2 6. ♜d3 ♔e1 7. ♜e3+ ♔f1! [7... ♔d1 8. ♔g2
♔c2 9. ♜e2 ♔c1 10. ♜c4+ ♔b2 11. ♜d3 ♔c1 12. ♜c3+
♔d1 13. ♔f3 ♔e1 14. ♜e3+ ♔d1 15. ♜c5 ♔e1
16. ♜g1#] 8. ♜f3+ ♔e1 9. ♔g2 d1 ♜ 10. ♜f2#

Roi et dame contre roi et tour (+ pion)

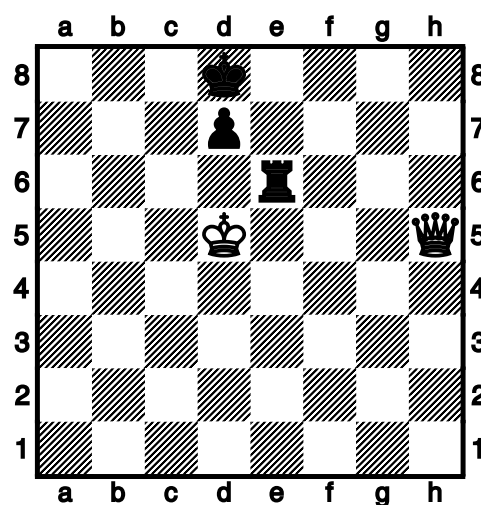
Les positions de nullité à connaître !

Position type



1... ♜h7+! 2. ♔g5 [2. ♔g6 ♜h6+ 3. ♔xh6 et pat]
2... ♜g7+ 3. ♔f5 ♜f7+ 4. ♔g6 [4. ♔e5 ♜e7=] 4... ♜g7+
5. ♔f6 ♜g6+!

Position type



[La position est égale. En effet le roi blanc ne peut franchir la 6ème traverse. Et la dame blanche ne peut, à l'aide de multiples échecs, séparer les trois pièces l'une de l'autre]

Roi et tour contre roi

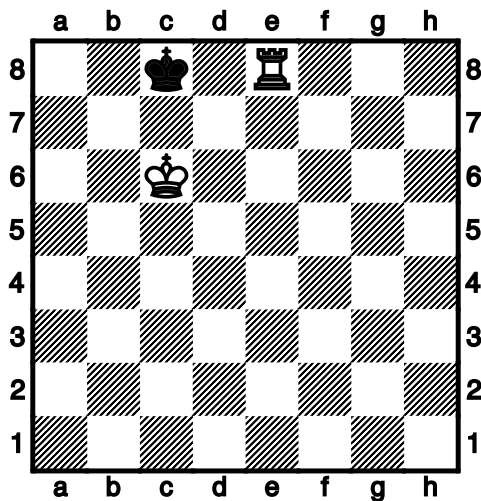
Ce mat demande la collaboration du roi et de la tour. En effet, une tour seule ne peut donner mat. Le mat se donne toujours lorsque le roi adverse est sur un bord de l'échiquier.

Le joueur ayant l'avantage de la tour va devoir travailler en trois temps :

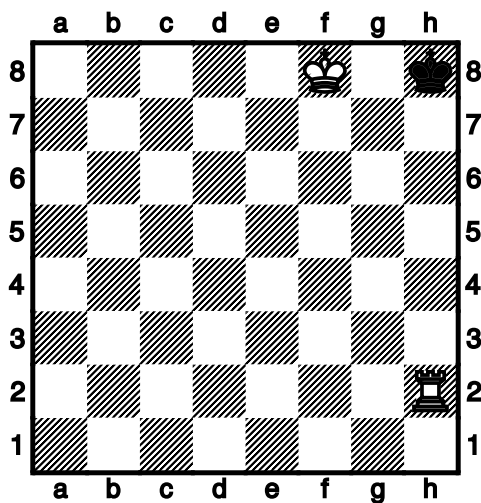
1. Grâce à la tour (soutenue par son propre roi), le joueur doit limiter l'espace de mouvement du roi adverse. Ce dernier sera donc enfermé dans un grand rectangle dont les côtés seront délimités par les cases contrôlées par la tour. Le principe est donc similaire à celui utilisé pour la finale dame/roi contre roi.
2. Au contraire de la dame, la tour peut être attaquée/chassée par le roi adverse. Le joueur doit donc rapprocher son roi au plus vite de la tour afin de défendre.
3. Repousser progressivement le roi adverse sur la bande où le mat finira par être donné.

Présentation du thème

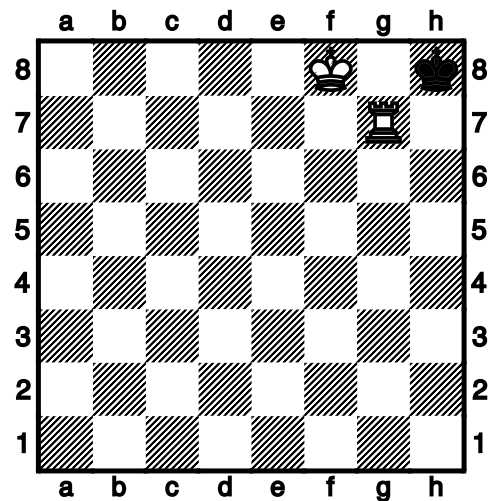
Position de mat



Position de mat

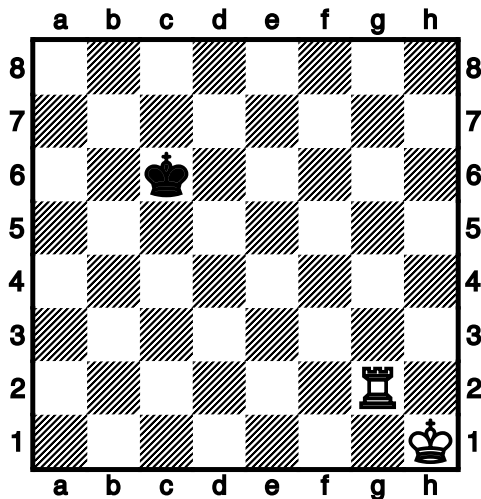


Position de pat

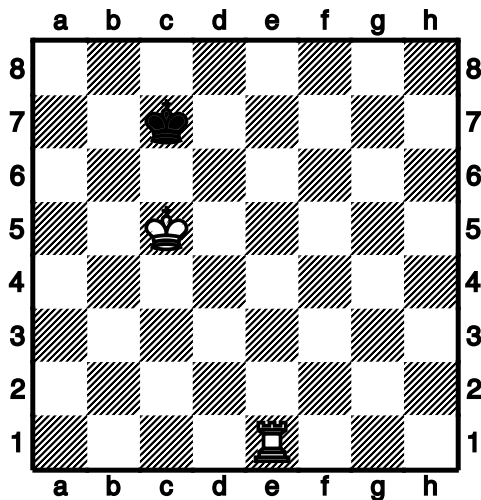


Attention au pat lorsque l'on réduit au minimum l'espace de mouvement du roi adverse !

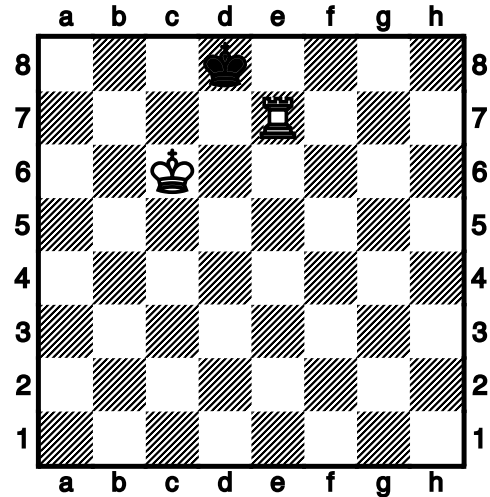
Position type



1. ♖g5 [Il faut réduire au plus vite le nombre de cases sur lesquelles les Noirs peuvent déplacer leur roi] ♔d6 2. ♕g2 [Le roi doit s'approcher de suite car la tour seule ne peut donner le mat] ♕e6 3. ♕f3 ♕f6 4. ♕f4 ♕e6 5. ♖f5 ♕d6 6. ♖e5 ♕d7 7. ♕e4 ♕d6 8. ♕d4 ♕d7 9. ♕d5 ♕c7 10. ♕c5 ♕d7 11. ♖e1 ♕c7



12. ♖e7+ [Et voilà le mécanisme gagnant : donner échec sur une traverse ce qui réduit encore davantage l'espace de mouvement du roi] ♔d8 13. ♕d6 ♕c8 14. ♕c6 ♕d8 [14... ♕b8 15. ♖c7 ♕a8 16. ♕b6 ♕b8 17. ♖c1 ♕a8 18. ♖c8#]

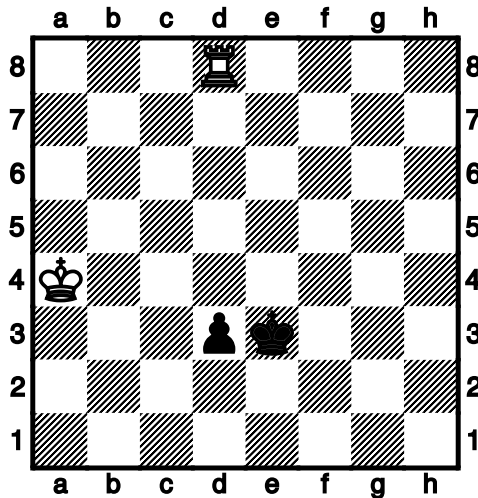


15. ♖e1 [Passe le trait aux Noirs ce qui les force à abandonner le contrôle de la case e8] ♕c8 16. ♖e8#

Roi et tour contre roi et pion(s)

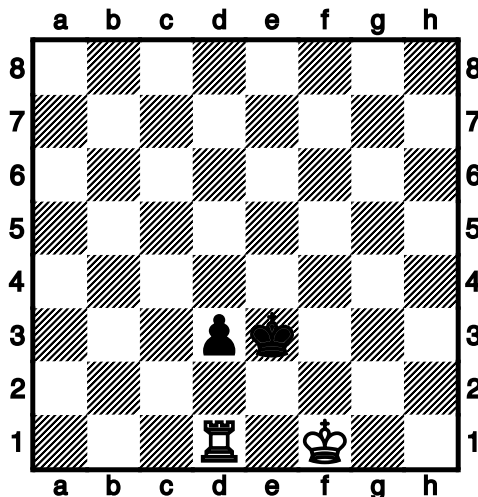
Présentation du thème

Position type



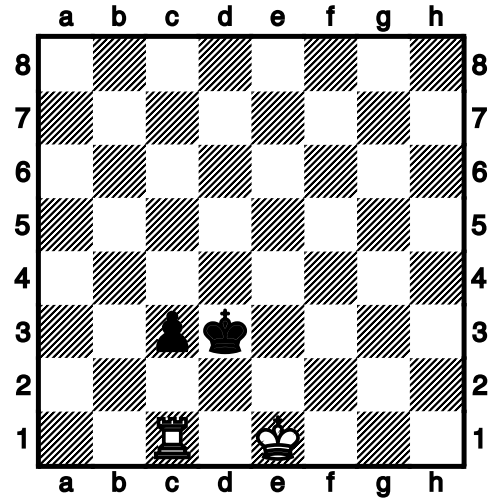
[La méthode de gain est très simple] 1...♔e2 2.♔b3 d2 3.♔c2 [Et le pion tombe] 1-0

Position type



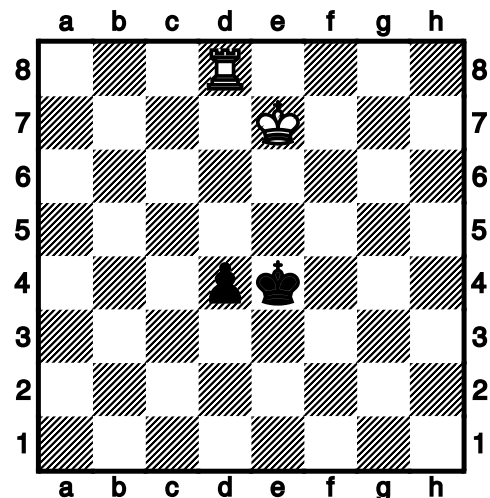
1...d2 [1...♔d4 2.♔f2 ♔e4 3.♖d2 ♔d4 4.♔f3 ♔c3 5.♔e3; 1...♔e4 2.♔f2 ♔d4 3.♔f3 ♔c3 4.♔e3 ♔c2 5.♖xd3] 2.♖a1 [Un bon coup qui va forcer les Noirs à bouger leur roi. Notons que la tour doit se mettre en a1 ou b1 afin de ne pas être attaquée par le roi noir] ♔d3 3.♔f2 ♔c2 4.♔e2 1-0

Position type



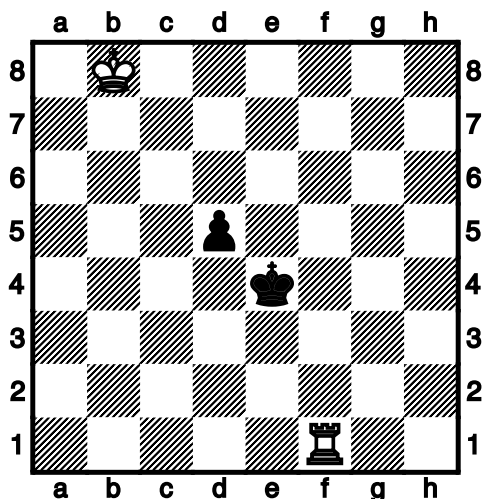
1...c2 [1...♔d4?? 2.♔e2 ♔c4 3.♔e3 ♔b3 4.♔d3 ♔b2 5.♖xc3] 2.♖a1 ♔c3 3.♔e2 ♔b2 [Cette fois le roi attaque directement la tour au contraire de la position type 1 dans laquelle la tour avait pu davantage s'éloigner] 4.♖h1 c1♚ 5.♖xc1 ♔xc1 =

Position type



1.♔d6 [Bien joué ! Le roi blanc doit filer de l'autre côté afin d'attaquer conjointement avec la tour le pion noir. Inexact est 1.♔e6 d3 car le roi blanc ne peut plus venir attaquer le pion noir. La partie est nulle car la tour va devoir se sacrifier sur le pion] 1...d3 2.♔c5 ♔e3 3.♔c4 d2 4.♔c3 1-0

Position type

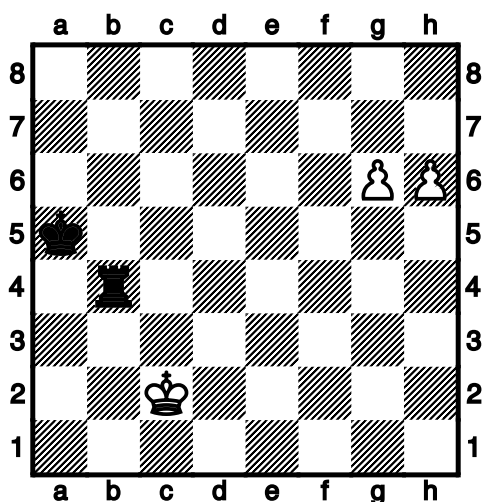


1.♖e1+! [Finement joué ! Le roi noir va devoir soit se mettre devant le pion (et donc un temps va

devoir être perdu pour se dégager) soit s'éloigner du pion. Trop lent est 1.♖c7 d4 2.♖c6 d3 3.♖c5 d2 4.♖c4 ♖e3 5.♖c3 ♖e2 et le roi noir arrive juste à temps pour soit pousser le pion soit capturer la tour. La partie est nulle] 1...♖f3 [1...♖d3 2.♖d1+ ♖c4 3.♖c7 d4 4.♖d6 (de nouveau la bonne manoeuvre : le roi doit passer de l'autre côté pour attaquer avec la tour le pion noir) 4...d3 5.♖e5 ♖c3 6.♖e4 d2 7.♖e3] 2.♖d1! [Brillant : les Noirs vont devoir à nouveau battre en retraite avec leur roi] 2...♖e4 3.♖c7 d4 4.♖c6 d3 5.♖c5 ♖e3 6.♖c4 d2 7.♖c3 ♖e2 8.♖xd2+

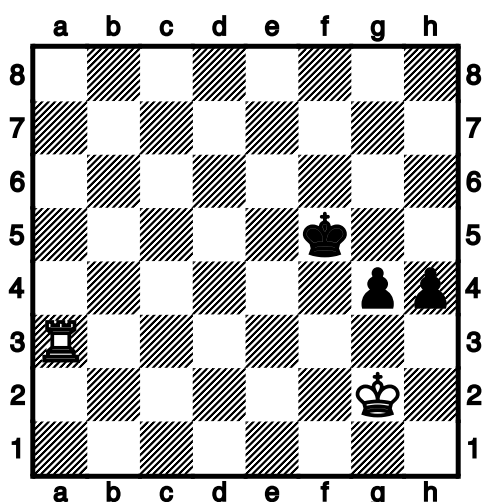
Exercices

Position type



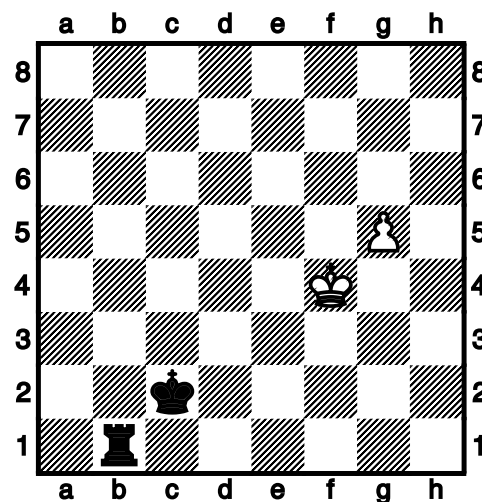
1.g7 ♖g4 [1...♖b8 2.h7+-] **2.h7 ♖xg7** [2...♖g2+ 3.♖d3 ♖g3+ 4.♖e4 ♖g4+ 5.♖f5+-] **3.h8♖**

Position type



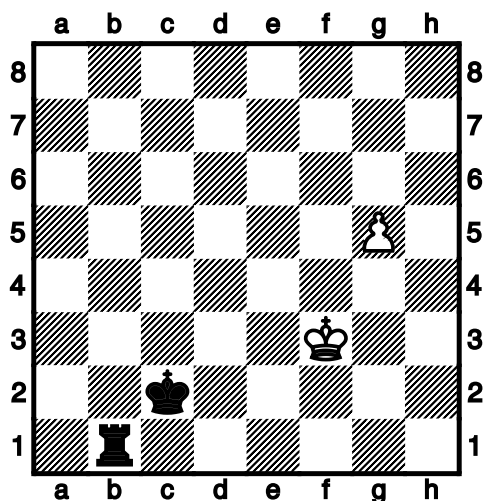
1.♖a4 [Limite le champ d'action du roi noir. Les Blancs vont maintenant forcer les Noirs à avancer leurs pions] 1. ... ♖g5 2.♖f2 ♖h5 3.♖e3 h3 [3...♖g5 4.♖a5+ ♖h6 5.♖f4 h3 (5...g3 6.♖f3 ♖g6 7.♖g2 ♖h6 8.♖h3 ♖g6 9.♖xh4 g2 10.♖g5+-) 6.♖xg4 h2 7.♖a1] 4.♖f2 ♖h4 5.♖b4 ♖h5 6.♖g3 ♖g5 7.♖xg4+ ♖h5 8.♖h4+ ♖g5 9.♖xh3

Position type



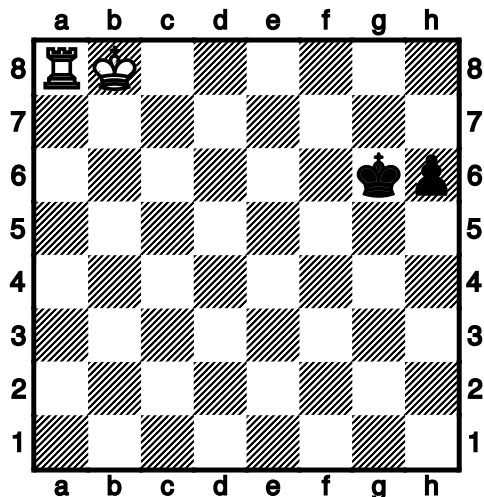
[Pour empêcher la promotion du pion en dame, les Noirs n'ont d'autre choix que sacrifier leur tour. Notons que le roi blanc est à côté du pion pour le soutenir] 1. g6 ♖d3 [1...♖g1 2.♖f5 ♖d3 3.♖f6=] 2.♖f5 ♖f1+ [2...♖b5+ 3.♖f6 ♖b6+ 4.♖f7=] 3.♖e6 ♖g1 4.♖f7 ♖e4 5.g7=

Position type



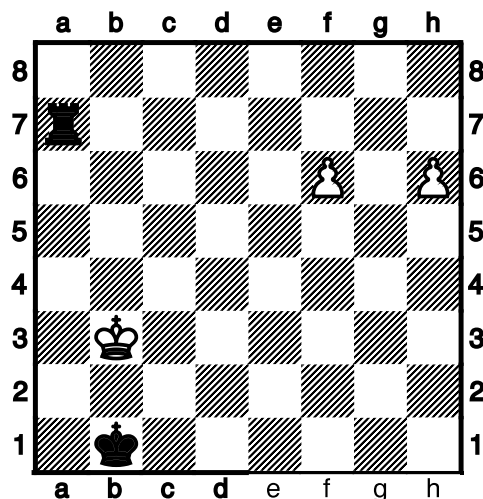
[Au contraire du précédent diagramme, le roi blanc est encore éloigné d'une case du pion blanc ...] **1...♖b4!** [Voilà la clef de la position : les Noirs empêchent le roi blanc de venir soutenir le pion blanc] **2.g6** [2.♔g3 ♕d3 3.♔f3 ♖a4 4.♔g3 ♕e3 5.♔h3 ♕f3 6.♔h2 ♖g4] **2...♖b6 3.g7 ♖g6 0-1**

Position type



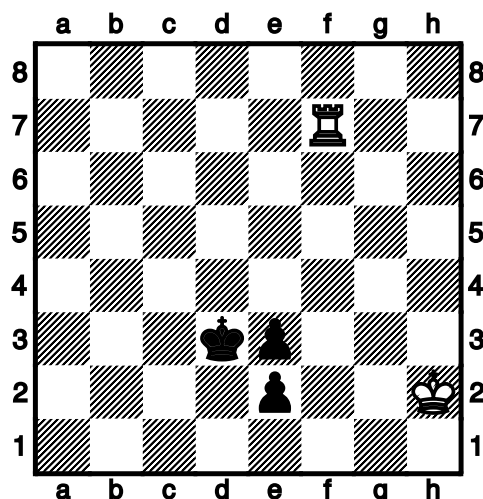
1.♖a5 [Il faut de suite retirer toute possibilité au roi noir d'accompagner le pion] **h5 2.♕c7 h4 3.♕d6 h3** [3...♕f6 4.♖h5 1-0; 3...♕h6 4.♖e5 ♕g6 5.♕d5 ♕h6 6.♕e4 h3 7.♕f3 1-0] **4.♖a3** [Nos lecteurs commencent à connaître cette manoeuvre !] **4...h2 5.♖h3**

Position type



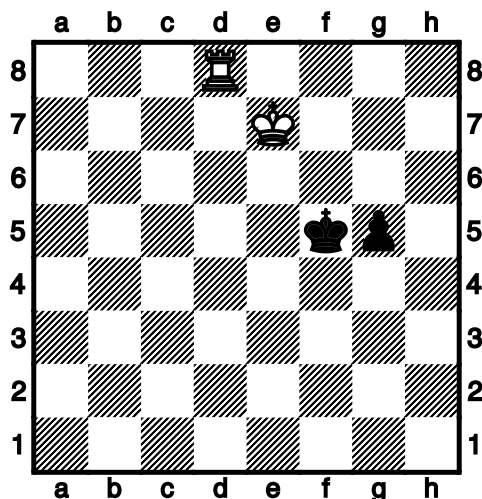
1.♕c4 ♖f7 [1...♖d7 2.h7 ♖xh7 3.♕d5=] **2.h7! ♖xh7 3.♕d5 ♖f7 4.♕e6** [Et le roi soutient sans problème le pion. La tour noire va donc devoir se sacrifier sur le pion]

Position type



[La position semble perdue pour les Blancs ...] **1.♖d7+ ♕c2 2.♖c7+ ♕d1 3.♖d7+ ♕c1 4.♖c7+ ♕b2 5.♖b7+ ♕c2 6.♖c7+ ♕d3 7.♖d7+ [7.♖c1? ♕d2 8.♖a1 e1♖-+] 7...♕c4 8.♖c7+ ♕d5 9.♖c1 ♕d4 10.♕g3 ♕d3 11.♕f3 ♕d2 12.♖a1 e1♖ 13.♖xe1 ♕xe1 14.♕xe3 =**

Position type



1.♖f8+ ♔g4 [1...♙e4 2.♙f6 g4 (2...♙f4 3.♙g6+ ♔g4 4.♖f5) 3.♙g5 g3 4.♙h4 g2 5.♖g8 ♙f3 6.♙h3 ♙f2 7.♙h2; 1...♙e5 2.♙f7 g4 (2...♙f5 3.♙g7+ ♔g4 4.♙g6 ♙h4 5.♙f5 g4 6.♙f4 ♙h3 7.♖g8) 3.♙g6 g3 4.♖f3 (La méthode classique pour capturer le pion) 4...g2 5.♖g3; 1...♙g6 2.♙e6 ♙h5 3.♙f5 g4 4.♖h8#] 2.♙f6 [Le roi doit immédiatement se rapprocher du pion. Ce dernier étant encore loin de la promotion, les Blancs n'auront aucune peine à le capturer car les Noirs vont devoir perdre du temps avec leur roi pour soutenir l'avance du pion] 2...♙f4 3.♙g6+ ♔g4 4.♖f5 1-0

Roi, tour et pion(s) contre roi et tour

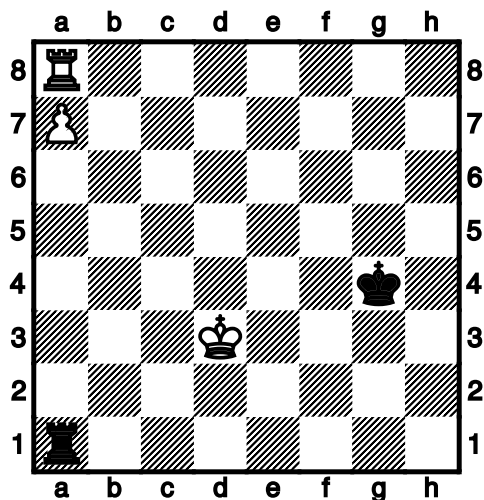
La maîtrise des finales de tours est une des clefs essentielles du jeu d'échecs. En effet bien souvent vous serez amené à jouer une finale avec tour et pion contre tour. Soit dans le camp de celui qui a l'avantage, soit dans le camp de celui qui se bat pour la nullité.

Deux mécanismes sont à connaître sur le bout des doigts : les positions de Lucéna et de Philidor.

Nous vous conseillons le livre d'Alain Villeneuve consacré à ce type de finales. S'il y a bien des mécanismes à connaître, force est de reconnaître que ce type de finale regorge d'exceptions parfois bien difficiles à comprendre.

Avant de s'y attarder examinons quelques positions de base.

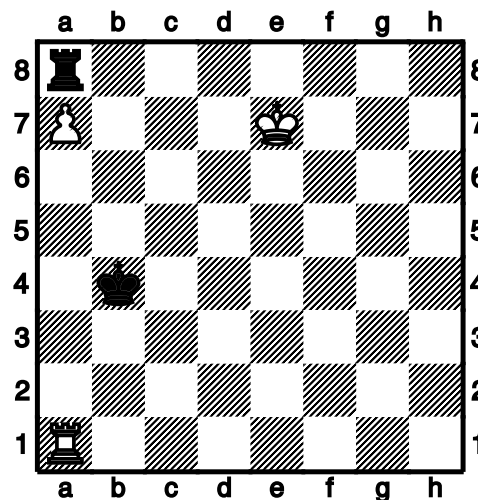
Position type



[Le roi noir étant en plein milieu de l'échiquier, il suffit à la tour blanche de donner échec afin de libérer la case a8 ... et donc de promouvoir le pion en dame] **1. ♖g8+** suivi de **a8D**

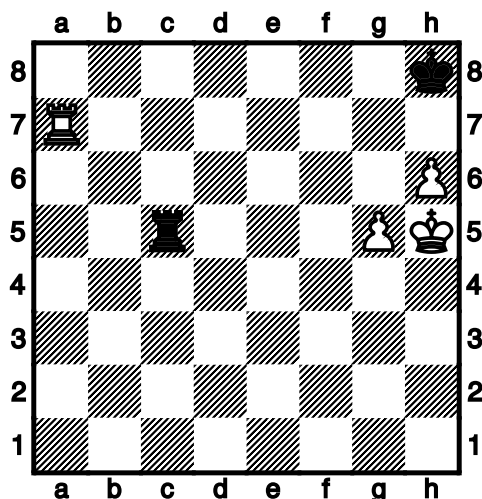
Nous verrons un peu plus loin que pour faire nulle, les Noirs doivent mettre leur roi sur la 7ème traverse (afin de capturer la tour si jamais celle-ci donne un échec sur la 8ème traverse) et plus précisément en g7 ou h7.

Position type



[D'une manière générale il est plus facile de progresser lorsque la tour est derrière le pion (Ce qui est le cas ici avec la tour blanche en a1)] **1. ♖d7** [Le roi se dirige vers la case b7 afin de chasser la tour puis de soutenir l'avance du pion] **♙c4** [1... ♖d8+ 2. ♖c7 ♖a8 3. ♖b7 1-0] **2. ♖c7 ♖b4 3. ♖b7 ♖d8 4. a8 ♖ 1-0**

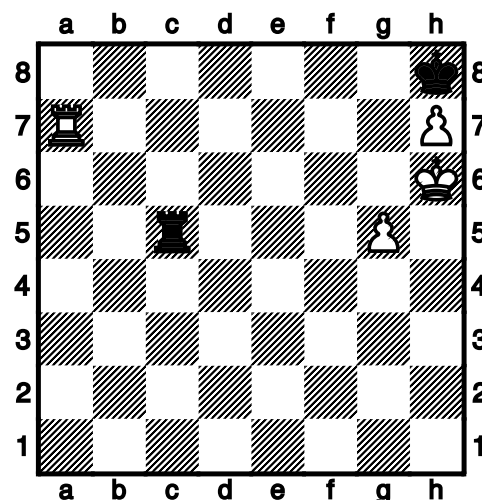
Position type



1.♖e7! [Dans ce type de finale, le pion h ne doit être poussé en h7 que si l'on est certain du gain et que donc aucune ressource de pat n'est disponible (comme nous le verrons dans le diagramme suivant). Le coup du texte est la clef ! La tour se met sur une case lui permettant par la suite de mettre fin aux échecs des Blancs] **1...♕g8** [1...♖c8 2.g6 ♖c5+ 3.♕g4 ♖c4+ 4.♕f5 ♖c5+ (4...♖c8 5.♕f6 ♕g8 6.h7+ ♕h8 7.♖e6 (Supprime les risques de pat) 7...♖a8 8.♕g5 ♕g7 9.♖e7+ ♕h8 10.♕h6 1-0) 5.♕f6 ♖c6+ 6.♕f7 ♖c8 7.♖e8+] **2.♕g6 ♖c6+ 3.♕f5**

♖c5+ 4.♕f6 ♖c6+ 5.♖e6 [Voilà l'idée du premier coup] **5...♖c8 6.g6 ♖b8 7.♖d6 ♖a8 8.h7+ ♕h8 9.♕g5 ♖a5+ 10.♕h6 1-0**

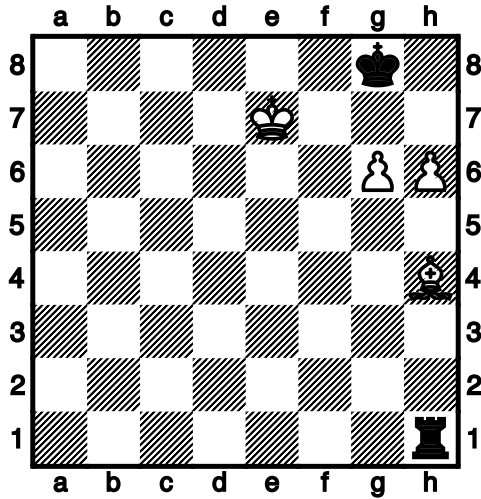
Position type



[Les Blancs ont joué trop vite leur pion en h7. Et maintenant la position est nulle pour cause de pat latent] **1...♖c6+ 2.g6** [2.♕h5 ♖h6+ 3.♕g4 ♖h4+ 4.♕f5 ♖f4+ 5.♕g6 (5.♕e6 ♖f6+ 6.♕e7 ♖e6+ 7.♕f8 ♖f6+=) 5...♖f6+=] **2...♖xg6+ 3.♕xg6** avec pat

Finales diverses avec les tours

Position type

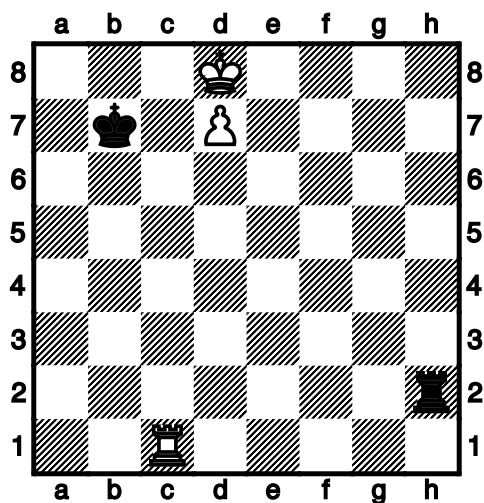


[Une très belle étude de Steinitz, 1862] **1.h7+ ♔g7**
 [1...♔h8 2.♕f6#] **2.h8♖+! ♔xh8 3.♔f7! ♖xh4**
 [3...♖f1+ 4.♕f6+ ♖xf6+ 5.♔xf6 ♔g8 6.g7 ♔h7 7.♔f7
 ♔h6 8.g8♖] **4.g7+ ♔h7 5.g8♖+ ♔h6 6.♖g6#**

La position de Lucéna

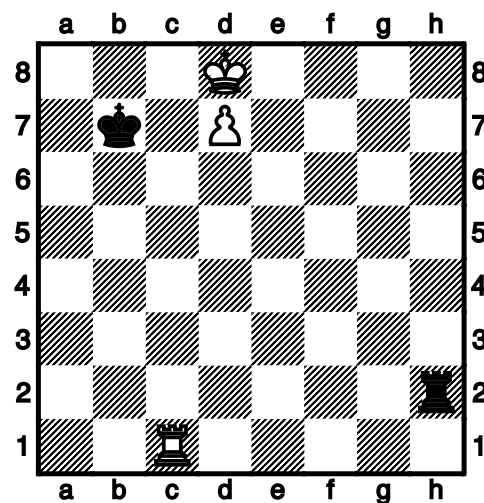
La méthode de **Lucéna** est une technique de gain connue depuis des siècles. Ce mécanisme est basé sur un positionnement préalable de la tour sur la 4^{ème} traverse afin de stopper in fine une série d'échecs donnés par la tour adverse.

Position type



1. ♖b1+ ♔a7 [1...♕c6 2. ♕c8 ♜h8+ 3. d8♙ 1-0]
 2. ♜b4 [La méthode de Lucéna que tout joueur de cercle se doit de connaître] ♜c2 3. ♕e7 ♜e2+
 4. ♕d6 ♜d2+ 5. ♕c6 ♜c2+ 6. ♕d5 ♜d2+ 7. ♜d4
 [Voilà pourquoi la tour s'était placée en b4 : elle peut maintenant mettre fin à la série d'échecs donnés par la tour noire]

Position type (une autre méthode)

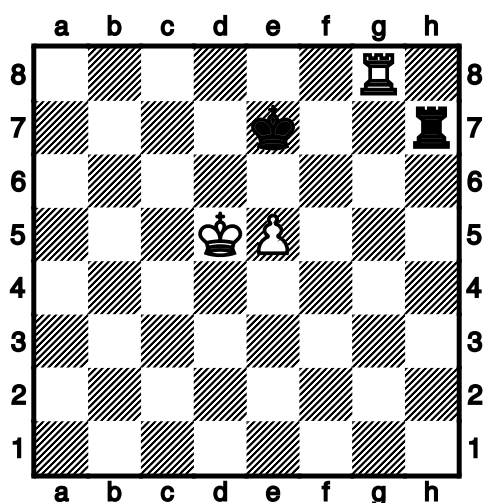


1. ♜b1+ ♔a7 2. ♜d1 [Après avoir éloigné le roi noir, la tour vient soutenir le pion blanc] ♕b7
 3. ♕e7 ♜h7+ 4. ♕f6 ♜h6+ 5. ♕g5 ♜h8 6. d8♙ 1-0

La position de Philidor

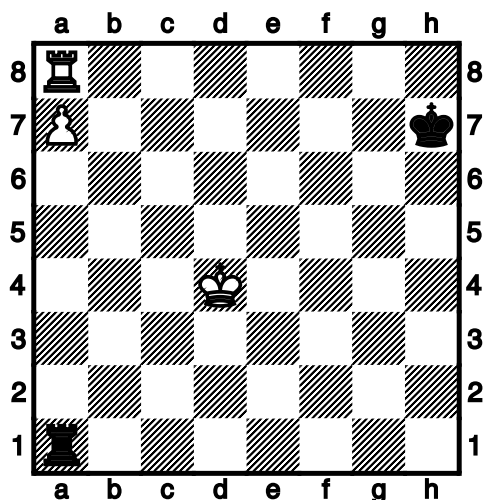
Cette méthode explique un mécanisme de défense lorsque vous être dans le camp qui ne dispose plus que d'une tour.

Position type



1... ♜h6! [Il faut bloquer toute progression du roi blanc !]
 2. ♜g7+ ♔e8 3. ♜a7 ♜g6 4. e6 [4. ♜a8+ ♕e7=]
 4... ♜g1! [Vise à donner des échecs sans fin]
 5. ♜a4 ♜d1+ 6. ♜d4 ♜xd4+ 7. ♕xd4 ♕e7=

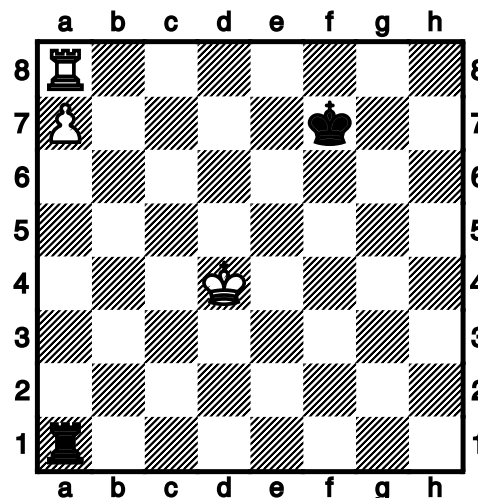
Position type



1.♔c5 ♖a2 2.♔b6 ♖b2+ [Les Noirs vont constamment donner échec dès que le roi blanc approche de son pion en vue de le défendre. Et pour toutes les autres situations, la tour noire va rester sur la même colonne que le pion afin de le capturer si d'aventure la tour blanche quittait a8. Notons la position du roi blanc en h7 (ou éventuellement g7). Dans le prochain exercice nous verrons que le roi noir doit nécessairement

occuper l'une de ces deux cases pour éviter une enfilade] 3.♔c7 ♖c2+ 4.♔b7 ♖b2+ 5.♔a6 ♖a2+ 6.♔b5 ♖b2+ 7.♔a4 ♖a2+ 8.♔b3 ♖a6 =

Position type

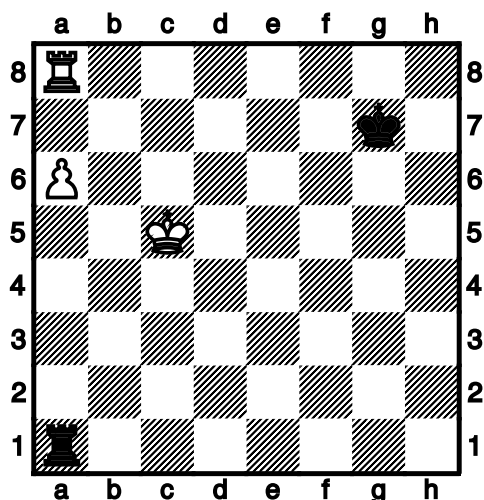


[Dans ce diagramme la tour blanche va pouvoir se dégager afin de pousser par la suite le pion. Ceci est possible car le roi noir ne contrôle pas la case h7 comme dans le premier exercice] 1.♖h8! ♖xa7 [1...♔g7 2.a8♜ 1-0] 2.♖h7+[L'enfilade fatale qui gagne la tour blanche postée en a7]

Lorsque le pion n'est pas encore sur la 7^{ème} traverse

Lorsque votre pion est derrière votre tour, veillez à ne pas pousser ce pion jusqu'à la 7^{ème} traverse ! En effet la meilleure méthode de gain consiste à d'abord laisser une case qui servira d'abri à votre roi et ensuite à faire jouer votre tour qui se fera une joie d'arrêter les échecs intempestifs de la tour adverse.

Position type



1.♔b6 [1.a7 mène à l'égalité comme nous venons

de le voir] 1...♖b1+ 2.♔a7 [Le roi trouve refuge devant le pion] 2...♖b2 3.♖b8 ♖a2 4.♖b6 [Défend le pion a6 ce qui permet au roi de se déplacer tout en autorisant l'avance du pion] 4...♖f2 5.♔a8 ♖f8+ [5...♖f7 6.♖b7 1-0] 6.♖b8 ♖f1 [6...♖f7 7.♖b7 1-0] 7.a7 ♖a1 8.♖b7+ ♔g6 9.♔b8 1-0



Michaïl Tal (champion du monde 1960-1961)

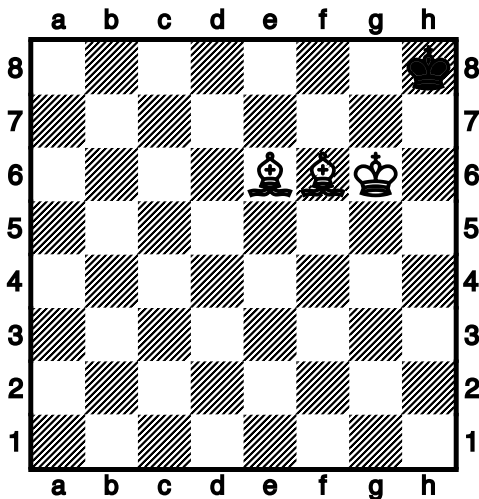
Roi et deux fous contre roi

Ce mat demande la collaboration du roi et des deux fous. Le roi adverse sera nécessairement maté dans un angle ou sur la bande. Bien sûr il faut que les deux fous soient de couleurs opposées.

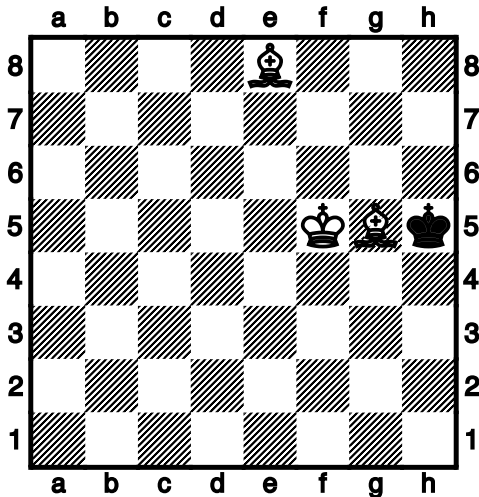
Notons que roi et un seul fou contre roi ne permet pas de donner le mat.

Présentation du thème

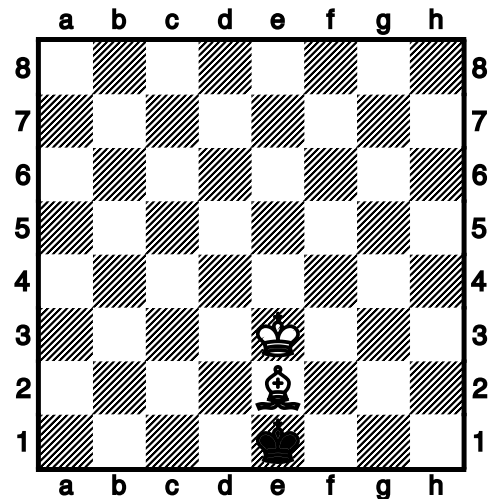
Position de mat



Position de mat

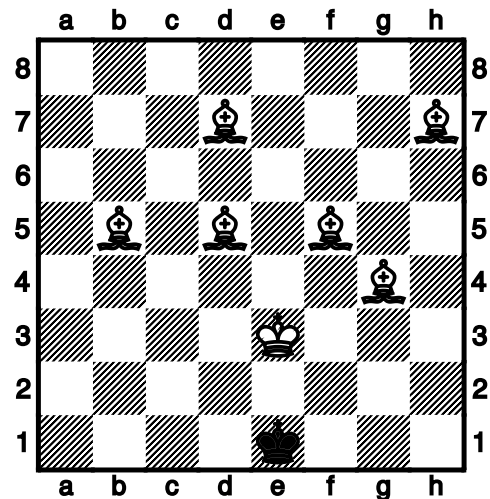


Position d'égalité



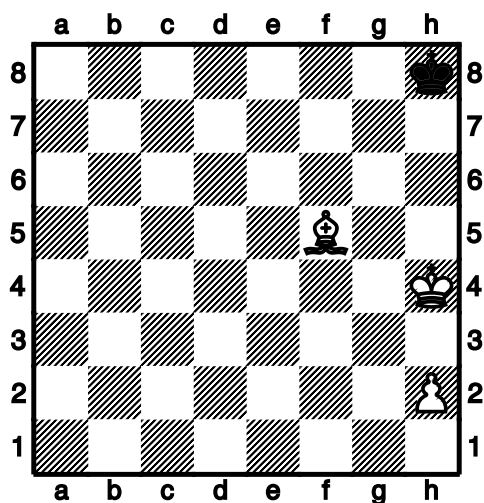
[La finale roi et fou contre roi seul ne permet pas de mater. Ce matériel étant insuffisant pour mater, la partie est déclarée nulle immédiatement]

Position d'égalité



[Les Blancs ont une myriade de fous de même couleur ... et par conséquent il est impossible de donner le mat au roi adverse ! Ni même de lui donner échec lorsque celui-ci se faufile sur les cases noires]

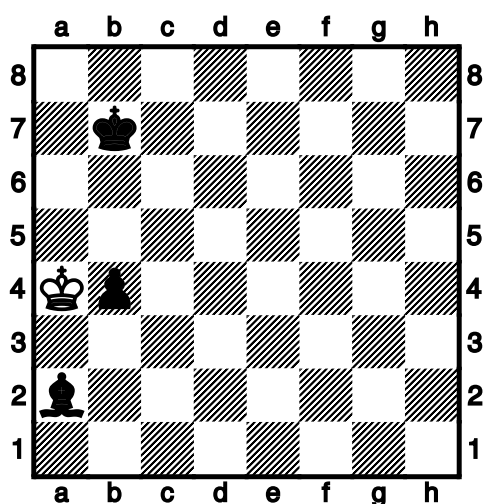
Position type



[Une position que l'on rencontre régulièrement sur l'échiquier : les Blancs ont un pion h ou a, associé à un fou qui ne peut contrôler la case de promotion (le fou sur case blanche ne peut contrôler la case h8 qui est noire). Les Noirs ont réussi à occuper la case h8 et il est devenu impossible aux Blancs de remporter le point !]

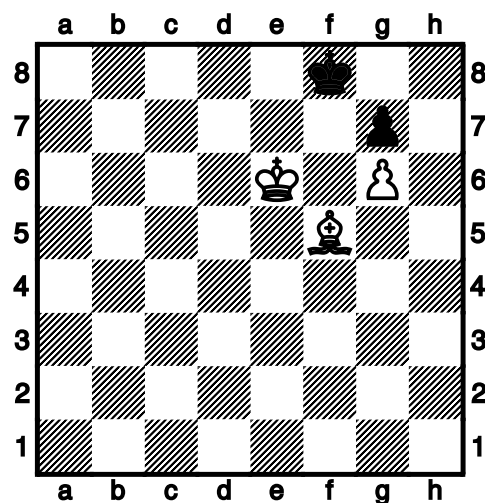
1.♔g5 ♕g7 2.♖h5 ♕h8 3.♖h6 ♕g8 4.h4 ♕h8 5.♕g6 ♕g8 6.h5 ♕h8 7.♔g5 ♕g8 8.h6 ♕h8 9.h7 ♕g7 10.♖h5 ♕h8 11.♖h6 et pat

Position type



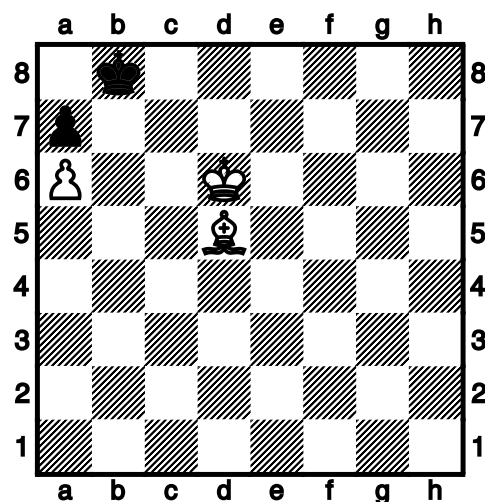
1...b3 2.♖a3 ♕c6 3.♖b2 ♕c5 4.♖a1 ♕c4 5.♖b2 ♕d3 [5...♕b1 6.♖xb1 ♕c3 7.♖c1 b2+ 8.♖b1 ♕b3] 6.♖a1 ♕d2 [6...♕c2 avec pat] 7.♖b2 ♕b1 8.♖xb3 =

Position type



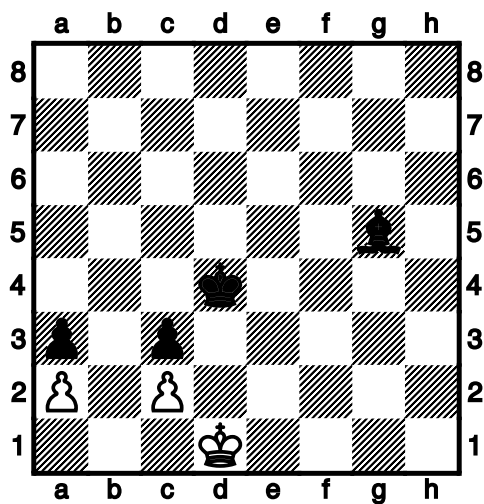
1.♕e5 [1.♕d7 ♕g8 2.♕e7 ♕h8 3.♕e6] 1...♕g8 2.♕d7 ♕h8 3.♕e6 ♕g8 4.♕e7 ♕h8 5.♕f8 =

Position type



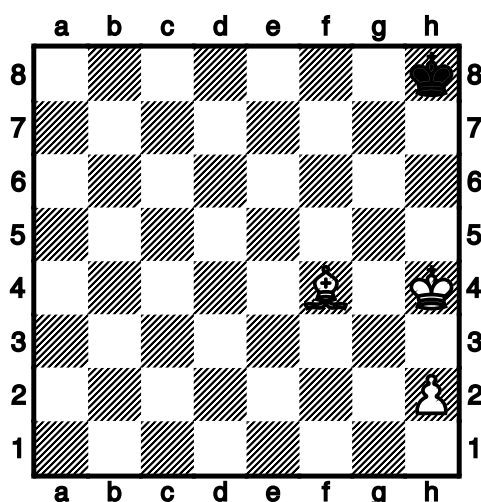
1.♕c6 ♕c8 [1...♕a8?? 2.♕c7#] 2.♕e6+ ♕b8 3.♕f5 ♕a8 4.♕e4 ♕b8 5.♕f3 ♕c8=

Position type



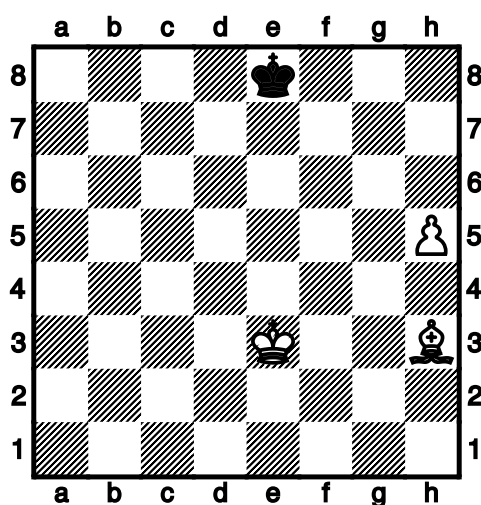
1.♔e2 ♕f4 2.♔d1 ♔e3 3.♔e1 ♔f3 4.♔d1 ♕g3 5.♔c1
♔e2 6.♔b1 ♔d1 7.♔a1 ♔xc2 avec pat

Position type



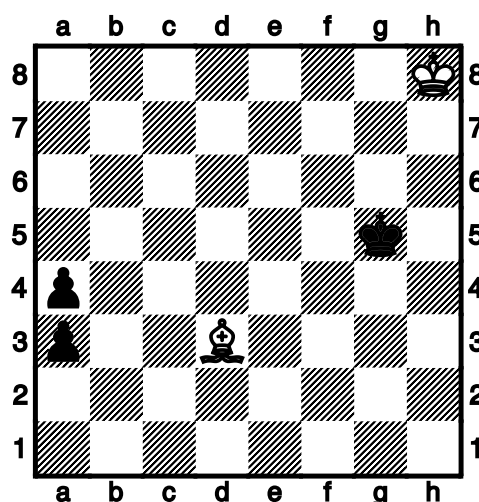
[Toutes les conditions sont remplies pour obtenir la nulle ? Et non car le fou des Blancs contrôle la case de promotion. Le gain est aisé] 1.♔e5+ ♚h7 2.♖h5 ♜g8 3.♖h6 ♜f7 4.h4 ♜g8 5.h5 ♜f7 6.♖h7 ♜e6 7.♖g7 ♜xe5 8.h6 ♜e4 9.h7 ♜f4 10.h8♙ 1-0

Position type



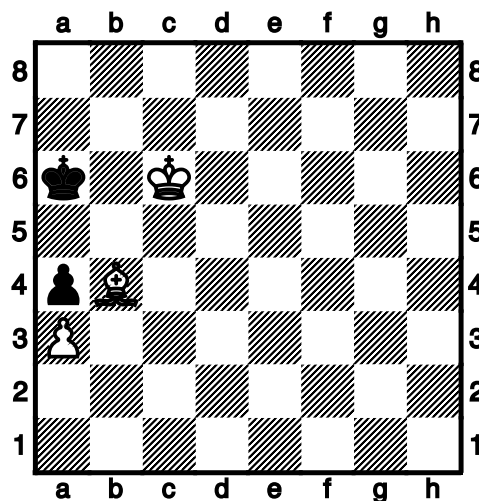
[Toutes les conditions sont-elles remplies pour obtenir la nulle ? Et non car le roi noir n'est pas encore arrivé en g8 ou g8. Les Blancs vont l'en empêcher grâce à un jeu très précis] 1.♔e6! [Empêche le roi de se diriger vers le coin] ♜e7 2.h6 ♜f6 3.♔f5 ♜f7 4.♔h7 ♜f6 5.♜f4 ♜f7 6.♜f5 ♜e7 7.♜g6 ♜f8 8.♜f6 ♜e8 9.♜g7 1-0

Position type



1.♔c4 ♜f6 [1...♜f4 2.♜g7 ♜e3 3.♜f6 ♜d2 4.♜e5 ♜c3 5.♜d5 ♜b2 6.♜d4 a2 7.♔xa2 ♜xa2 8.♜c3=] 2.♔g8!! [Place le fou sur la seule case où le roi noir ne pourra l'attaquer (et donc en gagnant un temps) durant sont périple vers a2] 2...♜e5 3.♜g7 ♜d4 4.♜f6 ♜c3 5.♜e5 ♜b2 6.♜d4 a2 7.♔xa2 ♜xa2 8.♜c3 a3 [8...♜b1 9.♜b4=] 9.♜c2 =

Position type



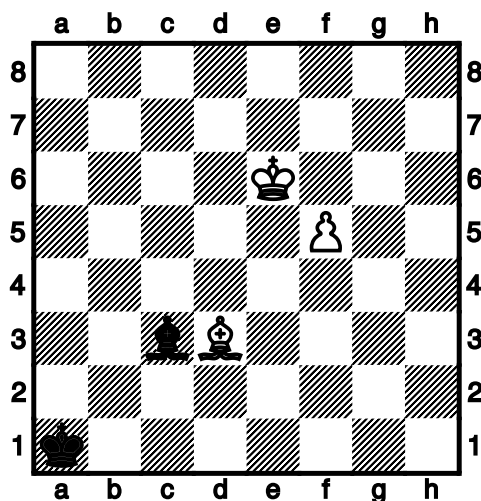
1.♔c5 ♜a5 2.♜b7 ♜b5 3.♔b6! [Cette fois le roi va devoir s'éloigner] 3...♜c4 4.♜c6 ♜b3 5.♔c5 ♜c4 6.♔d6 ♜d4 7.♜b5 ♜d5 8.♔h2 [Contrôle les cases c7 et b8 ...] 8...♜e6 [Le roi tente d'atteindre la case a8 ... en vain] 9.♜xa4 ♜d7 10.♜b5 ♜c8 11.♜b6 1-0

Finales de fous de couleurs opposées

Les finales où les deux camps ont chacun un fou d'une couleur opposée conduisent généralement à la nulle. En effet les deux fous évoluant sur des cases de couleurs différentes, il suffit à un camp de déplacer sans fin leur fou tout en bloquant toute progression adverse.

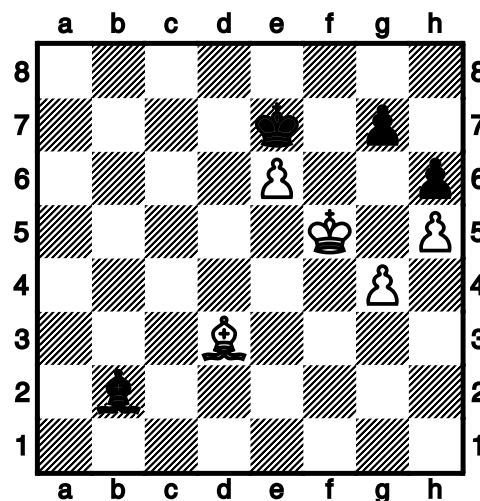
Lorsque vous passez du milieu de jeu en finale, veuillez toujours examiner si vous n'entrez pas dans ce type de finale. Bien souvent un ou deux pions d'avance sont insuffisants pour pouvoir gagner !

Position type



[Les Blancs ne peuvent progresser car si le pion blanc passe par f6, les Noirs se feront une joie de sacrifier leur fou dessus]

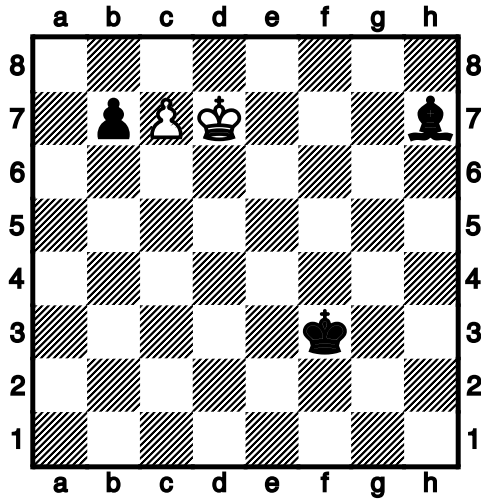
Position type



**1.♔g6 ♖f6 2.♕c2 ♕a1 3.g5 hxg5 4.♔xg5 ♖f6+
5.♔g6 ♕b2 6.h6 gxh6 7.♔xh6 ♖f6 =**

Finales de fous diverses

Position type



x

1.♔c8 [Le roi attaque le pion b7 qui est bien forcer d'avancer] **1...b5** **2.♔d7** **b4** [2...♔e4 3.♔c6 ♕f5 1/2; 2...♕f5+ 3.♔d6 (Avec un roi qui menace de se rendre en c5 pour capturer le pion)] **3.♔d6** ♕f5 **4.♔e5** ♕c8 [4...b3 5.♔xf5 b2 6.c8♖ b1♗+=] **5.♔d4 =**

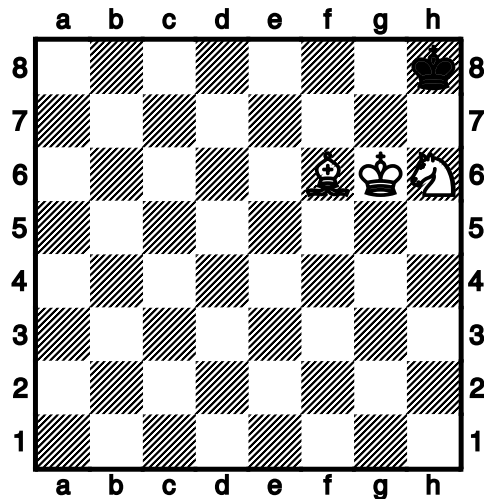
Roi, fou et cavalier contre roi

Présentation du thème

Ce mat demande une bonne maîtrise technique pour gagner. Le roi seul doit être conduit progressivement et méthodiquement dans un coin de la même couleur que le fou.

Il a déjà été vu en compétition de forts joueurs ne pas réussir à marquer le point avec ce type de matériel.

Position de mat



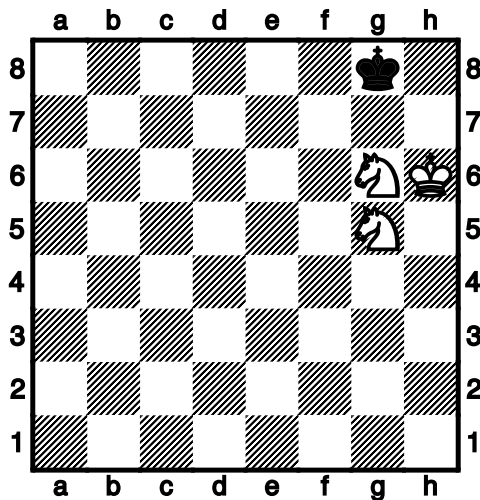
Roi et deux cavaliers contre roi

Ce mat est académiquement possible mais il faut alors que le roi adverse se déplace volontairement dans un coin pour se faire mater. Par conséquent lorsque ce type de finale se présente, la partie est rapidement déclarée nulle.

Notons que la finale roi + cavalier contre roi ne permet pas de mater.

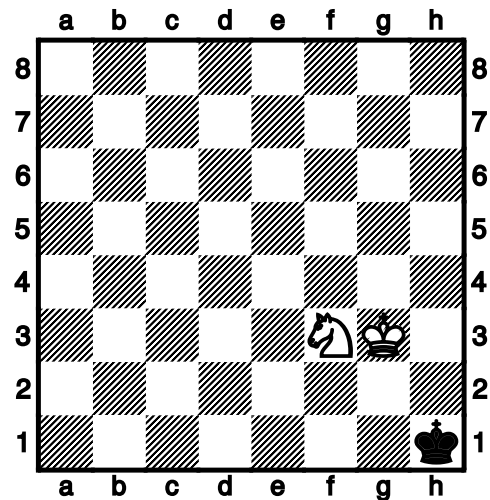
Présentation du thème

Position de mat



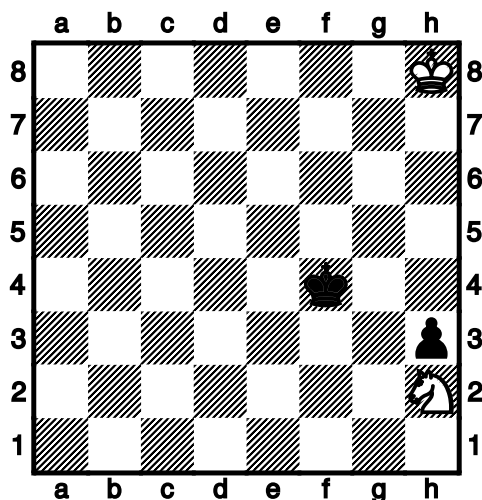
1. ♖e7+ ♔h8?? [Le roi ne doit pas aller dans le coin où le mat sera donné. Il faut simplement partir de l'autre côté 1... ♔f8= et la partie sera rapidement déclarée nulle] 2. ♖f7#

Position d'égalité



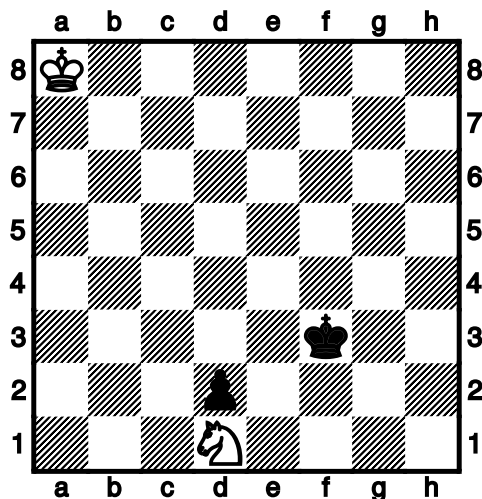
[Il n'existe aucune possibilité de mat avec un cavalier seul]

Position type



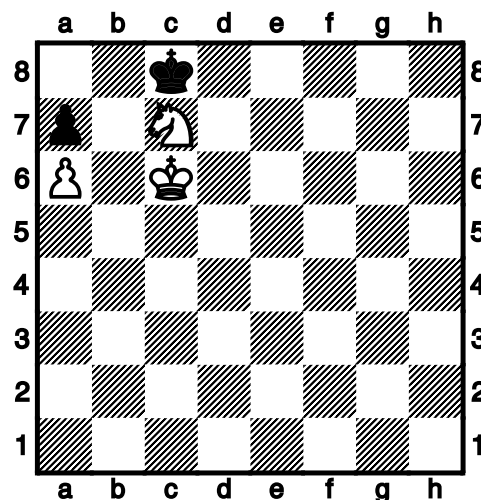
[Notons que le pion noir est à deux cases de la promotion] 1. ♖f1 ♔f3 2. ♜h2+ ♕g3 3. ♜f1+ ♕g2 4. ♜e3+ ♕g1 5. ♜g4 ♕g2 6. ♜e3+ ♕g1 7. ♜g4 ♕g2 8. ♜e3+ ♕g3 9. ♜f1+ ♕f2 10. ♜h2 ♕g2 11. ♜g4 ♕g3 12. ♜e3 ♜h2 13. ♜f1+ [Durant toutes ces manoeuvres le cavalier a empêché l'avance du pion ou bien fini par faire une fourchette entre le roi et le pion]

Position type



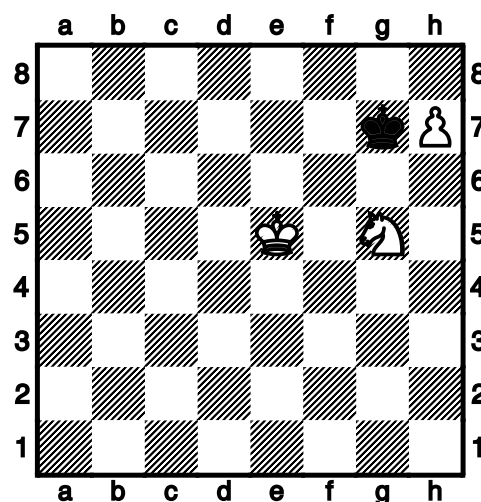
1. ♜c3 ♕e3 2. ♜d1+ ♕e2 3. ♜c3+ ♕d3 4. ♜d1 ♕c2 5. ♜e3+ ♕d3 6. ♜d1 [Le roi noir ne parvient jamais à chasser le cavalier qui lui garde le contrôle sur la case de promotion] 1/2

Position type



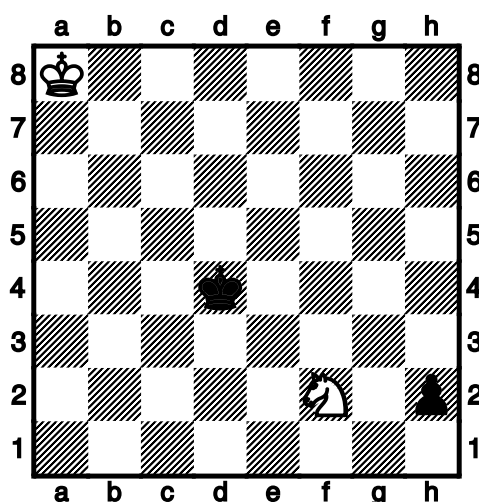
[Les Blancs ne peuvent empêcher le roi noir de se balader entre a8 et b8. Seul un pat met fin à ce manège] 1. ♜b5 ♕b8 2. ♜d7 [2. ♜d6 ♕a8 3. ♜b7 ♕b8 4. ♜d7 ♕a8 5. ♜a5 ♕b8 6. ♜c6+ ♕a8 7. ♜c7 et pat !] 2... ♕a8 3. ♜c7 [3. ♜c7+ ♕b8 4. ♜d8 et pat !]

Position type



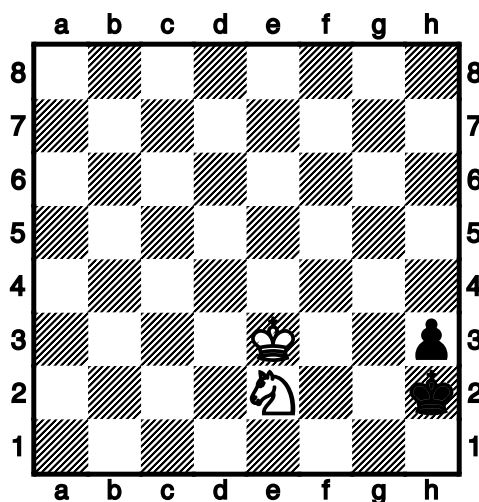
1... ♕h8 2. ♕e6 ♕g7 3. ♕f5 ♕h8 4. ♕g4 ♕g7 5. ♕h5 ♕h8 6. ♕h6

Position type



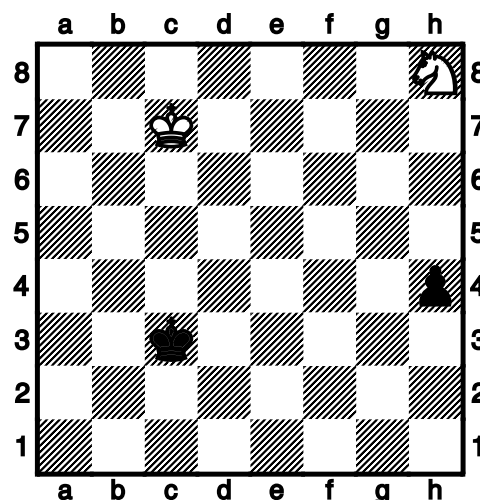
1.♔b7 ♕c3 [La seule manière de progresser sans perdre le pion 1...♕e3 2.♖g4+=] 2.♕c6 ♖d2 3.♔d5 ♕e2 4.♖h1 ♕f3 5.♔d4 ♖g2 6.♕e3 ♕xh1 7.♕f2 [Avec pat ! Si les Noirs sont au trait au premier coup, ils gagnent la partie]

Position type



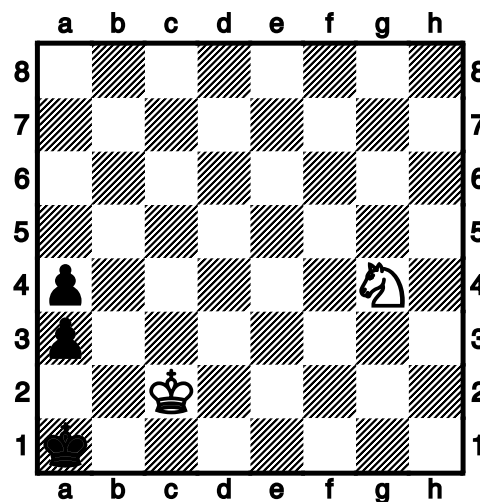
1.♕f3! [1.♕f2? (laisse le gain s'échapper) ♕h1 2.♕g3 h2=] 1...♕h1 2.♕f2 [En ayant perdu un temps avec Rf3, les Blancs ont placé le roi en cage. Il leur suffit maintenant de contrôler la case h2 grâce au cavalier blanc qui doit arriver en f1 avant de donner le mat en g3] ♕h2 [2...h2 3.♖g3#] 3.♖d4 ♕h1 4.♖f5 ♕h2 5.♖e3 ♕h1 6.♖f1 h2 7.♖g3#

Position type



1.♖f7! h3 2.♖g5 [Ce coup force les Noirs à avancer le pion. Perdant est 2.♖d6? ♕d3 3.♖f5 ♕e2 4.♖d6 h2 5.♖g3+ ♕f2-+] 2...h2 3.♖e4+ ♕c2 [3...♕d4 4.♖f2 ♕c3 5.♖d6 ♕d2 6.♕e5 ♕e2 7.♖h1 ♕f3 8.♖d4 ♖g2 9.♕e3 ♕xh1 10.♖f2; 3...♕d3 4.♖g3= car le roi noir ne peut plus approcher sans être victime d'une fourchette(4.♖f2+? ♕e2 5.♖h1 ♕f3 6.♖d6 ♖g2-+)] 4.♖g3 ♕d1 5.♖d6 ♕e1 6.♕e5 ♕f2 7.♕f4 ♖g2 8.♖g4 =

Position type



1.♖e3 a2 [1...♕a2 2.♖d5 ♕a1 3.♖b4 a2 4.♕c1 a3 5.♖c2#] 2.♕c1 a3 3.♖c2#

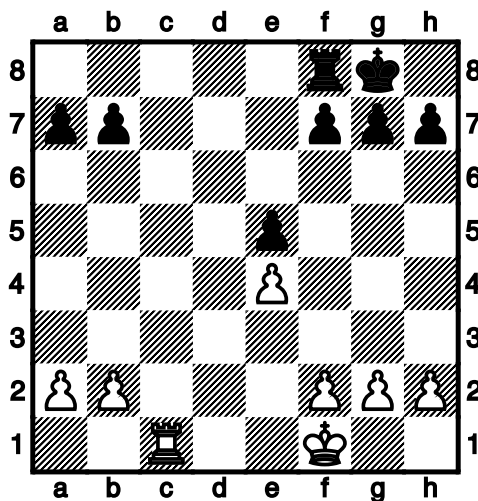
Compréhension stratégique

La colonne ouverte

Colonne sur laquelle ne se trouve plus aucun pion de telle sorte qu'elle peut être contrôlée efficacement par le camp qui peut y installer une tour ou une dame.

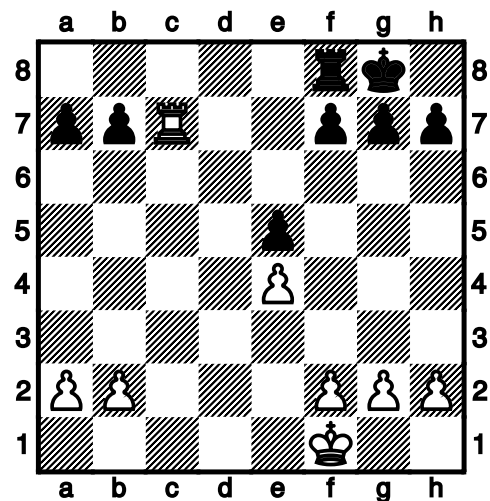
D'une manière générale lorsqu'un camp réussit à placer une tour sur cette colonne (généralement sur la première traverse), le joueur visera à avancer cette tour jusqu'à la 7^{ème} traverse afin de capturer les pions de son adversaire ou bien empêcher le roi adverse de rejoindre le centre.

Position type



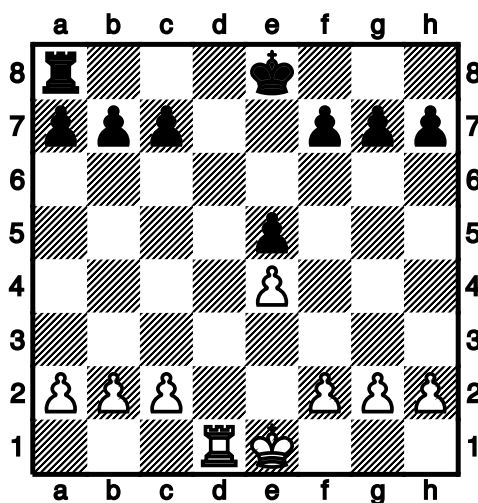
[Les Blancs occupent la colonne ouverte 'c'. Ils vont pouvoir prendre un fort avantage positionnel en déplaçant leur tour jusque la 7^{ème} traverse ce qui forcera les Noirs à mettre leur tour en b8 pour défendre les pions]

Position type



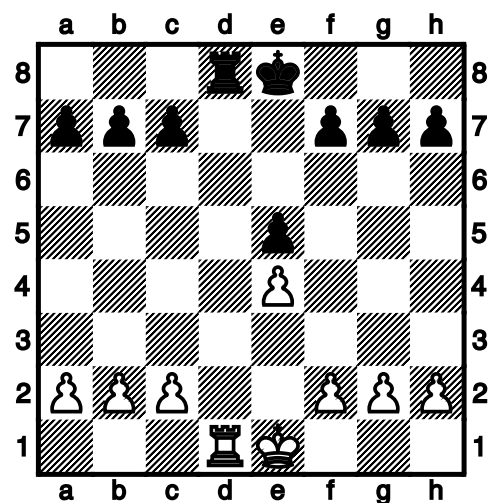
[La position de la tour combine deux avantages : l'occupation de la colonne et le contrôle de la 7^{ème} traverse]

Position type



[Les Blancs contrôlent la colonne 'd'. Aux Noirs de jouer ...]

Position type



[Les Noirs placent de suite leur tour sur la même colonne afin de partager le contrôle de la colonne. La position est maintenant égale]

La 7^{ème} traverse

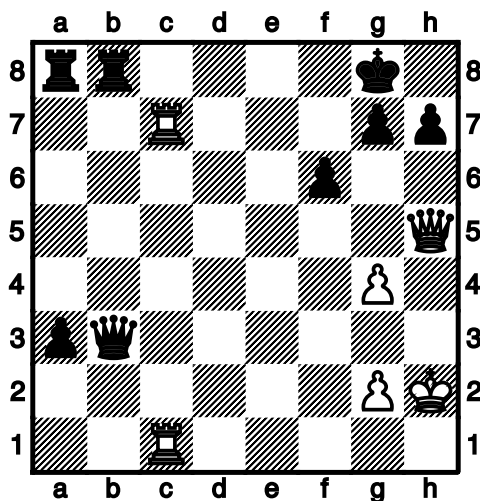
Le contrôle de la 7^{ème} traverse conduit bien souvent à un avantage. Ce dernier peut être encore plus grand lorsque les deux tours parviennent à se placer sur cette 7^{ème} traverse tout en se soutenant entre elles. Leur force de frappe devient alors redoutable !

En milieu de jeu ce contrôle abouti bien souvent à une attaque de mat.

En finale cet avantage est encore plus important si le roi adverse est collé à la bande. Le contrôle de la traverse par la tour empêche le roi de monter vers le centre de l'échiquier.

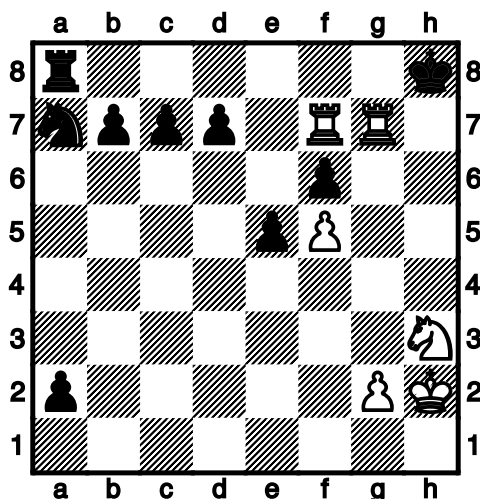
Présentation du thème

Position type



1. ♖xg7+ [La tour ouvre une brèche dans le jeu des Noirs] ♔xg7 [1... ♕h8 2. ♖xh7#; 1... ♕f8 2. ♖cc7 et le mat va suivre] 2. ♖c7+ ♕f8 3. ♖xh7 ♖g8 4. ♖e7#

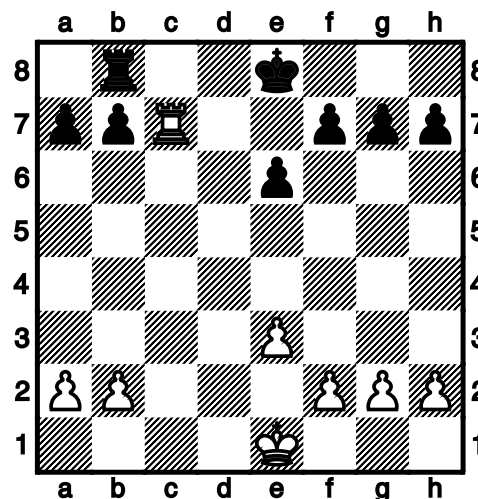
Position type



1. ♖h7+ ♕g8 2. ♖fg7+ [Il y a d'autres coups pour gagner mais nous souhaitons montrer ici la force de frappe des deux tours] ♕f8 3. ♖xd7 ♕g8

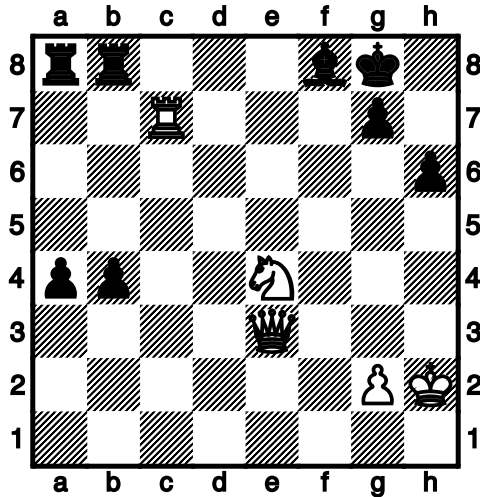
[3... a1 ♖ 4. ♖h8#] 4. ♖dg7+ ♕f8 5. ♖xc7 [Un mécanisme de yo-yo] ♕g8 6. ♖cg7+ ♕f8 7. ♖xb7 ♕e8 8. ♖bg7 ♕f8 9. ♖xa7 ♖xa7 10. ♖xa7

Position type



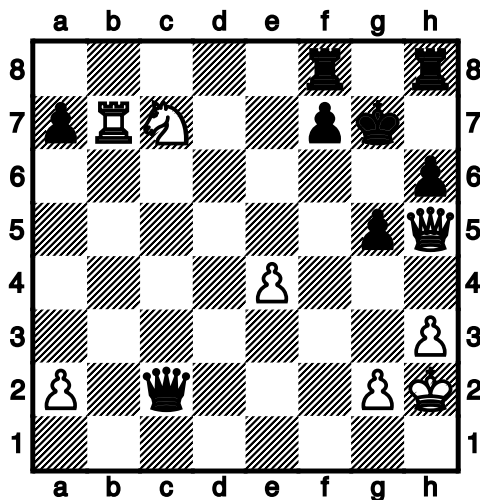
1.b4 [Il y a plusieurs méthodes de gain possibles. A éviter : 1. ♕d2? ♖d8+ 2. ♕c3 ♖d7= car les Blancs ont perdu le contrôle exclusif de la 7^{ème} traverse] 1... a6 2. a4 b5 3. a5 ♖d8 4. ♖c6 [4. ♖a7 ♖d6 donne plus de jeu aux Noirs grâce à leur tour] 4... ♖a8 5. ♕e2 ♕d7 6. ♖b6 [La tour blanche est bien placée et paralyse la tour noire. Mais pour gagner, les Blancs vont devoir créer un autre front sur l'aile roi] 6... ♕c7 7. f4 ♖a7 8. g4 ♖a8 9. h4 ♖a7 10. h5 ♕d7 11. ♕f3 ♕c7 12. f5 ♕d7 [12... exf5 13. gxf5± avec f6 ou h6 qui suivent] 13. fxe6+ fxe6 14. ♕f4 ♖c7 15. ♖xa6 ♖c4+ 16. e4 ♖xb4 17. ♖a7+ ♕d6 18. ♖xg7 avec un gain facile

Position type

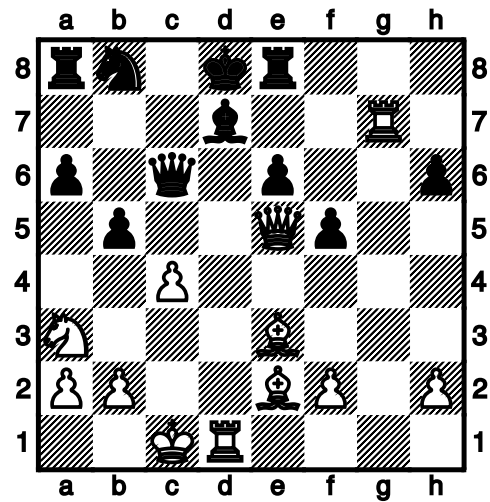


1. ♖f6+ [1. ♜xh6 gxh6 2. ♖f6+ ♔h8 3. ♜h7#] 1...gxf6
2. ♜e6+ ♔h8 3. ♜xf6+ ♔g8 4. ♜f7+ ♔h8 5. ♜h7#

Goring H., Goring R.
Berlin 1884



Soultanbeieff, Limbarski
Liège 1937

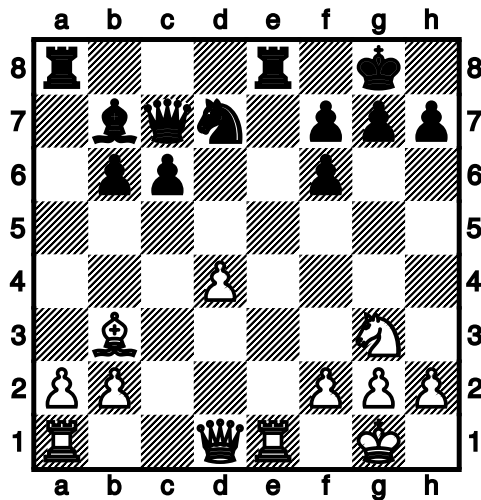


1. ♕f3!! ♜xf3 2. ♜xb8+ [2. ♕b6+ ♔c8 3. ♜c7# est également possible mais cela nous écarte du thème étudié] 2...♜xb8 3. ♜xd7+ ♔c8 4. ♜c7+ ♔d8 5. ♜gd7#

L'attaque sur le pion f7

Présentation du thème

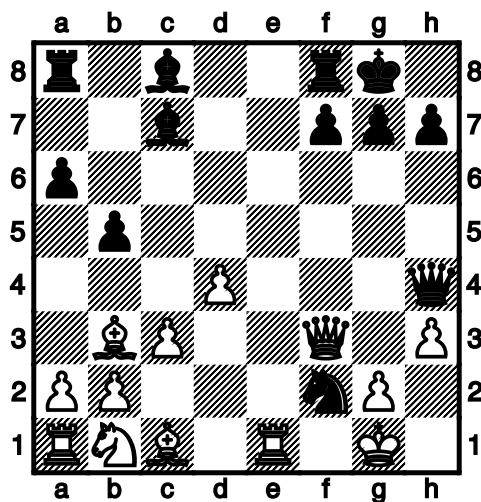
Spassky B., Pfleger H.
Munich 1979



1. ♕xf7+ ♖xf7 2. ♖h5+ g6 [2... ♔f8 3. ♖xh7 ♜b8 (3.... ♜xe1+ 4. ♜xe1 ♖f4 5. ♜f5+-) 3. ♖h8+ ♔f7 4. ♖xe8#] 3. ♖xh7+ ♔f8 4. h4! c5 5. h5 gxh5 6. ♜f5± 1-0

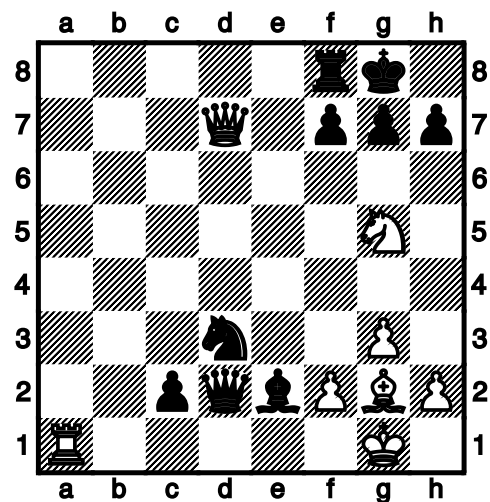
Exercices

Position type



1. ♖xf7+ ♜xf7 2. ♜e8#

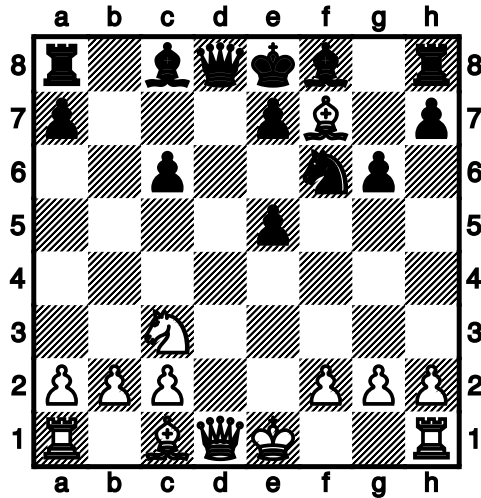
Position type



1. ♖xf7+ ♜xf7 2. ♜a8+ ♜f8 3. ♜d5+ ♔h8 4. ♜xf8#

Partie type

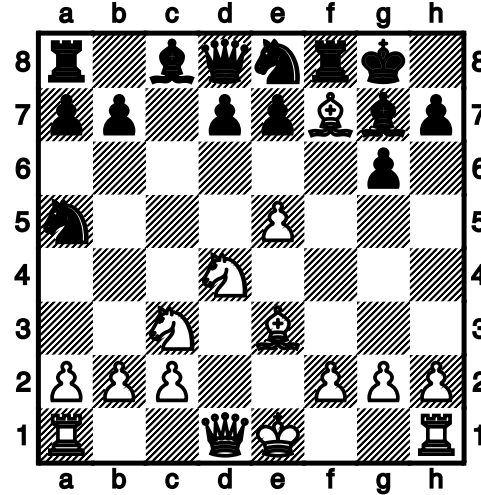
1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♗c3 ♗c6
6.♕c4 g6 7.♗xc6 bxc6 8.e5 dxe5 [8...♗g4 et la
partie continue] 9.♕xf7+ !



9. ... ♕xf7 10.♗xd8 1-0

Fischer R., Reshevsky S.
New York 1958

1.e4 c5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 g6 5.♗c3 ♕g7
6.♕e3 ♗f6 7.♕c4 0-0 8.♕b3 ♗a5 9.e5 ♗e8
10.♕xf7+!!



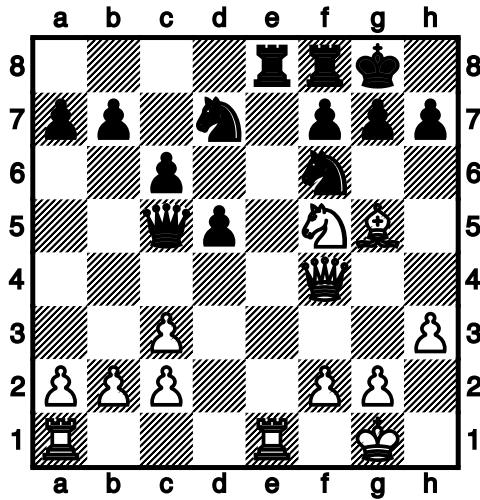
10. ... ♕xf7 11.♗e6 [Un sacrifice d'attraction]
11...♕xe6 [Dans la partie les Noirs ont pris par
11. ... dxe6 avec gain pour Fischer au 42ème
coup] 12.♗d5+ ♕f5 13.g4+ ♕xg4 14.♖g1+ ♕h5
15.♗d1+ ♕h4 16.♗g4#

L'attaque sur le pion g7

Présentation du thème

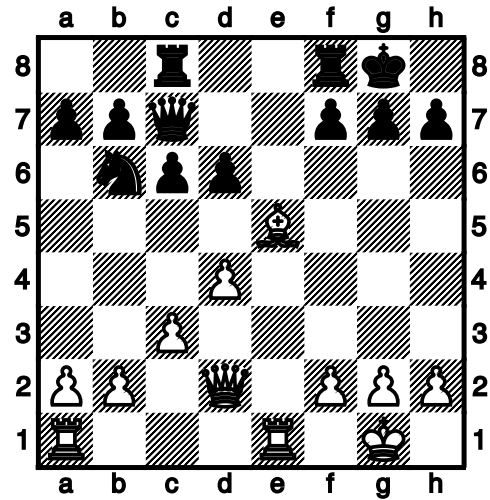
Le pion g7 (ou g2) sert généralement à protéger le roi ainsi que, lorsqu'il est présent, le cavalier posté en f6. Aussi il arrive souvent que le sacrifice en g7 soit justifié afin de démolir le roque et de lancer une décisive attaque.

Position type



1. ♖xg7 [Une autre méthode vigoureuse est : 1. ♕h6 ♖xe1+ 2. ♖xe1 ♖e8 3. ♖xe8+ ♖xe8 4. ♕xg7 ♖xg7 5. ♖h6+ ♖h8 6. ♖xf7+ ♖g8 7. ♖h6+ ♖h8 8. ♖f7 ♖f8 9. ♖xd7] 1... ♖xg7 2. ♕xf6+ ♖xf6 3. ♖g5+ ♖h8 4. ♖xf6+

Position type

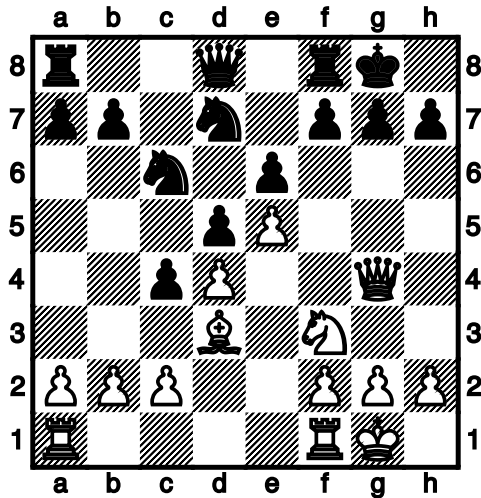


1. ♕xg7 ♖xg7 2. ♖g5+ ♖h8 3. ♖f6+ ♖g8 4. ♖e3 d5 5. f4 avec l'arrivée fatale de la tour en g3

L'attaque sur le pion h7

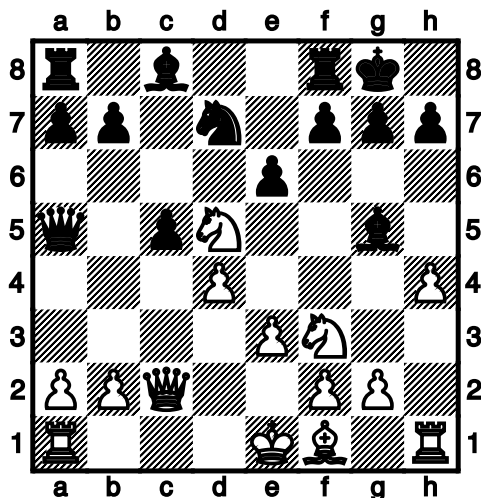
Présentation du thème

Position type



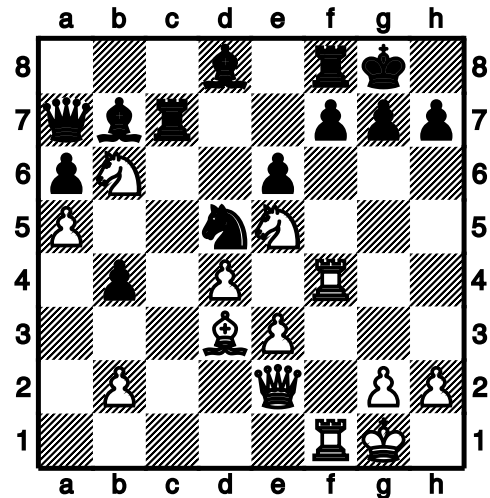
1. ♖xh7+ ♔xh7 [1... ♕h8 2. ♜h5 ♜e8 3. ♙g6+ ♔g8
4. ♘g5 ♔f8 5. ♜h8+ ♔e7 6. ♜xg7 ♜f8 7. ♘xf7+--]
2. ♜h5+ ♔g8 3. ♘g5 ♜e8 4. ♜xf7+ ♔h8 5. ♜h5+ ♔g8
6. ♜h7+ ♔f8 7. ♜h8+ ♔e7 8. ♜xg7#

Casas, Piazzini Buenos Aires 1952



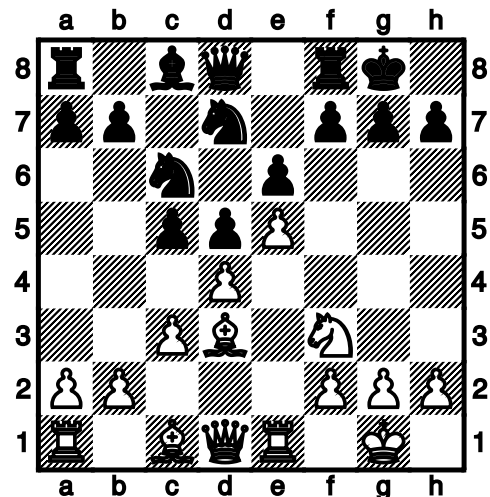
1. b4! [Permet de neutraliser l'échec donné par la dame. Les Blancs vont ouvrir le bal des sacrifices !] 1... cxb4 2. ♜xh7+ ♔xh7 3. hxcg5+ ♔g8
[3... ♔g6 4. ♘e7#] 4. ♘e7#

Bogoljubow E., Rubinstein A. Bad Kissingen 1928



1. ♖xh7+ ♔xh7 2. ♜h5+ ♔g8 3. ♘g6 1-0

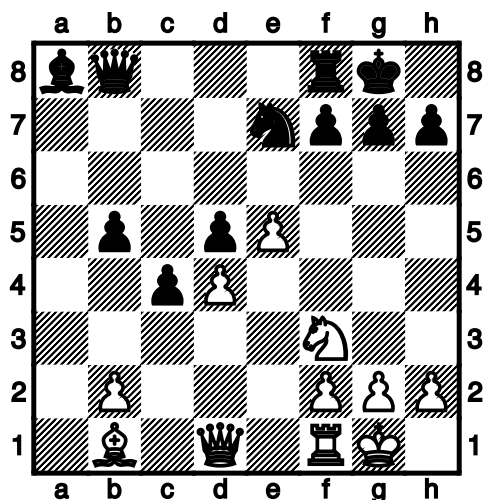
Position type



1. ♖xh7+! ♔xh7 [1... ♕h8 2. ♙c2 gagne un bon pion] 2. ♘g5+ ♔g8 [2... ♔g6 3. ♜d3+ f5 4. exf6+ ♔xf6
(4... ♔h5 5. ♜h7+ ♔g4 6. f3#) 5. ♜xe6#] 3. ♜h5 ♜e8
4. ♜xf7+ ♔h8 5. ♜h5+ ♔g8 6. ♜h7+ ♔f8 7. ♜h8+ ♔e7
8. ♜xg7#

Schlechter C., Wolf H.
Ostende 1905

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.e3 c5 4.c4 e6 5.♙d3 ♘c6 6.0-0 a6 [L'idée de cette avance apparaîtra au 8ème coup des Noirs ...] 7.♘c3 dxc4 8.♙xc4 b5 9.♙d3 ♙b7 10.a4 c4 11.axb5 axb5 12.♞xa8 ♙xa8 13.♙b1 [En allant en b1 le fou laisse la case c2 libre à la dame] 13...♞b8 14.e4 [Les Blancs ont l'avantage car ce pion va pouvoir chasser, si nécessaire, le cavalier f6 afin d'accentuer la pression sur h7. Notons que les Noirs ont un sérieux retard de développement] 14...♙e7 15.♙g5 0-0 16.e5 ♘d5 17.♘xd5 exd5 18.♙xe7 ♘xe7

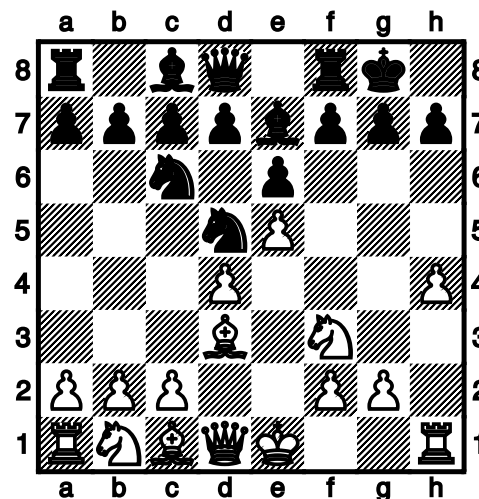


19.♙xh7+! ♘xh7 [19...♘h8 20.♘g5 g6 (20...♘g8 21.♙xg8 ♘xg8 22.♞h5+-) 21.♞f3 ♘g7 22.♞f6+-] 20.♘g5+ ♘g6 [20...♘g8 21.♞h5 ♞e8 22.♞xf7+ ♘h8 23.♘e6+- ♘g8 (23...♞g8 24.♞h5#) 24.♞xg7#] 21.♞g4 [Une manoeuvre à connaître : la dame se place derrière le cavalier avec la menace d'un échec à la découverte] 21...f5 22.exf6 gxf6

[22...♘xf6 23.♞e1 et le mat va suivre] 23.♘e6+ ♘f7 24.♞g7+ ♘xe6 25.♞e1+ ♘f5 26.♞h7+ ♘g5 27.♞xe7 [27.h4+ ♘g4 28.f3+ ♘f4 29.♞h6+ ♘g3 30.♞g7+ ♘g6 31.♞xg6+ ♘xh4 32.♞g4#] 27...♞g8 28.♞e3 b4 29.♞g3+ ♞xg3 30.♞xg8+ 1-0

Greco G., NN
Europe, 1620

1.e4 e6 2.d4 ♘f6 3.♙d3 ♘c6 4.♘f3 ♙e7 5.h4 0-0 6.e5 ♘d5



7.♙xh7+ ♘xh7 [7...♘h8 8.c4 ♘b6 9.♙c2± ♘xc4?? 10.♞d3 1-0] 8.♘g5+ ♙xg5 9.hxg5+ ♘g6 [9...♘g8 10.♞h5 f5 11.g6 ♞e8 12.♞h8#] 10.♞h5+ ♘f5 11.♞h7+ g6 12.♞h3+ ♘e4 13.♞d3# 1-0

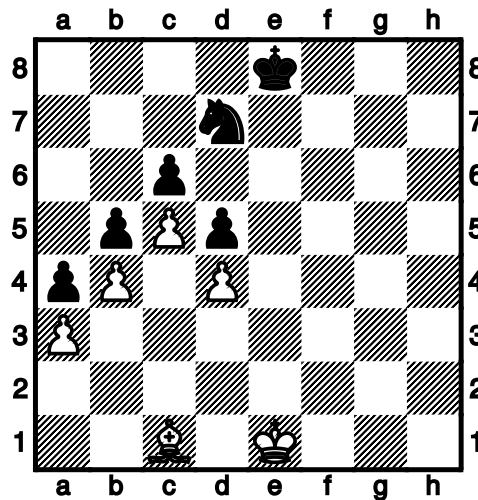
Valeur comparée du fou et du cavalier

C'est un exercice bien périlleux que de chercher à comparer la valeur du fou par rapport à celle du cavalier. Pour y arriver, nous allons reproduire quelques extraits de *Chess Fundamentals* rédigés par Capablanca.

"Les amateurs pensent généralement que le cavalier vaut plus que le fou, la raison principale étant que, contrairement au fou, le cavalier peut commander les cases blanches et noires. Toutefois, le fait est généralement négligé que le cavalier, à chaque moment, n'a le choix que d'une couleur. Le transport des cavaliers d'une aile à l'autre demande également beaucoup plus de temps que celui d'un fou. De plus, un fou peut faire pat un cavalier (exemple : cavalier blanc a5, fou noir d5); une galanterie que le cavalier est incapable de retourner.

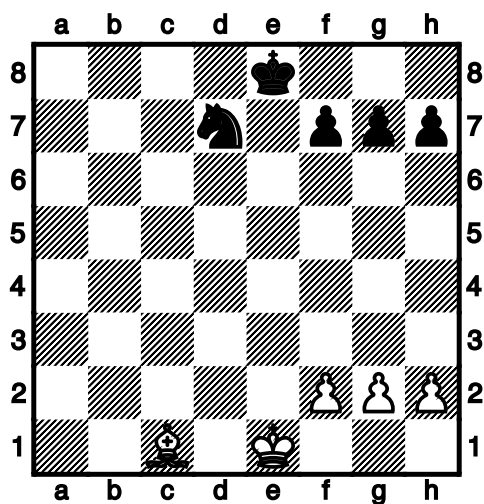
Plus un joueur est faible plus le cavalier lui est redoutable, mais à mesure qu'il progresse la valeur du fou lui devient plus évidente, et naturellement il y a, ou devrait y avoir, une décroissance correspondante dans son estimation de la valeur du cavalier par rapport au fou".

Le diagramme suivant représente à peu près le seul cas où un cavalier vaut plus qu'un fou :

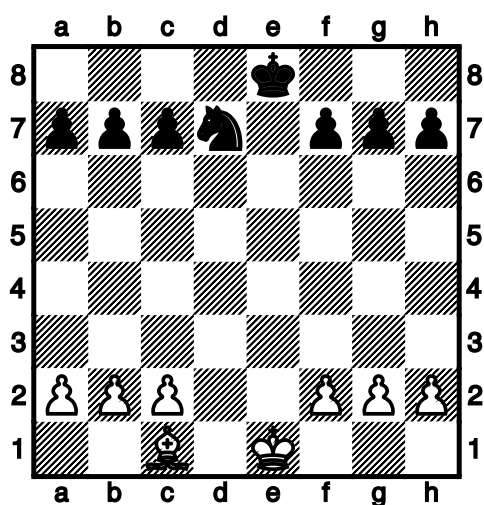


Les pions sont bloqués et sont tous d'un côté de l'échiquier (s'il y avait des pions des deux côtés, il n'y aurait aucun avantage à avoir un cavalier). Dans une position semblable, les Noirs ont d'excellentes chances de gain.

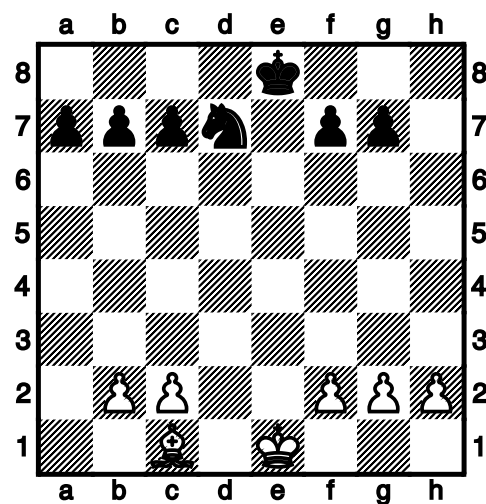
Naturellement, il y a une source supplémentaire de faiblesse pour les Blancs dans le fait que leur pions sont tous sur des cases de la même couleur que leur fou. C'est là une faute fréquente parmi les débutants. L'action du fou se trouve ainsi limitée par ses propres pions ce qui diminue sa valeur, attendu que la valeur d'une figure se mesure souvent au nombre de cases qu'elle commande".



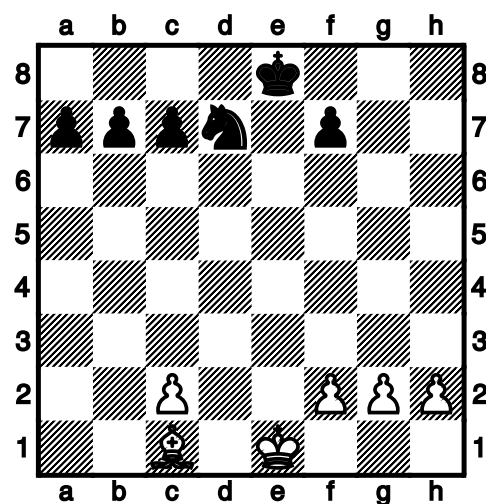
[Les pions sont d'un même côté de l'échiquier et il n'y a aucun avantage à posséder un fou ou un cavalier]



[Il y a maintenant des pions des deux côtés de l'échiquier. Il est maintenant préférable d'avoir un fou, quoique la partie, si elle est bien jouée, doive se terminer par la nulle. La supériorité du fou consiste autant dans sa faculté de se transporter rapidement d'une aile à l'autre, que de commander de loin les deux ailes lorsqu'il est au centre]



[La supériorité du fou est certaine. Cependant, avec un bon jeu, la partie doit se terminer par la nullité, quoique les Blancs aient un tant soit peu les meilleures chances]



[Dans cette position, la supériorité du fou est décisive. Chacun possède un pion passé. Les Noirs éprouveraient d'extrêmes difficultés à annuler la partie, si même ils peuvent le faire]

Le fou se montre généralement supérieur au cavalier dans toute formation de pions mobile (Alekhine).

La supériorité du fou réside dans son action à longue portée. Dans cet ordre d'idées on peut comparer le fou à une arme à feu, et les cavaliers à une arme blanche. Mais le fou a une faiblesse inconnue au cavalier : il est sans action sur toute une moitié de l'échiquier, un fou sur cases blanches ne peut commander des cases noires. Dès lors, on saisit pourquoi les deux fous (la paire de fous) sont si forts ensemble : l'association de ces deux pièces double leur force et neutralise la faiblesse d'une par l'autre

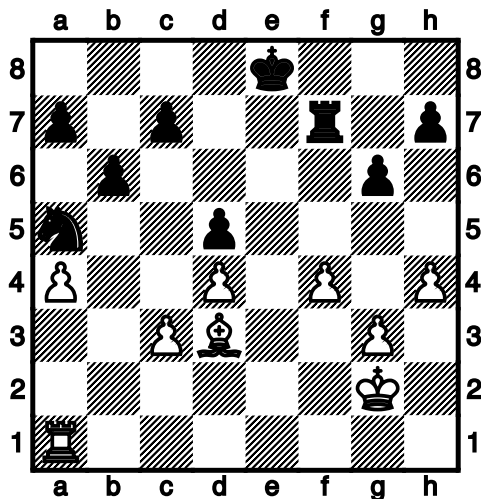
Convertir son avantage

Après avoir étudié moult schémas de mat et autres thèmes, il nous paraît essentiel d'étudier quelques parties jouées par des champions afin de voir comment ils convertissent un avantage en une victoire. Pour ce faire nous partirons d'une position-clef afin d'observer comment l'un des deux camp a progressé pour marquer le point.

La création et l'exploitation d'une faiblesse

S'il y a égalité au niveau matériel, il n'en est pas de même au niveau de la dynamique des pièces. En effet les Blancs disposent d'un fou central qui vise directement les pions noirs g6 et h7. La tour blanche est mobile et peut facilement se rendre en h1 pour pousser éventuellement un pion en h5. Du côté des Noirs, le cavalier fait pâle figure en a5. Et la tour noire dispose de peu de cases actives. Tout au plus cette tour peut essayer de contrôler la colonne e afin de descendre en e3 ou e1. Voyons comment les Blancs vont procéder pour valoriser leur avantage.

*Capablanca, Tartakower
New York 1924*



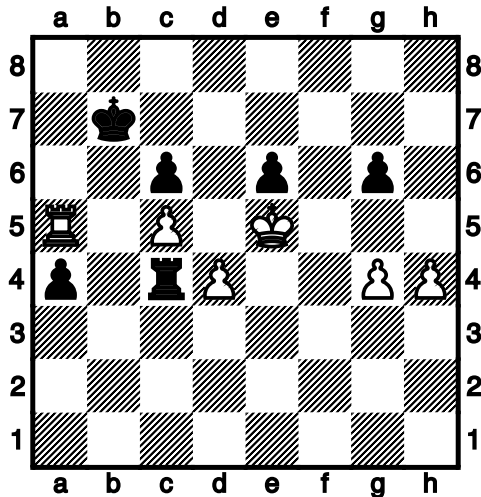
27.h5! [Crée une faiblesse dans la structure de pions noirs. Si ceux-ci prennent, la tour viendra en h1 pour capturer le pion h5 et exercer ensuite une pression sur h7 (Avec l'aide du fou posté en d3)] **27...Rf6** [27...gxh5 28.Rh1 Re7 29.f3 (histoire de ne pas laisser la tour entrer) 29...c4 30.Qxc4 dxc4 31.Rxh5 Qd7 32.f5 Qd6 33.f4±] **28.hxg6 hxg6 29.Rh1** [Exploitation immédiate de la colonne] **29...Qf8 30.Rh7** [Le contrôle de la 7ème traverse par une tour est souvent la clef du succès !] **30...Rc6** [30...Rf7 31.Qxg6±] **31.g4!** Qc4

[Examinons comment la position évolue très favorablement et rapidement pour les Blancs si les Noirs perdent leur temps à capturer les pions à l'aile dame 31...Rxc3 32.Qxg6 Rxc4 33.f5 Rxd4 34.fg3 Rxa4 35.f6+—] **32.g5!** [Les Blancs vont sacrifier leur pion c3 car la finale qui va en résulter est gagnante pour eux] **32...Qe3+ 33.f3 Qf5 34.Qxf5 gxf5 35.fg3 Rxc3+ 36.fh4** [Comme toujours le roi se doit de jouer un rôle clef dans les finales] **36...Rf3** [36...Rc1 37.fh5 Rh1+ 38.fg6 Rxh7 39.fhx7 1–0] **37.g6!** Rxf4+ **38.fg5 Re4 39.f6** [Tout est en place pour donner le coup de grâce. Notons que le roi ne doit pas prendre ici le pion f5 qui lui sert de bouclier car après Txd4 la position est nulle] **39...fg8 40.Rg7+** [Un échec intermédiaire pour placer le roi noir sur une plus mauvaise case. Le pion g7 pourra dans certaines variantes avancer avec succès] **40...fh8 41.Rxc7** [Notons que Rc8 donne mat !] **41...Re8 42.fxf5 Re4 43.f6 Rf4+ 44.f5 Rg4 45.g7+** [Annonce la liquidation des pièces avec une entrée triomphante en finale pour les Blancs] **45...fg8** [45...Rxg7 46.Rxg7 fxc7 47.fxd5 a6 48.f6 b5 49.axb5 axb5 50.fxb5 f6 51.f6 1–0] **46.Rxa7 Rg1 47.fxd5 Rc1 48.f6 Rc2 49.d5 Rc1 50.Rc7 Ra1 51.f6 Rxa4 52.d6 1–0**

La création d'un pion passé

Les Blancs disposent d'un avantage d'espace évident. La difficulté des Noirs s'observe sur deux points : d'abord quatre pions isolés (et donc pouvant être attaqué par le roi blanc) et ensuite avec la position passive de leur tour qui se doit de défendre a4. Pour progresser les Blancs vont chercher à se créer un pion passé ce qui forcera la tour noire à abandonner la défense du pion a4 pour stopper le pion passé.

*Lasker E., Spielmann R.
Moscou 1925*

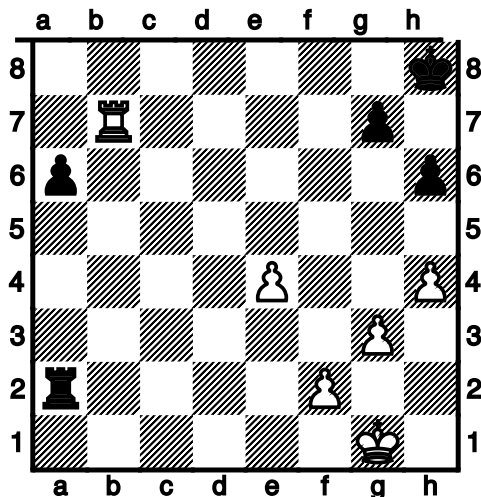


36.h5 [36.g5 est également un excellent choix 36...♖b4 37.h5! gxh5 38.g6 ♖b1 39.♗xa4 ♗g1 40.♕f6 h4 41.g7 h3 42.♗a2 (pour empêcher toute avance du pion h) 42...♕c7 43.♕f7 ♗f1+ 44.♕g6 ♗g1+ 45.♕h7 1-0] **36...gxh5 37.gxh5 ♗c1** [37...♖b4 38.♕f4 ♗xd4+ 39.♕g5 ♗d5+ 40.♕g6 ♗d2 41.♗xa4 ♗g2+ 42.♕f6 ♗f2+ (42...♗h2 43.♕g5) 43.♕g5 ♗g2+ 44.♗g4+- (l'interception fatale. Les Noirs ne peuvent plus arrêter le pion sauf en sacrifiant leur tour ce qui signifie de facto la défaite)] **38.♗xa4 ♗h1 39.♕d6 ♗xh5 40.♖b4+ ♕c8 41.♕xc6 ♗d5 42.♗a4 ♕b8 43.♕b6 1-0** [43...♗d7 44.c6 ♗g7 45.♗a2 ♗e7 46.♗h2]

Finale de tour avec l'avantage d'un pion et d'un roi dynamique

Smyslov a toujours été un artiste des finales. Voyons comment il va traiter cette finale où les Blancs ont d'abord l'avantage de contrôler la 7ème traverse (ce qui empêche le roi noir d'avancer sur l'échiquier) et ensuite le bénéfice d'un pion passé que le roi blanc va utiliser comme bouclier.

*Smyslov V., Reshevsky S.
Moscou 1948*



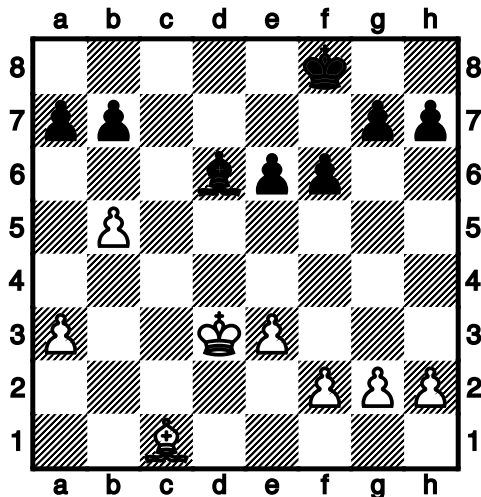
38.♕g2 a5 39.h5! [Empêche toute avance du pion g noir] **39...a4 40.♗a7!** [Force la tour noire à rester non-stop à la défense du pion] **40...♕g8 41.g4 a3 42.♕g3 ♗e2 43.♕f3 ♗a2 44.♕e3 ♕f8 45.f3 ♗a1 46.♕f4** [Admire le travail du roi qui progresse en territoire ennemi tout en avançant une armada de pions] **46...a2** [46...♕g8 47.♕f5 a2 48.f4 ♕f8 49.e5 ♕g8 50.♕g6 ♕f8 51.g5 hxg5 52.f5! +- ♗e1 53.♗a8+ ♕e7 54.f6+ gxf6 55.exf6+ ♕e6 56.f7 1-0] **47.e5 ♕g8 48.♕f5 ♗f1 49.♗xa2 ♗xf3+ 50.♕g6 ♕f8 51.♗a8+ ♕e7 52.♗a7+ 1-0**

Une finale d'anthologie basée sur un espoir de gain et une finale théorique

Une partie historique. Près de 40 années plus tard, nous restons fascinés par ce coup audacieux de Fischer ! Ainsi que de la défense très précise de Spassky.

Cette finale est difficile à étudier. Pour la simplifier nous pouvons expliquer que la stratégie des Noirs va être d'essayer de ramasser tous les pions à l'aile dame et, si jamais ce plan devait échouer, les Noirs chercheraient alors à entrer dans une finale de nulle théorique basée sur l'idée que le fou blanc ne peut contrôler la case de promotion a8.

*Spassky B., Fischer R.
Reykjavik 1972*



29. ... ♖xh2 [29...♗e7=] 30.g3 h5 31.♗e2 h4
32.♗f3 ♗e7 [32...h3!? 33.♗g4 ♖g1 34.♗xh3 ♖xf2
35.♖d2 (bloque les cases de fuite du fou noir)
35...♗e7 36.♗g2 ♖xg3 37.♗xg3 revient à une
position proche de celle rencontrée dans la partie]
33.♗g2 hxg3 34.fxg3 ♖xg3 35.♗xg3 ♗d6 36.a4
♗d5 [Observons le positionnement central du roi
noir qui domine l'échiquier. Mais est-ce suffisant
pour compenser le sacrifice du fou contre deux

pions ?] 37.♖a3 ♗e4 38.♖c5 a6 [38...b6? 39.♖xb6
axb6 40.a5 bxa5 41.b6] 39.b6 [39.bxa6 bxa6
40.♗f2 f5 41.♖d6 g5 42.♗e2 f4 43.exf4 gxf4 44.♗d2
♗d5 45.♗c3 ♗c6 46.♗b4 ♗b7=] 39...f5? [39...e5!
40.♗f2 f5 41.♖f8 g6 (se gardant bien d'avancer
trop vite le pion qui pourrait être attaqué
rapidement par le roi blanc) 42.♖h6 ♗d5 43.♗e2
♗c5 44.a5 ♗b5 45.♖g7 e4 46.♖c3 ♗c4 47.♖d2 g5
48.♗f2 f4 49.exf4 gxf4 50.♖xf4 ♗d5 51.♗e3 ♗e6
52.♗xe4 ♗d7 53.♗d5 ♗c8 54.♗d6 ♗d8 55.♖g5+
♗c8=] 40.♗h4! [Empêche l'avance g5 suivi de f4
pour liquider les pions] 40...f4 41.exf4 ♗xf4
42.♗h5 ♗f5 43.♖e3 ♗e4 44.♖f2 ♗f5 [44...♗d5
45.♗g6 ♗c4 46.♗xg7 ♗b4 47.♗f6 ♗xa4 48.♗xe6
♗b5 49.♗d7 (le roi blanc empêche la remontée
du roi noir en c8) 49...a5 50.♗c7 ♗a6 51.♖c5 a4
52.♖b4 a3 53.♖xa3] 45.♖h4 e5 46.♖g5 [Les
Blancs doivent à tout prix éviter de jouer a5 qui
fermerait la planque des Noirs : 46.a5? ♗e6
47.♗g6 ♗d7=] 46...e4 47.♖e3 ♗f6 48.♗g4 ♗e5
49.♗g5 ♗d5 50.♗f5 a5 51.♖f2 g5 [51...♗c4
52.♗xe4 ♗b4 53.♗d5 ♗xa4 54.♗c4! ♗a3 55.♖c5+
♗a2 (55...♗a4 56.♖f8 g5 57.♖d6 g4 58.♖c5 g3
59.♖d6 g2 60.♖c5 g1♚ 61.♖xg1+-) 56.♗b5+-]
52.♗xg5 ♗c4 53.♗f5 ♗b4 54.♗xe4 ♗xa4 55.♗d5
♗b5 56.♗d6 1-0

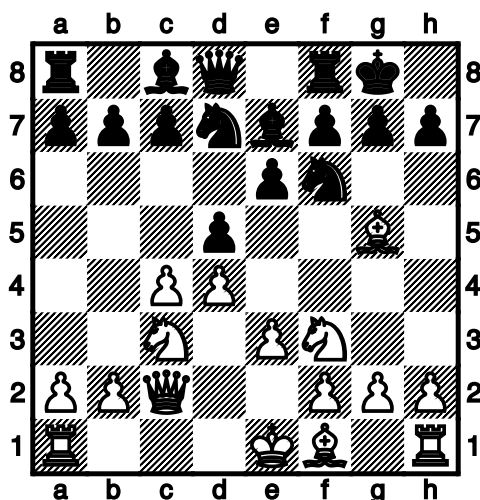
Parties complètes

Dans la cadre des cours il est essentiel de montrer aux joueurs qui débutent des parties entières afin d'illustrer le passage de l'ouverture au milieu de jeu puis à la finale.

La présentation d'une partie doit prendre environ 20 minutes durant lesquelles il est essentiel de faire participer les élèves à la recherche des coups joués.

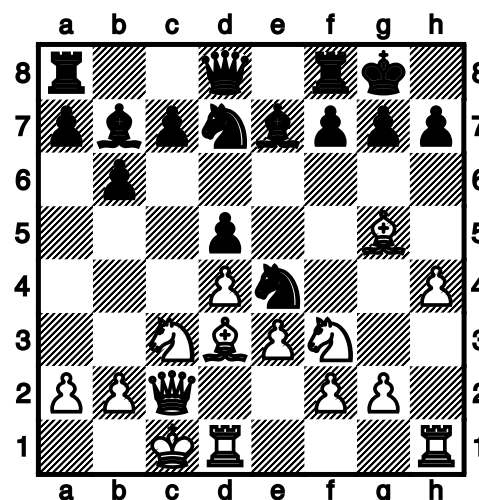
Les diagrammes présentent plusieurs des positions-clef.

[Cette partie est tirée du Cours d'Echecs d'Alphonse Goetz. Nous allons y montrer comment lancer une attaque sur le roi et exploiter la diagonale b3–f7 avec ensuite un contrôle de la 7ème traverse] 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♗f6 4.♙g5 [Si durant des décennies, les Blancs ont préféré jouer 4. e3 enfermant leur fou c1, ce déplacement du fou en g5 donne, d'après Tarrasch, l'avantage aux Blancs. Ce coup apparaît pour la première fois en 1848 entre les maîtres allemands Mayet et Harrwitz. En 1873 à Vienne, Steinitz le reprend face à Anderssen. Par la suite il fut joué de nombreuses fois par des joueurs comme Zukertort, Blackburne ou encore Pillsbury] 4...♙e7 [Profitions de cette ligne pour rappeler un piège d'ouverture 4...♗bd7 5.cxd5 exd5 6.♗xd5?? (Les Blancs pensent gagner un pion) 6...♗xd5 7.♙xd8 ♙b4+ 8.♗d2 ♙xd2+ 9.♗xd2 ♗xd8 0–1; 4...♙b4 5.cxd5 exd5 6.♙xf6] 5.e3 [Il est maintenant temps de préparer la sortie de l'autre fou] 5...♗bd7 [Deux idées : 1. défendre le cavalier f6 ; 2. préparer un éventuel c5 des Noirs] 6.♗f3 0–0 7.♗c2



[La continuation la plus forte. Les Blancs sont sur le point de mettre leur fou en d3 avec une pression sur h7. Et la dame augmente la pression sur la colonnec c avec des vues sur le pion c7. Si les Blancs font par la suite le petit-roque, une des tours blanches viendra se placer en c1 pour former une force de frappe avec la dame] 7...b6 [7...c5 est un coup trouvé par Schlechter qui donne les meilleures chances aux Noirs] 8.cxd5 [Il faut fixer de suite un pion noir sur la case d5. Ainsi le fou noir qui va se rendre en b7 sera gêné

par ses propres pions] 8...exd5 [8...♗xd5? 9.♗xd5 exd5 10.♙xe7 ♗xe7 11.♗xc7 ♗b4+ 12.♗c3 ♗xc3+ 13.bxc3 ♗f6 14.♗d3 ♗e6 15.♗e2±] 9.♗d3 ♗b7 10.0–0–0 [Un coup énergique. Les Blancs vont lancer une attaque sur l'aile roi, tandis que les Noirs concentreront leurs efforts sur l'aile dame] 10...♗e4 [10...c5] 11.h4!

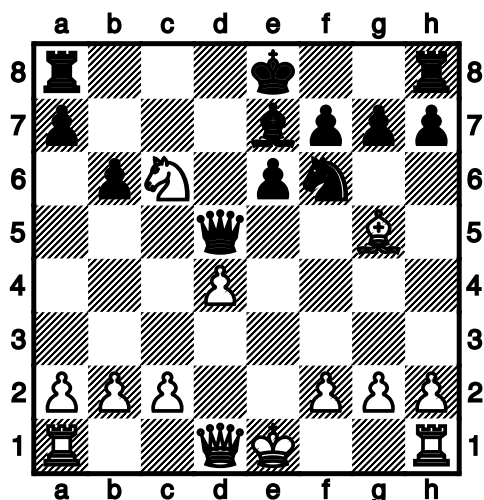


[En route pour l'attaque] 11...f5 [11...♗xg5? (Ouvre la colonne h à l'avantage des Blancs) 12.hxg5 A) 12...h6 13.gxh6 g6 14.♗xg6 fxg6 (14...♗h8 15.♙f5+) 15.♗xg6+ ♗h8 16.♗g7#; B) 12...g6 13.♗h2 (Pour simplement permettre l'arrivée de la seconde tour en h1) 13...♗xg5 14.♗dh1 h5 (14...f5 15.♗xh7+) 15.♗xg6 fxg6 16.♗xg6+ ♗h8 17.♗xh5+ ♗h6 18.♗xh6#] 12.♗b1 [Un coup positionnel. Deux idées pour les Blancs : 1. retirer leur roi de la colonne où se trouve leur dame; 2. éviter tout échec sur la diagonale c1–g5] 12...c5 13.dxc5 bxc5 14.♗xe4! [Une pointe tactique qui permet de gagner un pion] 14...fxe4 15.♗xe4 dxe4 16.♗b3+ ♗h8 17.♗xb7 exf3 18.♗xd7 [Le contrôle de la 7ème traverse est fatal pour les Noirs] 18...♗e8 [18...♗b8 19.♗xd8 ♗xb7 20.♗xe7 ♗xe7 21.♗xf8#] 19.♗xe7 ♗g6+ 20.♗a1+ ♗ab8 21.♗e4 [Toujours le même principe : lorsque vous avez du matériel d'avance, essayez d'échanger les pièces tout en limitant les échanges de pions] 21...♗xe4 22.♗xe4 fxe4 23.♗g1 ♗xf2 24.♗f4! [Le seul coup qui neutralise les chances des Noirs] 24...♗c2 25.b3 [25.♗e7 est une autre défense habile 25...♗cxb2 (25...♗bxb2?? 26.♗f8#) 26.♗f8+?! (26.♗g4 c4 27.♗4xg2 ♗xg2 28.♗xg2+) 26...♗xf8 27.♗xb2 ♗f2+ 28.♗b3 c4+ 29.♗xc4 ♗xa2±] 25...h6 26.♗e7 ♗e8 27.♗b1! [Il faut d'abord chasser la tour avant de capturer le pion en c5] 27...♗e2 28.♗xc5 ♗d8 29.♗d4 ♗c8 30.♗g4 1–0

27.♙g2 a5 28.♖c2 b4 29.axb4 axb4 30.♙f3 ♖b1
 31.♙e2 [31.♙e4 f5 32.♙f3 b3 33.♖d2 ♖xb2 34.♖xb2
 c3 35.♖b1 c2 36.♖c1 b2-+] 31...b3 [Tout aussi
 efficace est 31...c3 32.bxc3 ♙f5 33.♖d2 bxc3-+] 32.♖d2 ♖c1 [Simplement pour pouvoir jouer Tc2
 avec gain immédiat] 33.♙d1 c3 34.bxc3 b2

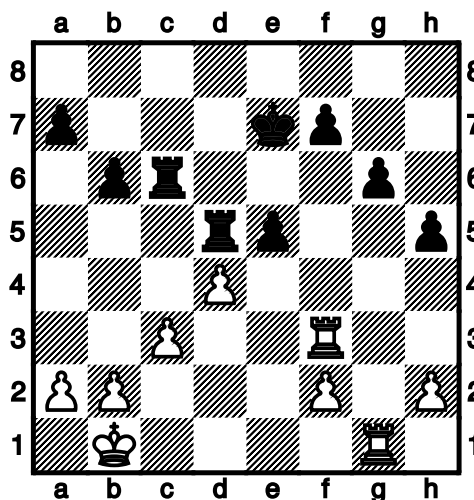
35.♖xb2 ♖xd1 36.♖c2 ♙f5 37.♖b2 ♖c1 38.♖b3
 ♙e4+ 39.♙h3 ♖c2 40.f4 h5 41.g4 hxg4+ 42.♙xg4
 ♖xh2 43.♖b4 f5+ 44.♙g3 ♖e2 45.♖c4 ♖xe3+
 46.♙h4 ♙g7 47.♖c7+ ♙f6 48.♖d7 ♙g2 49.♖d6+
 ♙g7 0-1

[Cette partie est tirée du Cours d'Echecs d'Alphonse Goetz] 1.e4 e6 [En jouant ce coup, les Noirs enferment leur fou c8. Cette défense fut pratiquée régulièrement par Tarrasch. Voyons comment les Noirs conduits ici par Rubinstein vont réussir à développer leurs pièces] 2.d4 d5 3.♗c3 ♗f6 4.♗g5 dxe4 [Examinons les autres lignes : 4...♗b4 5.e5 h6 A) 6.exf6 hxc5 7.fxc7 ♗g8 8.h4 gxc4 9.♖g4 ♗f6 10.♗xh4 ♗xc7 11.♗xc7 ♗xc7 12.♗h8+ ♗f8 13.♗f3 (13.♗b5 f6 (Avec le pion c7 qui est défendu par la tour)) 13...♗c6±; B) 6.♗h4 g5 7.♗g3 ♗e4 8.♗ge2 c5=; C) 6.♗d2 6...♗xc3 7.bxc3 ♗e4 8.♗g4 ♗f8] 5.♗xe4 ♗bd7 6.♗f3 ♗e7 [L'aspect solide et compact de la défense française apparaît très bien ici] 7.♗xf6+ ♗xf6 8.♗d3 b6 [Et voilà : les Noirs ont trouvé le moyen de faire jouer leur fou c8 : la case b7 lui est toute désignée] 9.♗e5 [Un mouvement logique vu que les cases blanches b7-c6-d7 ne sont pas contrôlées par les Noirs] 9...♗b7 10.♗b5+ [Semble déroquer le roi noir ou bien gagner un pion facilement !] 10...c6 11.♗xc6+ ♗xc6 12.♗xc6 ♗d5! [La pointe qui attaque le cavalier b5, le fou g5 et le pion g2]



13.♗e5 [13.♗xe7? ♗xc7 14.♗f1 ♗xc5 15.♗c6 (Il faut bien fuir quelque part) 15...♗b5 16.♗e5 ♗xb2+] 13...♗xc7 14.♗f1 [Avec une attaque sur la tour noire postée en a8] 14...♗xf3 15.♗xf3 ♗c8± [Les Noirs ont un avantage positionnel car les Blancs ont deux pions isolés] 16.0-0-0 ♗d5 [Rubinstein a un avantage positionnel qui sera déterminant en final. Fort logiquement il procède

à la liquidation des pièces pour arriver au plus vite en final (de préférence avec les tours)] 17.♗xe7 ♗xe7 18.♗b1 [Un coup défensif : les Blancs cherchent à éviter l'arrivée du cavalier noir en b4 avec pression sur a2 et c2] 18...♗hd8 [Les Noirs continuent de développer leurs pièces d'une manière harmonieuse] 19.♗hg1 g6 20.♗e5 ♗b4 21.c3 ♗c6 [La liquidation des pièces se poursuit méthodiquement] 22.♗xc6+ [22.♗g4!? était plus juste car alors les Blancs ne rentrent pas directement dans une finale exclusive de tours qui est favorable aux Noirs] 22...♗xc6 23.♗d3 ♗d5 24.♗h3 h5 25.♗f3 e5



[Simple et brillant. Les Noirs vont augmenter le champ d'action de leurs tours. Il faut maintenant chercher à amener les tours noires en territoire ennemi] 26.dxe5 ♗xe5 27.♗e3 ♗xe3 [Les échanges continuent au profit des Noirs qui savent que leurs chances de gain en finale sont élevées vu les pions isolés des Blancs] 28.fxe3 ♗e6 [Force les Blancs à défendre leur pion au moyen de leur tour] 29.♗e1 ♗f6! [Brillant: les Noirs sont sur le point d'accéder à la seconde traverse (la case f2) et le roi noir projette de descendre rapidement en e4 pour attaquer le pion blanc e3. L'avantage est clair] 30.♗e2 ♗e6 31.♗c2 ♗e5 32.c4 ♗e4 33.b4 g5 [Les Noirs profitent de leur majorité de pions à l'aile roi. Ils visent à s'y créer un pion passé] 34.♗c3 g4 35.c5 h4+ 36.♗g2 ♗g6 37.♗c4 g3 [Plusieurs coups mènent au gain. Regardons : 37...♗f3 38.♗g1 g3 39.hxc3 hxc3 40.♗f1+ ♗e2 41.♗b1 g2 42.♗d5 g1♗ 43.♗xc3 ♗xc3 44.c6 ♗xe3 45.c7 ♗c1 46.♗d6 f5-+] 38.hxc3 hxc3 39.♗b5 bxc5 40.bxc5 ♗f3 41.♗g1 a6+ [Les Noirs éloignent le roi blanc] 0-1

Trouver le bon coup

Les diagrammes suivants vont peut-être paraître anecdotiques pour certains de nos lecteurs et pourtant leur résolution chez les jeunes permettra de mettre en évidence leur compréhension du jeu.

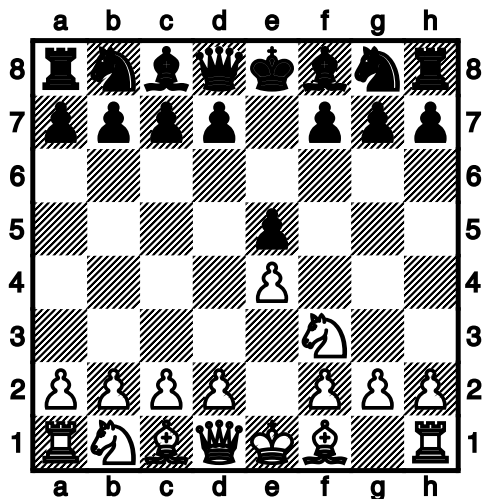
Les exercices viseront simplement à trouver le ou les bons coups possibles avec l'idée de plan qui se cache derrière. La difficulté de l'exercice peut varier de la simple prise de contrôle du centre jusqu'au lancement d'une manœuvre plus longue.

La difficulté de l'exercice sera estimée en étoile de * (facile) à ***** (compliqué). Une note allant de 0 à 3 points sera attribuée pour chaque exercice.

Précisions que la quasi totalité des diagrammes sont issus de parties jouées par les jeunes ou des débutants. Ils correspondent donc à des positions réelles du terrain ce qui nous semble le plus adéquat pour aider les jeunes à améliorer leur jeu positionnel.

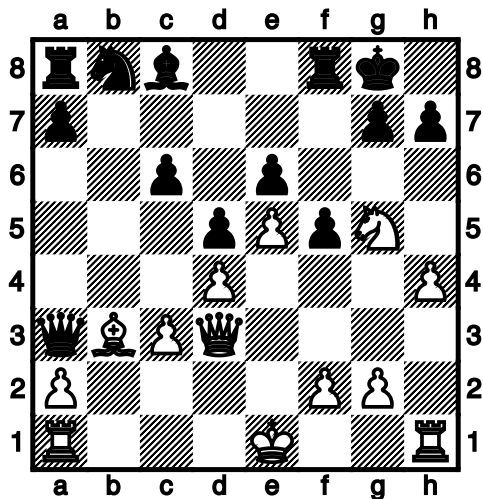
Exercice (*, 2 points)

1.e4 e5 2.♘f3



[Q1 : proposer deux bonnes réponses pour les Noirs. R1 : 2. ... Cc6, 2. ... Cf6 ou 2. ... d6]

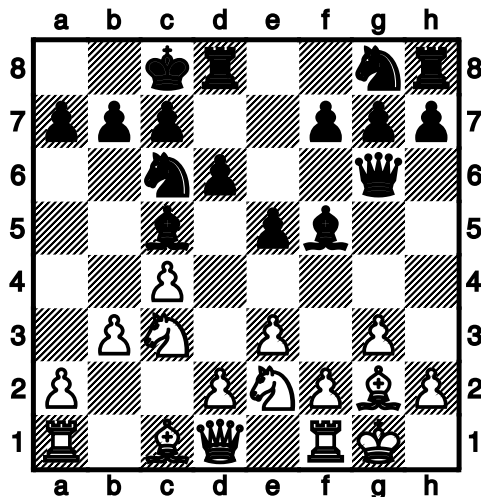
Exercice (*, 1 point)



[Les Noirs viennent de pousser leur pion de deux

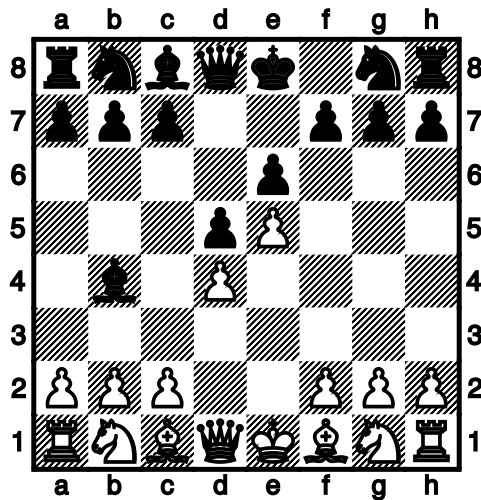
cases en f5. Q1 : que doivent faire les Blancs ? R1 : prendre en passant le pion : 16.exf6 ♖xf6 17.♝xh7+ ♔f8 18.♝h8+ ♔e7 19.♝xg7+. Dans la partie ils ont joué 16. Df3 pour transférer leur reine en h5)]

Exercice (*, 2 points)



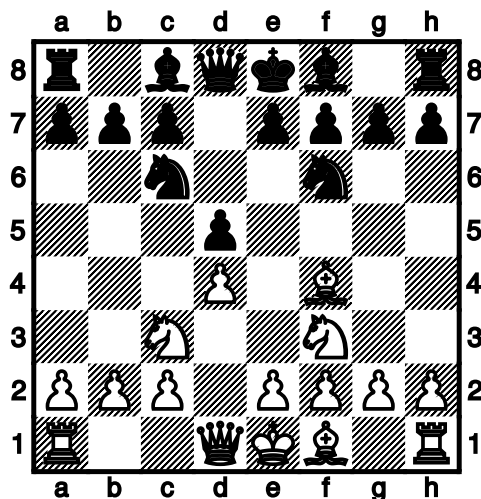
[Dans la partie les Blancs ont pris le cavalier en c6. Q1 : que pensez-vous de ce coup ? R1 : ce coup est faible car en échangeant ainsi leur fou, les Blancs perdent une pièce de défense et d'attaque. L'affaiblissement de la structure de pions des Noirs à l'aile dame ne peut justifier ce coup. Q2 : que proposez-vous comme autre coup ? R2 : d4 ou Fb2]

Exercice (*, 3 points)



[Les Noirs viennent de jouer Fb4. Q1 : ce coup est-il : bon au mauvais ? Réponse : ce coup est faible car il permet aux Blancs de jouer de suite c3 pour chasser le fou. Q2 : proposez un coup à la place de Fb4. Réponse : c5 pour contester immédiatement la chaîne de pions des Blancs. Q3 : que pensez-vous de Cc6 ? Ce coup bloque l'avance du pion c et donc limite les contre-chances des Noirs]

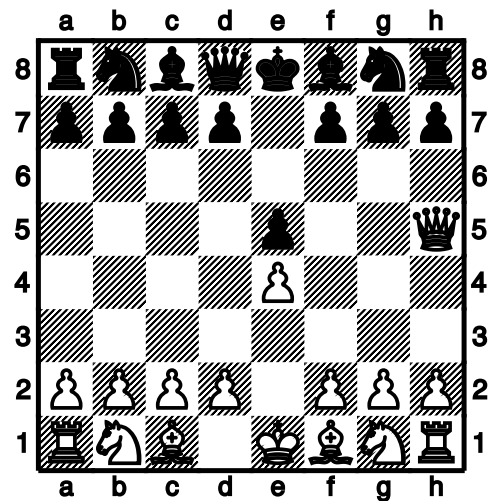
Exercice (*, 2 points)



[Les Blancs viennent de jouer Cc3. Q1 : que pensez-vous de ce coup ? Réponse : ce coup bloque inutilement le pion c. Q2 : Que proposez-vous comme autre coup ? R2 : c4 ou e3 suivi de c4 et Cc3 par la suite. Une autre option : g3]

Exercice (*, 2 points)

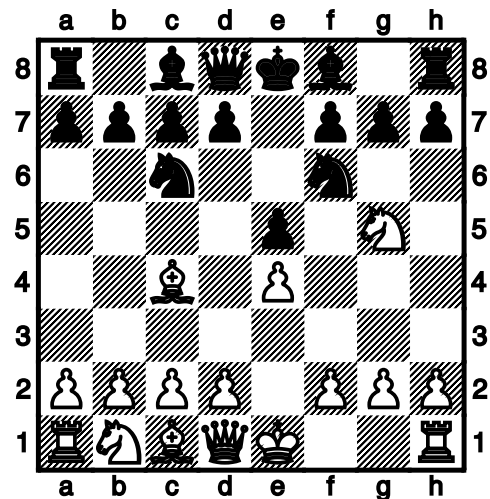
1.e4 e5 2.♞h5



[Les Blancs viennent de jouer leur dame en h5. Q1 : que pensez-vous de ce coup ? R1 : coup faible typique des débutants. La dame est sortie trop vite. Elle va rapidement être chassée par les Noirs.. Q2 : comment réagissez-vous avec les Noirs : 2. ... ♜c6 3.♙c4 g6 4.♞f3 ♟f6 5.♙e2 ♙g7 (Ou encore 5. ... ♜b4 6.♞b3 d5=) 6.♙bc3 0-0 =)]

Exercice (**, 2 points)

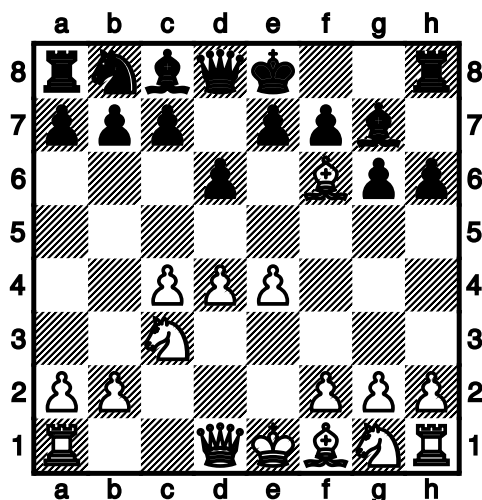
1.e4 e5 2.♞f3 ♜c6 3.♙c4 ♟f6 4.♙g5



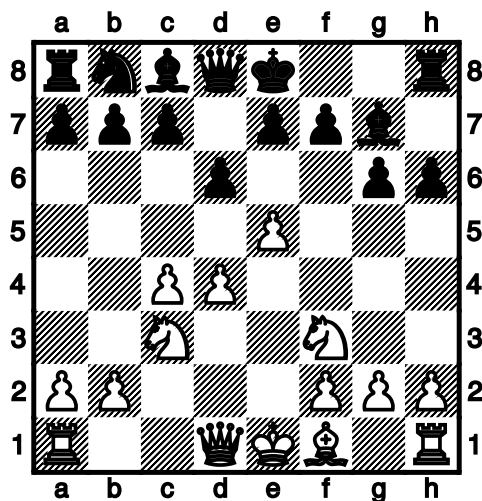
[Une position très fréquente : les Blancs viennent de placer leur cavalier en g5 pour prendre ensuite en f7. Q1 : comment réagir avec les Noirs ? R1 : 4. ... d5 (Ce coup rapporte un point) 5.exd5 (Prendre avec le fou mène à la déroute 5.♙xd5? ♜xd5 (La dame noire attaque maintenant le cavalier posté en g5) 6.exd5 ♞xg5-+) 5. ... ♙a5 (La manoeuvre à connaître. Ce coup rapporte un point) 6.♙b5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.♙e2 h6 avec une position complexe)]

Exercice (*, 2 points)

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♕g7 4.e4 d6 5.♕g5 h6
6.♕xf6?



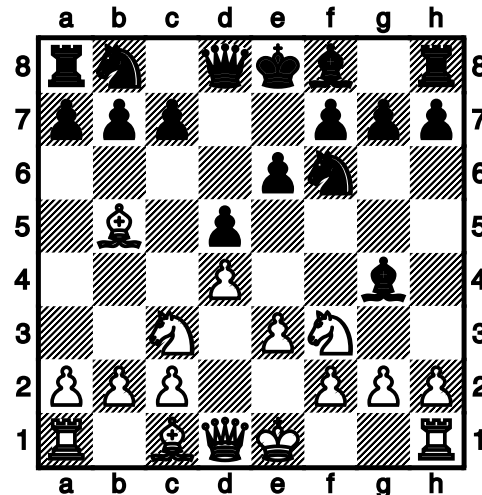
[Q1 : que pensez-vous de la prise du cavalier en f6? R1 : cne erreur stratégique : les Blancs donnent leur fou sans compensation. Or cette pièce est un élément essentiel pour attaquer par la suite le roque noir ou encore contrôler les cases noires sur l'échiquier. Il faut simplement reculer le fou : 6.♕h4 c5 7.d5 ♖a5 8.♕d3 ♗bd7 9.f4 b5 10.cxb5 c4 11.♕c2 a6∞] 6...♕xf6 7.♗f3 ♕g7 8.e5?



[Les Blancs poussent leur pion au centre. Q2 : qu'en pensez-vous ? R2 : deux raisons rendent ce coup douteux : 1. les Blancs doivent d'abord terminer leur développement avant de chercher les complications sur l'échiquier; 2. les Blancs disposent d'un centre idéal (c4-d4-e4) et choisissent eux-même de le saborder !]

Exercice (*, 1 point)

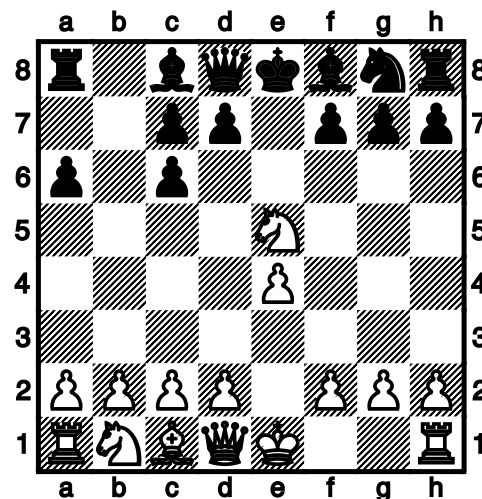
1.d4 d5 2.e3 ♗f6 3.♗f3 ♕g4 4.♗c3 e6 5.♕b5+



[Nous avons déjà examiner ce type de sortie du fou. Q1 : que doivent répondre les Noirs ? R2 : simplement c6 avec gain de temps]

Exercice (*, 1 point)

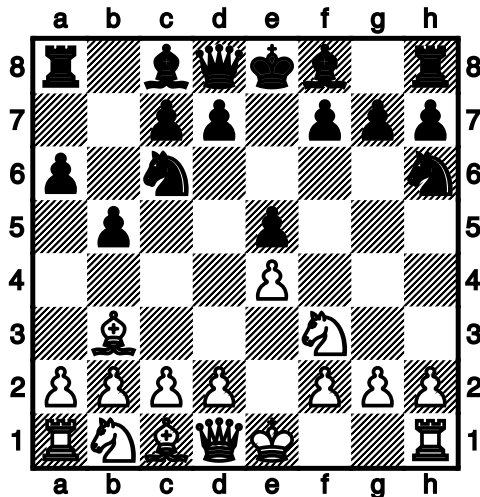
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♕b5 a6 4.♕xc6 [Nous n'aimons guère cette prise sauf si les Blancs se sont véritablement préparés sur cette ligne] bxc6 5.♗xe5



[Les Blancs ont pris le pions en e5 étant donné que le cavalier c6 ne le défend plus. Q1 : comment les Noirs doivent-ils réagir ? R1 : deux possibilités soit par ♖e7 6.d4 d6 7.♗f3 ♖xe4+ ; soit par ♖g5 avec une attaque double sur le cavalier et le pion en g2]

Exercice (*, 2 points)

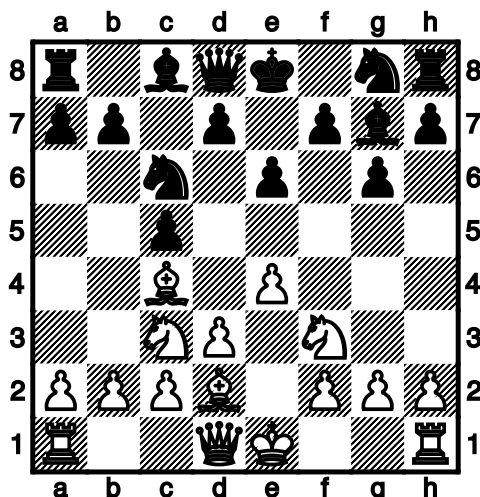
1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♞b5 a6 4.♞a4 b5 5.♞b3 ♞h6



[Les Noirs viennent de placer leur cavalier en h6 pour renforcer le contrôle de f7 et donc prévenir une arrivée du cavalier blanc en g5. Q1 : que pensez-vous de ce coup ? R1 : ce type de défense n'est pas justifié. En effet le cavalier est maintenant quasi hors-jeu. Q2 : proposez deux autres coups à la place : R2 : 5...♞a5 (Pour prendre le fou en b3 si nécessaire. Ou encore jouer c5 et ramener par la suite le cavalier en c6) 6.0-0 d6 7.d4 ♞xb3 8.axb3 exd4 9.♞xd4 ♞b7; 5...♞c5 6.c3 ♞f6 7.0-0 0-0; 5...♞f6 6.0-0 ♞e7 7.♞e1 d6 8.c3 0-0 9.d4 ♞g4]

Exercice (*, 2 points)

1.e4 c5 2.♟f3 e6 3.♞c4 ♞c6 4.d3 g6 5.♞c3 ♞g7 6.♞d2

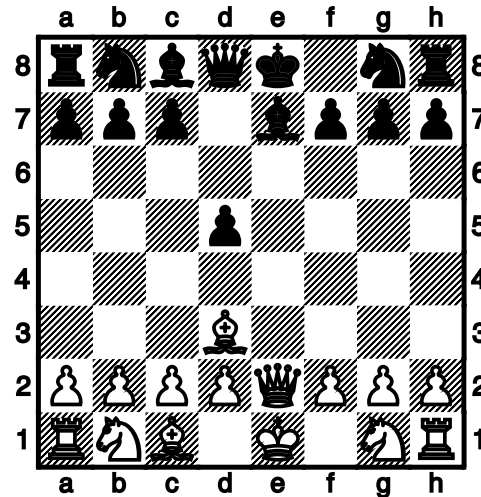


[Q1 : les Blancs ont-ils raison de défendre ainsi leur cavalier par leur fou ? R1 : même si le coup est défensif, les Blancs ne doivent pas jouer ainsi car les Noirs ne peuvent pas stratégiquement donner leur fou g7 sur le cavalier c3. En effet ils

leur roque serait alors un gruyère et ils perdraient le contrôle de la grande diagonale. Q2 : quel autre coup plus utile pouvaient-ils alors jouer ? Simplement 0-0 ou encore ♞e3]

Exercice (*, 2 points)

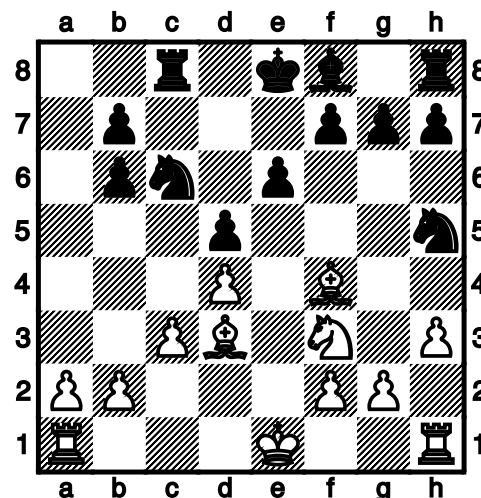
1.e4 e6 2.♞c4 [Un coup curieux. Il faut jouer 2.d4] d5 3.exd5 exd5 4.♞e2+ ♞e7 5.♞d3



[Q1 : que pensez-vous de ce coup ? R1 : ce retrait est mauvais car le fou blanc bloque ainsi toute avance du pion d2 vers d3 ou d4. De plus le fou c1 va devoir maintenant bricoler pour sortir via b2. Q2 : que proposez-vous comme alternative : 5.♞b3 mais pas 5.♞b5 car ce serait un échec dans le vide vu que les Noirs peuvent y répondre par c6]

Exercice (*, 1 point)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 exd5 4.♞d3 ♞c6 5.c3 ♞f6 6.♞f4 ♞g4 7.♞b3 ♞b6 8.♞xb6 axb6 9.♞d2 ♞c8 10.♞gf3 e6 11.h3 ♞xf3 12.♞xf3 ♞h5

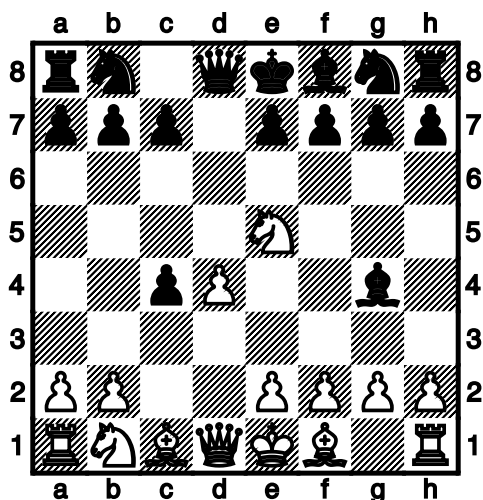


[Nous n'aimons guère ce coup où le cavalier se met sur le côté. Q1 : où les Blancs doivent-ils

mettre leur fou ? R1 : ♖h2 pour garder le contrôle de la grande diagonale h2–b8. Notez qu'il ne sera pas utile de jouer g4 par la suite car cela permet aux Noirs de ramener leur cavalier en f6 alors que les Blancs ont alors affaibli la structure de pions devant leur (futur) roque]

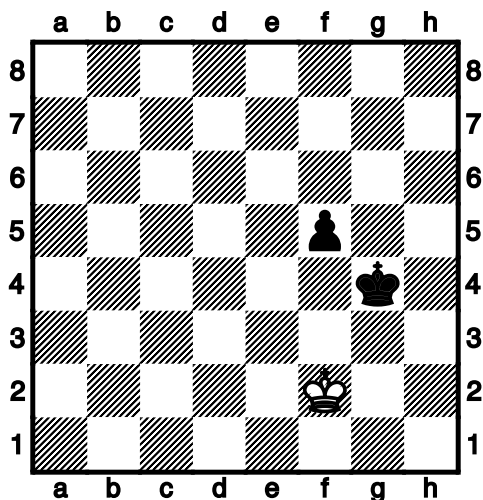
Exercice (*, 1 point)

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♗f3 ♕g4 [3...♗f6 est le coup naturel] 4.♗e5 ♕e6



[Les Blancs attaquent le fou g4 et le pion c4. Q1 : que pensez-vous du retrait du fou en e6 ? R1 : le fou bloque l'avance du pion d7. Q2 : sur quelle case fallait-il placer le fou : R2 : 4...♗h5]

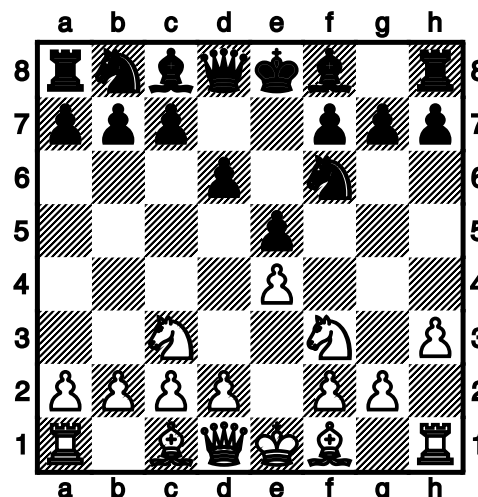
Exercice (*, 1 point)



[Les Noirs ont le trait. Q1: que doivent-ils jouer pour gagner ? R1 : ♕f4 pour reprendre l'opposition et non f4 qui fut joué dans la partie]

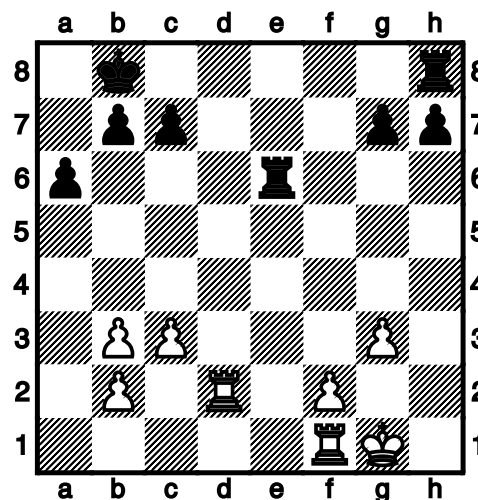
Exercice (*, 1 point)

1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.♗c3 ♗f6 4.h3



[Q1 : que penser de ce modeste coup ? R1 : ce coup est bien trop passif. En effet il est inutile de perdre un temps à ce stade de la partie pour contrôler g4. Il fallait jouer de manière dynamique et constructive par d4 ou encore Fc4]

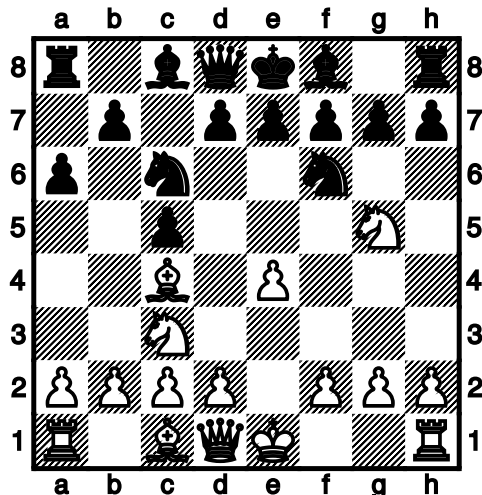
Exercice (*, 2 points)



[Les Noirs continuent par ♖d6. Q1 : que penser de ce coup ? R1 : c'est assurément une mauvaise idée car ce coup permet aux Blancs de prendre en d6 ce qui crée un pion isolé dans le camp des Noirs. Q2 : qu'auriez-vous jouer à la place ? R2 : l'option qui vient le plus vite à l'esprit est d'amener la tour h8 en e8 pour doubler les tours]

Exercice (*, 2 points)

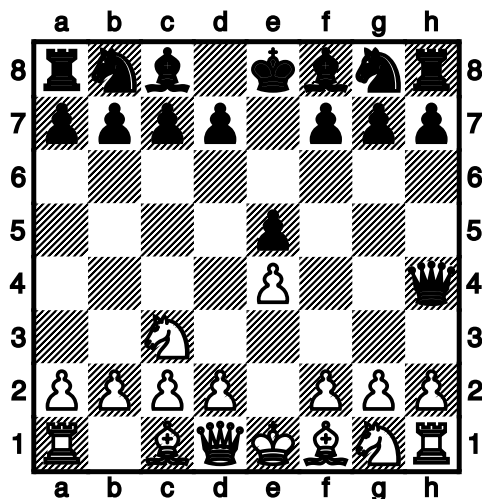
1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.♙f3 ♙f6 4.♙c4 a6 5.♘g5



[Les Blancs viennent de placer leur cavalier en g5 en vue de prendre en f7. Q1 : que pensez-vous de ce coup ? R1 : un coup inutile car il suffit aux Noirs de pousser en e6 pour empêcher réduire à néant mes espoirs des Blancs. Q2 : qu'auriez-vous fait à la place des Blancs ? R2 : un pue près tous les coups sont jouables : 0-0 ; d4 ; Fb3 ; a4 ou encore e5]

Exercice (*, 1 point)

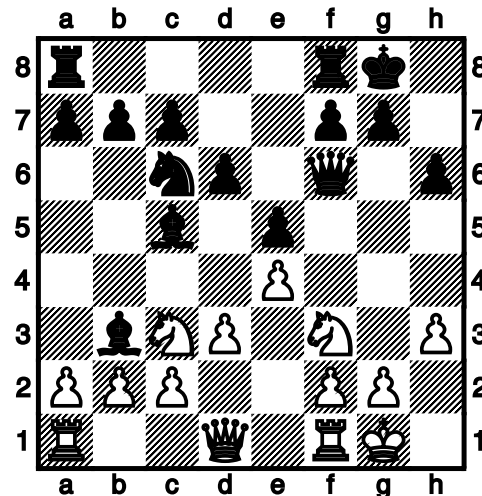
1.e4 e5 2.♘c3 ♗h4



[Les Noirs sortent leur dame en h4. Q1 : que pensez-vous de cette sortie rapide ? R1 : il est rarement bon de sortir aussi vite la dame car elle va être rapidement attaquée par des pièces adverses. Les Blancs vont pouvoir jouer tranquillement ♘f3 pour gagner un temps de développement en attaquant la dame]

Exercice (*, 2 points)

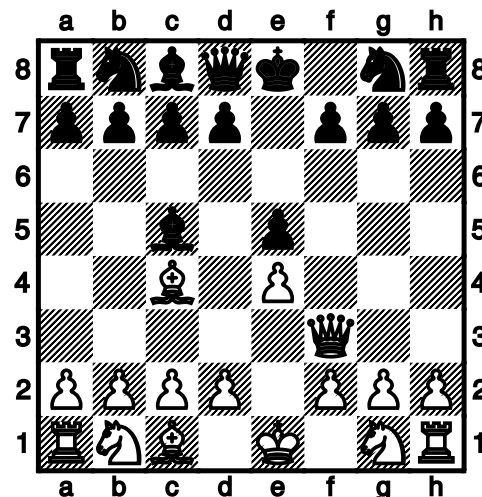
1.♘f3 ♘c6 2.♘c3 ♙f6 3.e4 e5 4.♙c4 ♙c5 5.d3 0-0 6.♙g5 d6 7.h3 h6 8.♙xf6 ♗xf6 9.0-0 ♙e6 10.♙b3 ♙xb3



[Les Noirs prennent en b3. Q1 : que pensez-vous de ce coup ? R1 : il s'agit d'une faute stratégique car les Blancs vont pouvoir reprendre avec le pion a2 (Il ne faut pas reprendre avec le pion c2 car alors la colonne a n'est pas ouverte et les Blancs souffrent d'un pion d3 faible) et bénéficier d'une colonne semi-ouverte. Q2 : que proposez-vous à la place de Fxb3 comme coup qui maintient la tension ? R2 : 10...♘d4 11.♘xd4 ♙xd4 12.♗h5 a5 ou encore 10. ... ♗g6]

Exercice (*, 1 point)

1.e4 e5 2.♙c4 ♙c5 3.♗f3



[Q1 : que penser de cette si rapide sortie de la reine en f3. R1 : c'est un mauvais coup basé uniquement sur l'espoir de donner mat au coup suivant en prenant en f7. Les Noirs répondent simplement ♘f6 et les Blancs restent alors à se demander quel est l'avenir de cette fame en f3 qui bloque déjà la sortie de leur cavalier g1]



***Tigran Petrossian** (champion du monde 1963-1969)*

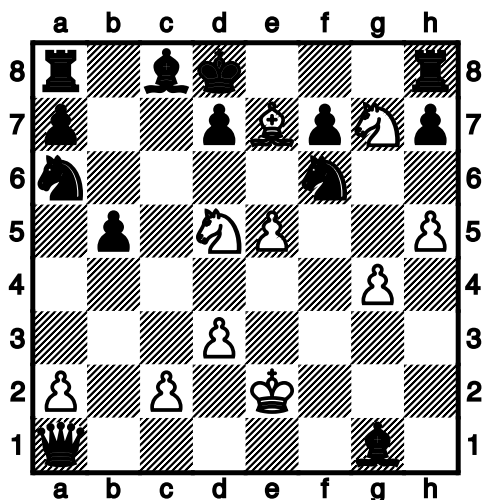
Les parties célèbres

Certaines parties sont entrées dans la légende du jeu d'échecs. *L'Immortelle* et *La toujours jeune* en font partie. Prenez le temps de les rejouer !

Anderssen A., Kieseritzky L.

'L'Immortelle', Londres, 1851

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘c4 ♖h4+ 4.♔f1 b5 5.♙xb5 ♗f6
6.♗f3 ♖h6 7.d3 ♗h5 8.♗h4 ♖g5 9.♗f5 c6 10.g4 ♗f6
11.♖g1 cxb5 12.h4 ♖g6 13.h5 ♖g5 14.♖f3 ♗g8
15.♙xf4 ♖f6 16.♗c3 ♙c5 17.♗d5 ♖xb2 18.♙d6
♙xg1 [18...♖xa1+ 19.♗e2 ♖xg1 20.♗xg7+ ♔d8
21.♙e7+; 18...♙xd6 19.♗xd6+ ♔d8 20.♗xf7+ ♗e8
21.♗d6+ ♔d8 22.♖f8#] 19.e5 ♖xa1+ 20.♗e2 ♗a6
21.♗xg7+ ♔d8 22.♖f6+ ♗xf6 23.♙e7#

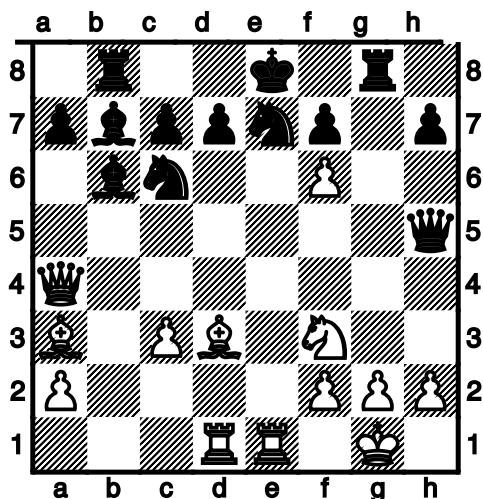


1-0

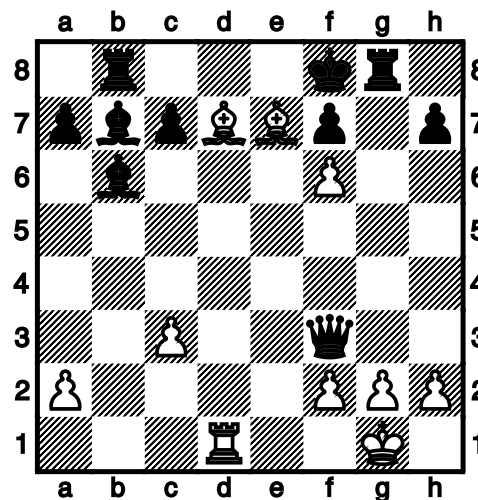
Anderssen A., Dufresne J.

'La toujours jeune', Berlin 1852

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 ♙xb4 5.c3 ♙a5
6.d4 exd4 7.0-0 d3 8.♖b3 ♖f6 9.e5 ♖g6 10.♖e1
♗ge7 11.♙a3 b5 12.♖xb5 ♖b8 13.♖a4 ♙b6
14.♗bd2 ♙b7 15.♗e4 ♖f5 16.♙xd3 ♖h5 17.♗f6+
gxf6 18.exf6 ♖g8 19.♖ad1!



19. ... ♖xf3 [19...♖h3 est meilleur] 20.♖xe7+ ♗xe7
21.♖xd7+ ♗xd7 22.♙f5+ ♗e8 23.♙d7+ ♗f8
24.♙xe7#



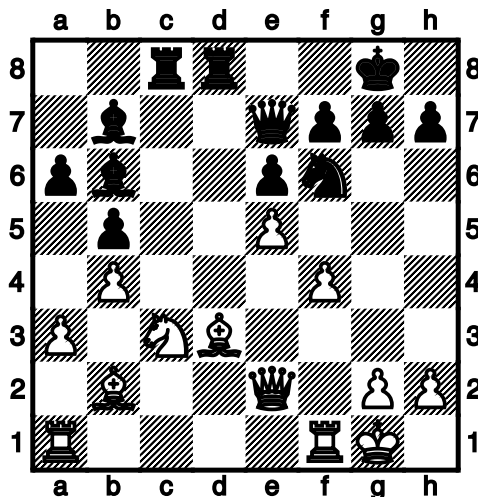
1-0

Rotlewi G., Rubinstein A.

Lodz, 1907

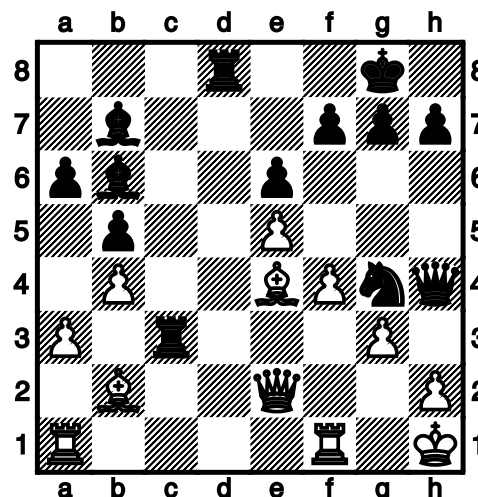
1.d4 d5 2.♗f3 e6 3.e3 c5 4.c4 ♗c6 5.♗c3 ♗f6
[Nous sommes à nouveau dans une défense
Tarrasch. Précisément dans la variante
symétrique] 6.dxc5 [Cette prise est aujourd'hui
devenue marginale. Nous lui préférons : 6.a3 a6
7.dxc5 ♙xc5 8.b4 ♙a7 9.♙b2 0-0 10.♖c2 ♖e7
11.♖d1; ou encore la prise en d5 : 6.cxd5 exd5
7.♙e2 cxd4 8.♗xd4 ♙d6 9.0-0 0-0 10.b3 ♙e5
11.♗xc6 bxc6 12.♙b2 ♖d6 13.h3 (Hansen C., Leko
P., Wijk aan Zee 1994)] 6...♙xc5 7.a3 [Avec l'idée
de jouer b4 suivi de Fb2] 7...a6 [7...a5 8.b3 0-0
9.♙b2 ♖e7 10.cxd5 ♖d8 11.♙e2 exd5 12.♗b5 ♙f5
13.0-0 (Miles A., Hort V., Malte 1980)] 8.b4 ♙d6
[L'autre grande alternative consiste à placer le
fou en a7 afin de garder un oeil sur la diagonale
a7-g1 8...♙a7 9.♙b2 0-0 10.♖c2 ♖e7 11.♖d1 ♖d8
12.♙e2 dxc4 13.♖xd8+ ♗xd8 14.♙xc4 b5 15.♙d3
♙b7 16.0-0 (Velikov P., Polugaevsky L., Belgrade
1988)] 9.♙b2 0-0 10.♖d2?! [Une faute
positionnelle car la dame ne joue aucun rôle sur
cette case. Dc2 suivi de Fd3 était une option. La
ligne principale restant bien sûr 10. cxd5]
10...♖e7 11.♙d3 dxc4 12.♙xc4 b5 13.♙d3 [13.♙b3
est faible car le fou blanc tape en e6 sans réelle
chance de passer] 13...♖d8 14.♖e2 [La dame
essaie de trouver une case plus utile] 14...♙b7
15.0-0 ♗e5 16.♗xe5 ♙xe5 17.f4 [17.♖fd1 ♖c7

18.♖ac1 (18.h3 ♕xc3 19.♖ac1 ♜d5 20.♕e4 ♜b8 21.♕xd5 ♕xb2 22.♕xb7 ♕xc1 23.♕xa8 ♕xa3 24.♖xd8+ ♜xd8 25.♕b7 ♜d6+) 18...♕xh2+ 19.♜h1 ♜b8 20.f4 ♕xf4 21.exf4 ♜xf4+ 22.♜e4 (22.♕xh7+ ♜xh7 23.♖xd8 ♖xd8 24.♜c2+ g6+) 22...♜g4+]/ 17...♕c7 18.e4 [18.♖ac1] 18...♖ac8 19.e5 [Cette fois la diagonale a8-h1 est ouverte à l'avantage des Noirs] 19...♕b6+ [Admirez le travail de la paire de fous]

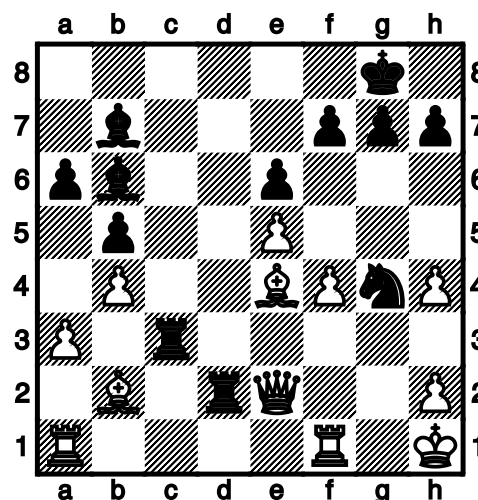


20.♜h1 ♜g4 21.♕e4 [21.♜xg4 ♖xd3 22.♖ad1 ♖dxc3 23.♕xc3 ♖xc3+; 21.♜e4 ♖xd3!! 22.♜f6+ (22.♜xg4 ♕xe4+) 22...♜xf6 23.♜xd3 ♜g4 24.♖ac1 ♖xc1 25.♖xc1 ♜f2+ 26.♜g1 ♜xd3+-+] 21...♜h4 [Augmente la pression avec une menace de mat en h2. Un autre upercut était : 21...♜xh2 22.♜xh2 (22.♜h5 ♕xe4 23.♜xh2 ♕xg2 24.♜xg2 ♖d2+ 25.♜h1 ♖xb2+) 22...♜h4#] 22.g3 [22.h3 ♖xc3 23.♕xc3 (23.♜xg4 ♖xh3+!! 24.♜xh3 ♜xh3+ 25.gxh3 ♕xe4+ 26.♜h2 ♖d2+) 23...♕xe4 24.♜xg4 ♜xg4 25.hxg4 ♖d3 26.♜h2 ♖xc3+] 22...♖xc3!! [Les Noirs

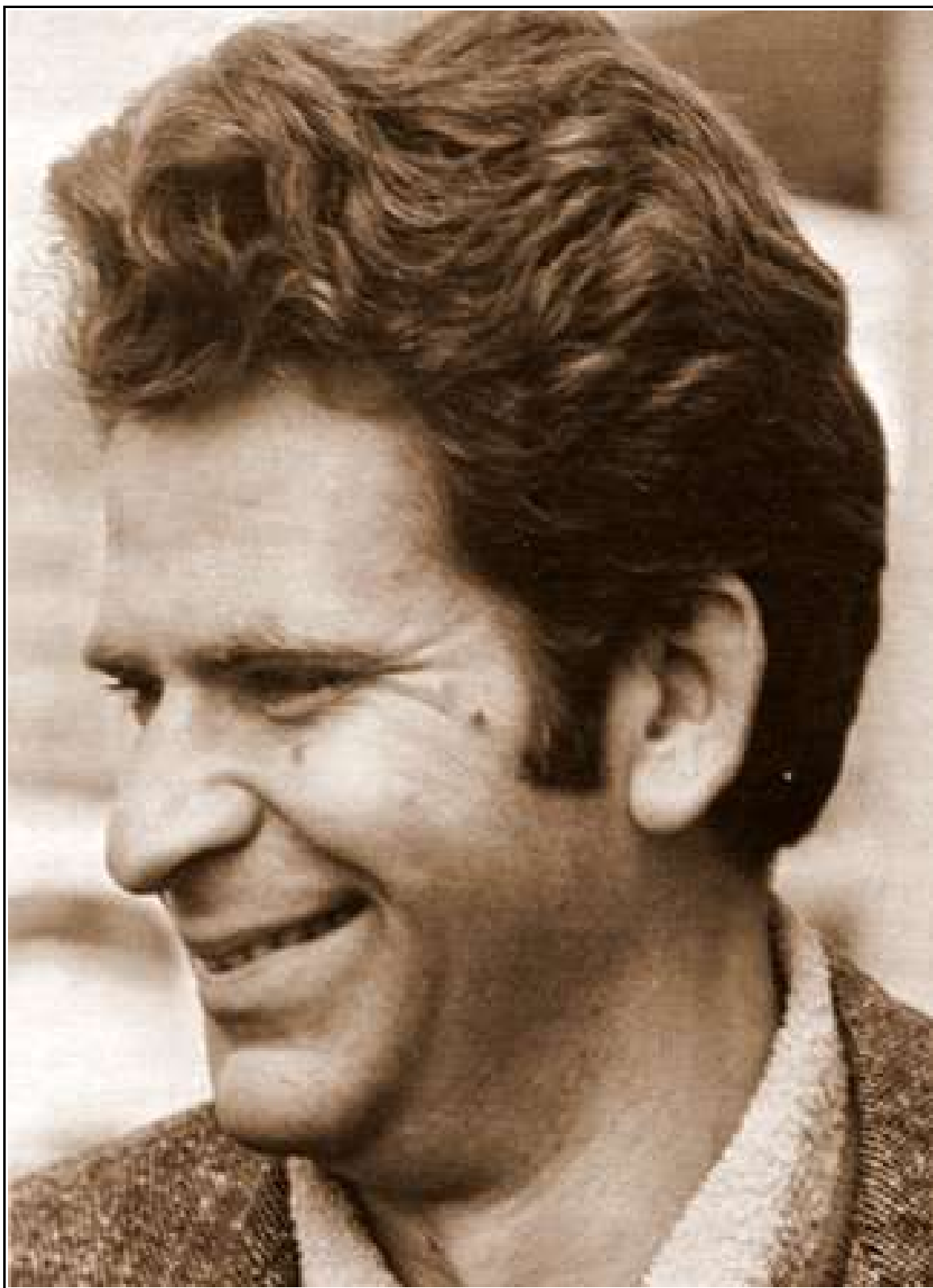
éliminent un des défenseurs du fou e4]



23.gxh4 [23.♕xc3 ♕xe4+ 24.♜xe4 ♜xh2#] ♖d2 !!



24.♜xd2 [24.♜xg4 ♕xe4+ 25.♖f3 ♖xf3+]/ 24...♕xe4+ 25.♜g2 ♖h3 0-1



Boris Spassky (champion du monde 1969-1972)

Les bases de données d'échecs

Historique

Jusque dans le milieu des années 80, les joueurs d'échecs avaient à leur disposition deux sources principales pour étudier la théorie et se préparer face à un adversaire :

- . les tomes de l'Encyclopédie des Echecs
- . les Informateurs

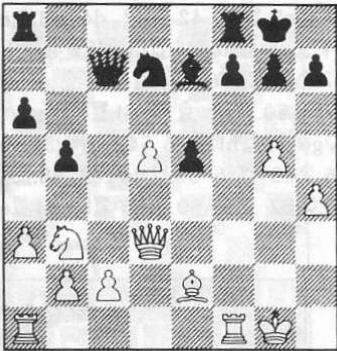
Il fallait donc bûcher fort pour se préparer face à un adversaire et la création d'un répertoire personnel se faisait uniquement sur papier (fardes, cahier Atoma) avec toutes les difficultés liées pour faire des mises à jour. Évidemment lorsqu'un joueur partait quelques jours pour un championnat, il devait emporter toutes ses notes et autres ouvrages de référence. Je me souviens de quelques championnats de Belgique où la moitié de ma valise était remplie de livres ...

Avec le développement progressif des ordinateurs (citons les Amiga, les Atari et finalement les PC), les joueurs d'échecs ont très rapidement compris l'utilité d'archiver leurs parties afin de pouvoir les consulter/analyser par la suite. Dans un premier temps cet archivage était réalisé dans un traitement de texte (on devrait plutôt parler d'éditeur texte) de fortune. Nous archivions (de 36 manières différentes) mais nous n'avions quasi aucun moyen d'exploiter ou regrouper les informations.

A la fin des années 80, l'outil de rêve des joueurs d'échecs est apparu : la base de données échiquiennes !

Les qualités d'un tel outil sont apparues rapidement. Ainsi voici un extrait des bulletins de tournoi publiés par SWIFT lors des quarts de finale joués à Bruxelles en août 1991. Ces bulletins étaient disponibles gratuitement pour tous le lendemain de chaque ronde. L'outil (ChessBase) naissant permettait de présenter une partie avec des figurines ainsi que des diagrammes.

N. Short - B. Gelfand (1)
SI 12.3.3
1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd4 4.♗d4
♗f6 5.♗c3 a6 6.f4 ♖c7 7.♕e2 e5
8.♗b3 b5 9.0-0 ♗b7 10.♖d3 ♗bd7
11.a3 ♗e7 12.g4 ef4 13.♗f4 ♗e5
14.♗e5 de5 15.g5 ♗d7 16.h4 0-0
17.♗d5 ♗d5 18.ed5



18...e4 19.♖e4 ♖g3 20.♖g2 ♖h4
21.♖ad1 ♗g5 22.♖d3 ♖ae8 23.♖f5 h6
24.♗d2 ♗c5
(1:55-1:40) 0-1

Nous étions au tout début de l'aventure et les premières versions de ChessBase étaient inabordables pour les joueurs de cercle. En effet ChessBase 1 coûtait 1990 francs français (environ 300 €) pour le programme accompagné d'une base comportant ... 1000 parties. Les plus grandes bases pesant à peine 30.000 parties.

Il faudra des années pour que ce produit se démocratise financièrement et surtout quantitativement. En effet : rien n'était à l'époque disponible sous format numérique et il a fallu un travail de titan pour encoder/scanner les parties.

A cette époque de pionnier où tout était à faire, votre rédacteur se souvient qu'à la fin des années 80 il avait travaillé un weekend (dans le cadre d'un job étudiant) dans les Bureaux Marcel Van Dijk (situés Avenue Louise) accompagné de **Thierry Waterschoot** et de **Thierry Thiteca** en vue de corriger les parties numérisées en provenance de tous les Informateurs ! Nous disposions alors de la crème des crèmes en matière d'ordinateurs : des Compaq 386.

Le lecteur de CD (simple vitesse) venait de naître et les Bureaux Marcel Van Dijk travaillaient à développer une base de données sur CD reprenant l'ensemble des informateurs.

Une dernière anecdote au début des années 90. **Thierry Thiteca** et votre rédacteur s'étaient rendus le temps d'une soirée au domicile (à Bruxelles) du GMI **Mikhail Gurevich**. L'occasion de rencontrer un très fort GMI et d'aborder nombre de sujets échiqués. Nous y avons découvert que le GMI encodait et commentait de nombreuses parties en provenance de tournois afin de les envoyer à ChessBase via une connexion Compuserve.

Nous étions cinq ans avant l'explosion d'internet !

Aujourd'hui

Les progrès ont été fulgurants ! Et de nombreux joueurs de cercles se préparent en tournoi à l'aide d'une base de données.

Les parties jouées un jour J sont injectées dans les heures qui viennent dans les bases de données.

Par conséquent la connaissance se démocratise. Peut-être au détriment de la compréhension du jeu.

Dans le cadre d'un tournoi ou des interclubs, il est aujourd'hui d'usage de se préparer en étudiant les répertoires des adversaires potentiels

Deux bases de données ont aujourd'hui le vent en poupe : le célèbre ChessBase et son outsider russe Chess Assistant.

Et nous ferons un arrêt sur quelques bases de données disponibles gratuitement en ligne. Mais toutes sont les parents pauvres des bases de données natives en offrant pas le dixième du confort de leurs grandes soeurs.

ChessBase

Présentation

ChessBase est la base de données de parties d'échecs la plus utilisée par les joueurs de cercle. Les premières versions sont apparues à la fin des années 80 sur les ordinateurs de type Atari 520/1040 et PC (sous DOS) et comptaient environ 30.000 parties. Les mises à jour étaient alors réalisées par disquettes.

La version 1.0 coûtait environ 300 € et comptait à peine 30.000 parties.

C'était le début de l'informatisation et de la mise à la disposition de tous d'une multitude de connaissances échiquéennes. Aujourd'hui pour à peine 50 €, vous pouvez acquérir 3 à 4 millions de parties sur un DVD acheté chez ChessBase. Sans parler des bases de données en ligne gratuites sur internet.

ChessBase a continuellement évolué depuis sa création : connexion à internet afin de recevoir les dernières parties jouées aux quatre coins du monde, jeu en ligne (Playchess), ajout d'une multitude de moteurs d'analyses, création automatique du répertoire d'un joueur, encyclopédie des joueurs, ChessBase Magazine, etc ...

Comme toutes les bases de données, le produit est devenu au fil du temps une usine à gaz ... Dans le cas d'un achat, nous vous conseillons vivement de prendre contact avec un joueur de cercle pour comprendre les ficelles de base du produit.

Ecrans



Les coups sont introduits directement à l'aide de la souris. Un module d'analyse de type Fritz peut être activé afin de réaliser des analyses. Tout est disponible pour ajouter des commentaires, sauver la partie et l'exporter vers un traitement de texte (via l'entrée classique du menu /Option /Edition/Copier/Partie).

La mise en page est particulièrement soignée.

Notation	Grille	Entraînement	Formulaire	Bibliothèque d'ouvertures	Référence																				
B20	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	c4	Cc3																							
	Cb6	Fg7																							
2	Cb3	e3																							
	Cb6	e5																							
3	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	c3	Ca3	Fia3	Tb1	Fe2	Cd4	oid4	0-0	Dc1	d3									
	c5	cb4	d5	Dix5	e5	Fib4	Ca3	Cc6	Cb6	Cb6	e4	Cx4	Fd7	Cc6	b5										
4	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	Fb2	Fe2	0-0	d4	Chd4	Cic6	Fb7	Cd6a									
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Cb6	Te8	exd4		Cd7	bxc5	Fe7										
5	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Cxd6+	Cf7+	Cxe5++									
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	Ca5	Cb3	Rb8	Rg8??										
6	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Cxd6+	Cf7+	Fxb3	Cc7	Txa7z							
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	Ca5	Cb3	Rb8	Txd7	Tb8	Tb8								
7	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Cxd6+	Cf7+										
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	Ca5	Cb3	Rb8	Txd7										
8	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Ff7+	Rb8	Ca5	Dc2	Cc4	Cx5	Rd1					
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	a6	Txd7	Rb8	Ca5	Dc3	Dc3	b5!	Dc4+	Cg4+					
9	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Ff7+	Rb8	Ca5	Dc2	Cc4	Cx5	Rd1					
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	a6	Txd7	Rb8	Ca5	Dc3	Dc3	b5!	Dc4+	Cg4+					
10	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Ff7+	Rb8	Ca5	Dc2	Cc4	Cx5	Rd1					
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	a6	Txd7	Rb8	Ca5	Dc3	Dc3	b5!	Dc4+	Cg4+					
11	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Ff7+	Rb8	Ca5	Dc2	Cc4	Cx5	Rd1					
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	a6	Txd7	Rb8	Ca5	Dc3	Dc3	b5!	Dc4+	Cg4+					
12	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Ff7+	Rb8	Ca5	Dc2	Cc4	Cx5	Rd1					
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	a6	Txd7	Rb8	Ca5	Dc3	Dc3	b5!	Dc4+	Cg4+					
13	e4	b4	a3	e5	Cb3	aib4	Ca3	Cb6	c3	Fc4	Dc3	Cg5	Cd7	Ff7+	Rb8	Ca5	Dc2	Cc4	Cx5	Rd1					
	c5	cb4	e5	Dix5	e5	Fib4	Cc6	Dc8	Fe7	Cb6	0-0	a6	Txd7	Rb8	Ca5	Dc3	Dc3	b5!	Dc4+	Cg4+					

	N	%	Av	Perf
Temp0.ctg	145	70	-	-
1.d4	119	72	-	-
1.Cf3	11	64	-	-
1.b3	7	50	-	-
1.e4	6	67	-	-
1.g3	1	50	-	-
1.c4	1	100	-	-

Après avoir identifié un joueur, il est possible de mettre à plat son répertoire sous forme de grille ou d'arbre.

Disponibilité/Cout

Internet : www.chessbase.com/shop/

La version actuelle Mega Database 11 tourne autour des 150 € et comporte environ 4,8 millions de parties. Avec des bonus comme l'accès à une base de données en ligne de 5 millions de parties, un accès gratuit d'un an au service de mise à jour, une année de souscription à ChessBase Magazine, etc ...

Précisons que des modules spécifiques sont également accessibles : ChessBase Correspondance, ChessBase Opening Encyclopaedia, Big Database, etc ... De quoi vous occuper durant de nombreuses soirées !

Une version gratuite, ChessBase Light, vous permettra de tester certaines des fonctionnalités.

Le produit est disponible en français.



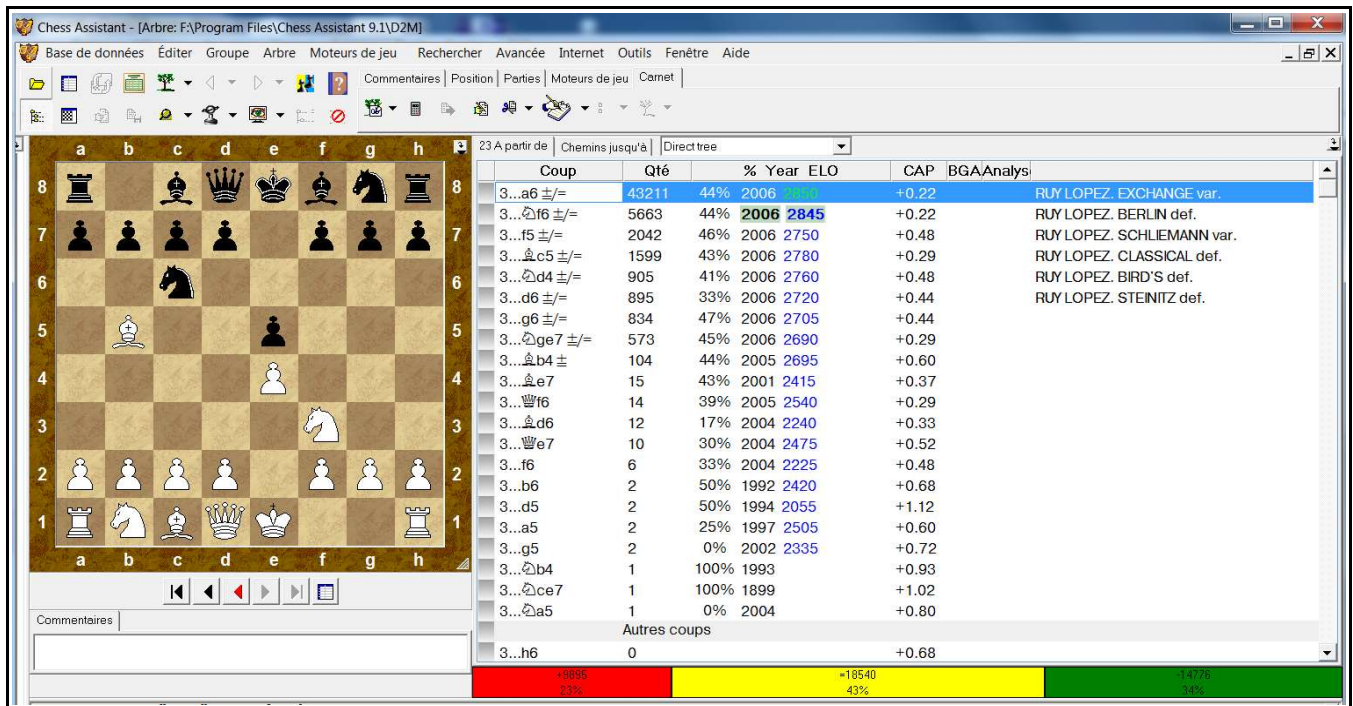
Chess Assistant

Présentation

La base de données concurrente de ChessBase qui mérite à être davantage connue !

Apparu à la fin des années 90, cet outil est surtout utilisé dans les pays de l'Est. Si son interface regorge de nombreuses options comme dans ChessBase, l'accent est mis sur la fonctionnalité de base que tout joueur cherche : le parcours des coups directement dans un arbre de variantes.

Ecrans



La force de l'outil est sa grande rapidité combinée à de riches possibilités de recherche. Sur cet écran le joueur obtient directement les statistiques essentielles sur les coups d'une ouverture : nombre de parties jouées, tous les coups rencontrés (avec l'Elo du plus fort joueur qui l'a joué), pourcentage de gains Blancs/Noirs, etc ...

Ainsi nous découvrons que 104 parties ont été jouées dans l'espagnole avec 3. ... Fb4 : 1.e4 e5 2.f3 c6 3.b5 b4.

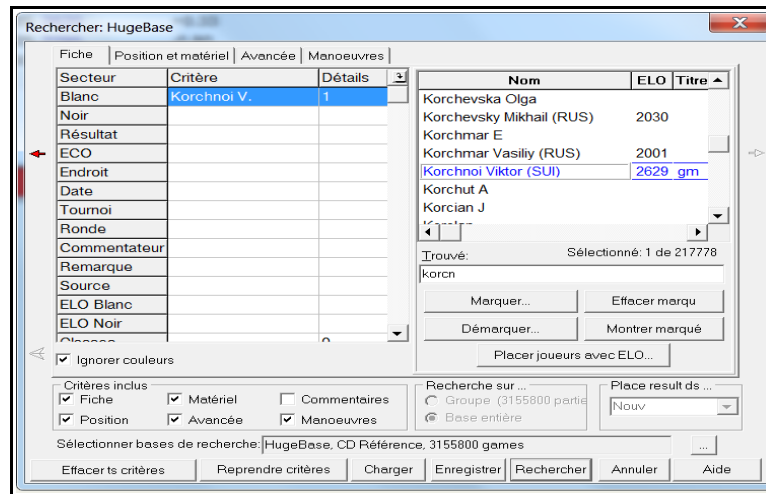
En pressant sur une touche, le joueur obtient directement toutes les parties concernées.

1	Lein A.	Alapin S.	1:0	C60	1896	St. Petersburg (Russia)	23	4.O-O g7 5.d4
2	Metger J.	Alapin S.	½:½	C60	1897	Berlin (Germany)	It	21 4.O-O g7 5.c3
3	Schlechter C.	Alapin S.	½:½	C60	1897	Berlin (Germany)	It	37 4.O-O g7 5.c3
4	Boehle C.	Alapin S.	0:1	C60	1898	Berlin (Germany)	It	25 4.O-O g7 5.c3
5	Stutzkowski	Harmonist M.	0:1	C60	1898	Berlin (Germany)	It	19 4.c3 a5 5.O-O
6	Baird D.	Alapin S.	0:1	C60	1898	Vienna (Austria)	It	59 4.c3 a5 5.O-O
7	Blackburne J.	Alapin S.	½:½	C60	1898	Vienna (Austria)	It	54 4.O-O g7 5.d4
8	Lipke P.	Alapin S.	½:½	C60	1898	Vienna (Austria)	It	22 4.O-O g7 5.c3
9	Marco P.	Alapin S.	0:1	C60	1898	Vienna (Austria)	It	39 4.c3 a5 5.xc6
10	Pillsbury H.	Alapin S.	1:0	C60	1898	Vienna (Austria)	It	47 4.c3 a5 5.xc6
11	Showalter J.	Alapin S.	1:0	C60	1898	Vienna (Austria)	It	62 4.c3 a5 5.xc6
12	Steinitz W.	Alapin S.	½:½	C60	1898	Vienna (Austria)	It	57 4.c3 a5 5.xc6
13	Behting C.	Lebedev S.	1:0	C60	1900	Russia	corr.	23 4.c3 a5 5.a3
14	Albin A.	Alapin S.	½:½	C60	1900	Vienna (Austria)	Match	63 4.c3 a5 5.b4
15	Prock	Alapin S.	0:1	C60	1900	Vienna (Austria)	It	30 4.c3 a5 5.a3
16	Wolf J.	Alapin S.	0:1	C60	1900	Vienna (Austria)	It	30 4.c3 a5 5.a3
17	Shories G.	Mueller N.	1:0	C60	1905	Barmen (Germany)	It (d)	40 4.O-O g7 5.c3
18	Esser J.	Trimborn C.	0:1	C60	1905	Sheveningen (Netherlands)	It	31 4.O-O g7 5.c3
19	Pietzsch W.	Pogats J.	1:0	C60	1951	Bucharest (Romania)	It	45 4.c3 a5 5.O-O
20	Zagorjansky E.	Gusev	½:½	C60	1951	Lvov (Ukraine)	Ch URS (1/2 final)	19 Ch 11 23 4.O-O g7 5.c3
21	Evans H.	Steiner H.	1:0	C60	1952	Los Angeles (USA)	Ch USA (match)	5 74 4.c3 a5 5.O-O
22	Geller E.	Taimanov M.	1:0	C60	1953	Zurich (Switzerland)	Tournament (candidates)	42 4.O-O g7 5.c3

Ce coup n'a pratiquement pas été joué de 1900 à 1950 avant d'être essayé par Taïmanov en 1953 ...

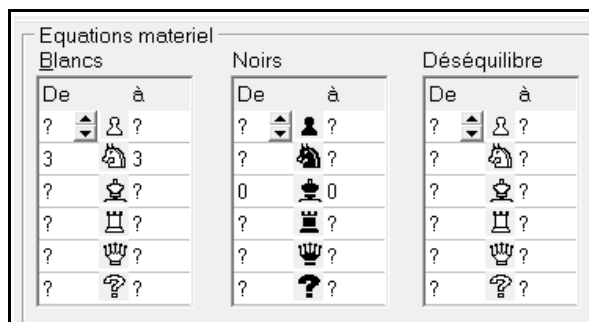
Certaines approches sont mieux pensées : alors que dans ChessBase vous devez vous casser la tête pour savoir si le nom de Korchnoï s'écrit avec ou sans 't' (Korčhnoï), ChessAssistant ne s'en préoccupe pas : jamais l'utilisateur ne doit taper un nom de joueur « au petit bonheur la chance ».

En effet les joueurs sont toujours choisis dans une liste. Et après avoir tapé « Korc » votre choix est limité aux joueurs répertoriés :



Plus amusant : vous pouvez chercher toutes les parties ayant présenté un certain type de configuration.

Exemples : - les parties pour lesquelles à un moment donné les Blancs ont trois cavaliers. Il faut 30 secondes à Chess Assistant pour dénicher les 17 parties qui correspondent !
- toutes les parties où les Blancs ont trois pions blancs en h2,h3 et h4 alors que les case g2 à g4 ne sont pas occupées ...



Vous pouvez mélanger nombre d'autres critères de recherche comme par exemple une année, des noms de joueurs, une manœuvre précise (exemple: Cf3-g5 doit être joué dans la partie), etc ...

Dans le cadre de la préparation des ouvertures, l'outil dispose du module Encyclopédie qui vous permet d'obtenir des tableaux récapitulatifs des variantes + les évaluations.



3...	Qté	%	Year	ELO	CAP	
a6 ±/=	43211	44%	2006	2859	+0.22	RUY LOPEZ. EX
±f6 ±/=	5663	44%	2006	2845	+0.22	RUY LOPEZ. BE
f5 ±/=	2042	46%	2006	2750	+0.48	RUY LOPEZ. SC
±c5 ±/=	1599	43%	2006	2780	+0.29	RUY LOPEZ. CL
±d4 ±/=	905	41%	2006	2760	+0.48	RUY LOPEZ. BIF
d6 ±/=	895	33%	2006	2720	+0.44	RUY LOPEZ. STI

Les informations affichées sont pertinentes. Et tout est configurable (vous pouvez demander un tableau sur davantage de coups ou davantage de variantes).

Disponibilité/Coût

Internet : <http://chessok.com/shop/>

La version de base Chess Assistant 12 Starter comporte plus de 5,1 millions de parties mais aussi programme Houdini 2 et ... l'Encyclopédie des Echecs 2011. Le tout pour environ 70 €.

Signalons que des modules spécifiques sont également accessibles comme les tables de Nalimov ou encore une base de données plus complètes (4 millions de parties) et même l'Encyclopédie des Echecs 2009.

C'est le produit recommandé par la rédaction qui l'utilise depuis plus dix années en // avec ChessBase (qui reste meilleur pour l'édition et la mise en page).

Le rapport qualité-prix de Chess Assistant est exceptionnel.

Le produit est disponible en français.

CHESSESSISTANT

10 Starter package with Rybka 3



Chess Assistant 10 Starter package with Rybka 3

Chess Assistant 10 with Rybka 3 is a unique tool for managing chess games and databases, playing chess through the Internet, analyzing games, or playing chess against the computer.

Starter package includes the best playing program - Rybka 3 (ELO rating 3150), Chess Opening Encyclopedia 2008, powerful search system, unique Tree mode, the database of 3 300 000 games that can be automatically updated through the Internet each week with 3000 new games (for free till the end of 2010) etc.



Chess Assistant 10 Starter package allows to connect the strongest game engine Rybka 3, open and edit any data from DVDs Chess Databases and Advanced Chess Data, add or view databases in PGN and CBH formats, while removing any duplicate games.



The Chess Opening Encyclopedia 2008 mode includes rich theoretical material on all the openings, more than 8 000 annotations from GM Kalinin and 500 000 expert evaluations to key opening positions. The detailed key system for any opening has an opportunity to edit.

The new Test Opening mode will allow testing your knowledge and skills in openings.

Chess Assistant includes a user-friendly interface for playing at Internet Chess Club and playing zone ChessOK with free broadcasts. Chess Assistant 10 include Rybka 3 engine for connect to Fritz, ChessBase, etc. Sergey Rublevsky, Champion of Russia: "I have used Chess Assistant with great pleasure for more than 10 years already."

System Requirements: 128 Mb RAM, Hard Disk 1 Gb, Windows 2000/NT/XP, CD-ROM.

© 2008 Convekta Ltd. info@chessOK.com

www.chessOK.com

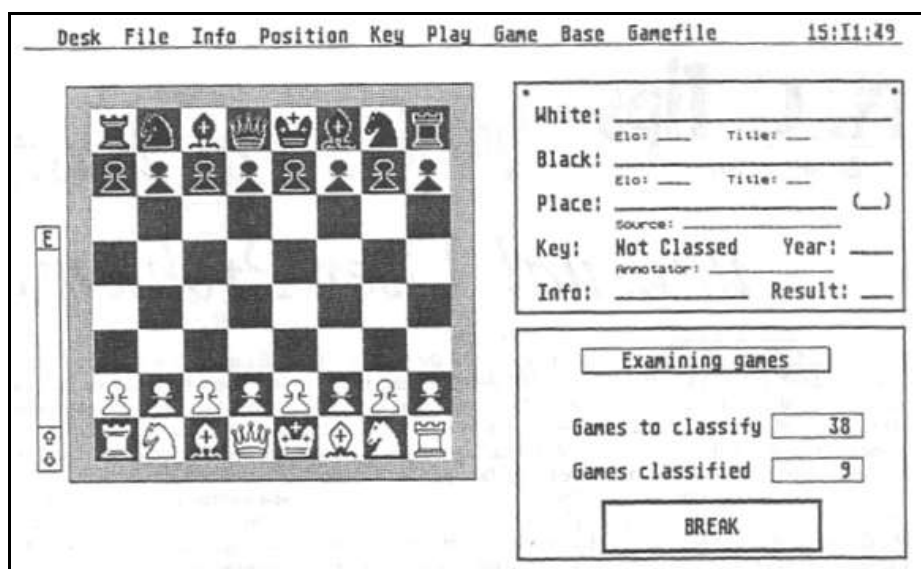
Nic Base (Online)

Présentation

Une base de données concurrente à ChessBase mais qui est aujourd'hui totalement disparue des rayons des librairies d'échecs. Seule sa version Online existe encore avec environ 1,2 millions de parties.

Ecran

A titre d'illustration, voici une copie d'un écran de la version NicBase 3.0.



Disponibilité/Coût

Internet : www.newinchess.com/NICBase/

ChessLab (Online)

Présentation

Une autre base de données en ligne accessible gratuitement. Cette fois avec environ 2 millions de parties.

Ecrans

/

Disponibilité/Coût

Internet : www.chesslab.com/

365Chess (Online)

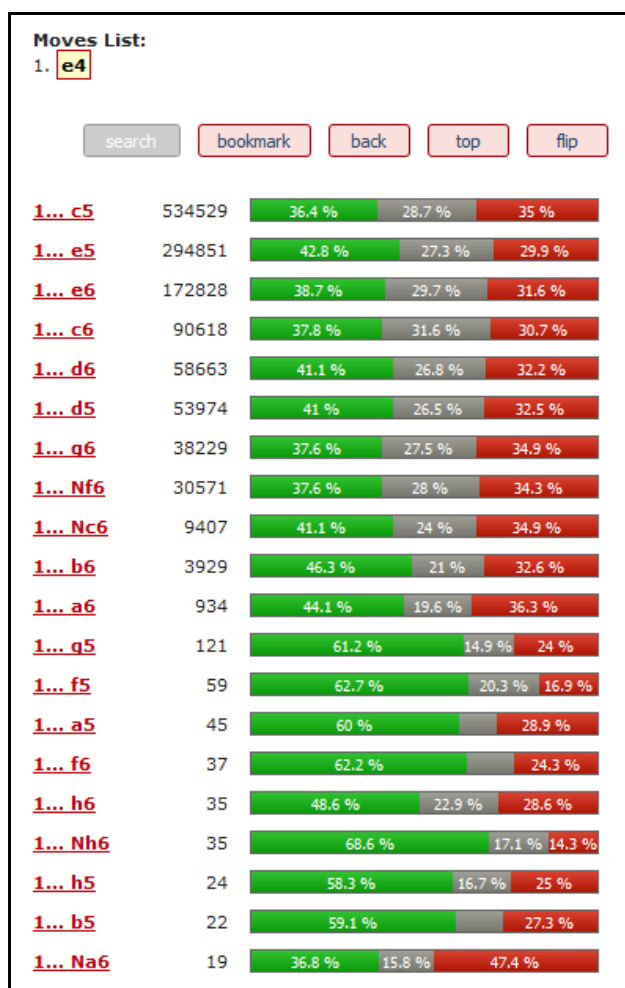
Présentation

Une base de données en ligne accessible gratuitement ! Avec 3,5 millions de parties.

Seule la fonctionnalité de recherche est disponible. Ne vous attendez pas à disposer du même confort qu'une vraie base installée sur votre ordinateur.

Ecrans

Outre la gratuité du produit, il faut signaler la possibilité de sortir quelques statistiques sur base d'une séquence de coups.



Disponibilité/Coût

Internet : www.365chess.com/



Robert James (Bobby) Fischer (champion du monde 1972-1975)

Utilisation des bases de données

ChessBase

Création d'une base de données

Pour notre propos nous allons utiliser l'ancienne version ChessBase Light 6.0 qui a l'immense avantage d'autoriser la sauvegarde des parties au contraire des versions Light suivantes offertes par ChessBase.

La création de la base se fait via le menu principal :

\Base de données

\Nouvelle

Compléter le nom de la base. Notons que dans les anciennes versions ce nom ne pouvait dépasser 8 caractères (+ une extension de 3 caractères)

Votre base est maintenant créée mais elle ne comporte encore aucune partie. A vous de l'alimenter !

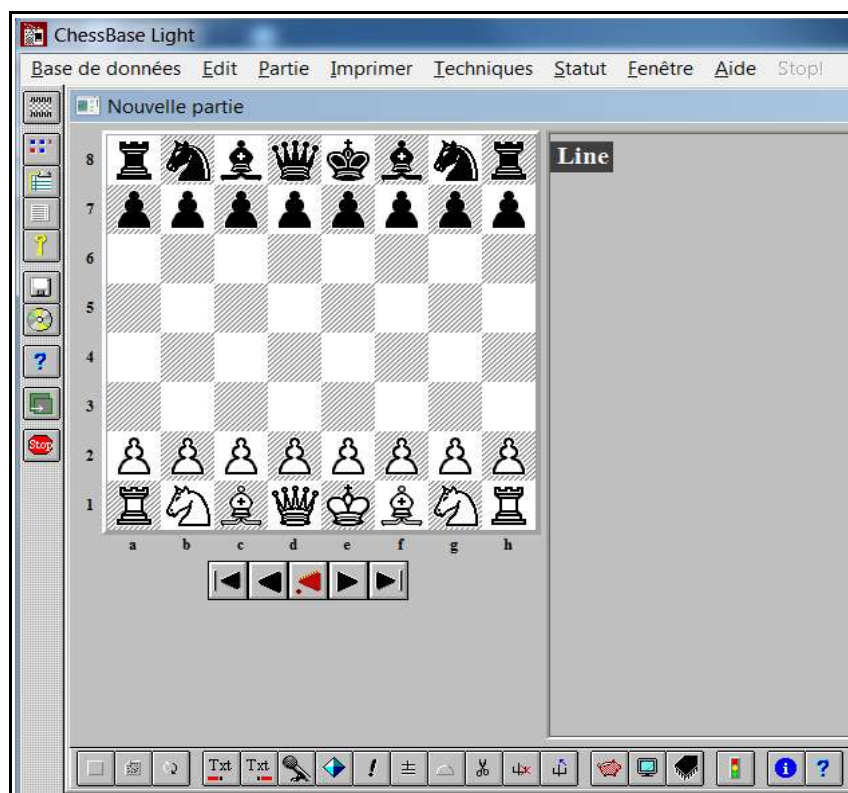
Ajout d'une partie

Après avoir sélectionné (Menu principal \Base de données puis \Ouvrir) la base de données créée juste avant, l'ajout d'une partie se fait via le menu principal :

\Partie

\Nouvelle Partie

Dans les versions plus récentes de ChessBase, c'est l'option \Nouveau Echiquier qui doit être sélectionnée au lieu de \Nouvelle Partie



Vous voilà fin prêt à introduire les parties dans la base de données !

A l'aide du curseur de la souris, il vous suffit de jouer la partie à l'écran.

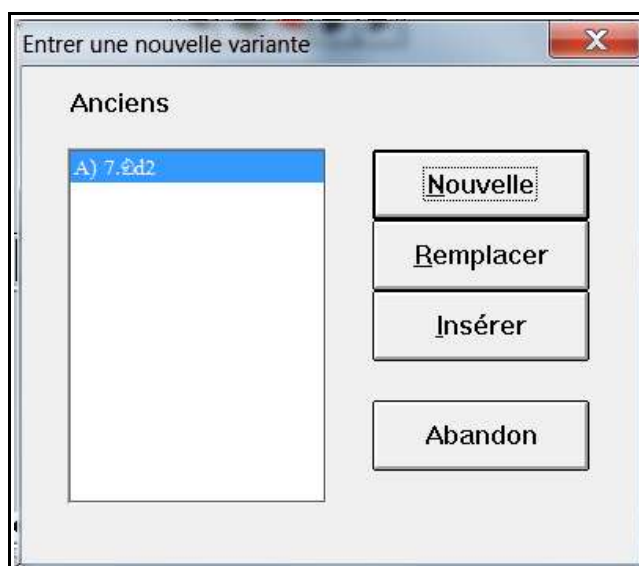
Les flèches suivantes permettent d'avancer ou de reculer dans la partie :



Les deux première flèches (en noir) permettent respectivement de revenir au début de la partie ou de reculer d'un coup.

Les deux dernières flèches (en noir) permettent respectivement d'aller au dernier coup de la partie et de ou d'avancer d'un coup.

La flèche rouge centrale permet de reculer d'un coup « en oubliant le coup » joué. C'est cette flèche que l'on utilise lorsque l'on veut corriger une erreur d'encodage que l'on vient de faire. Si vous utilisez la flèche noire qui permet de reculer d'un coup puis que vous jouez une autre variante, le programme va afficher le message suivant :



Plusieurs options :

\Nouvelle : introduction d'une nouvelle variante secondaire

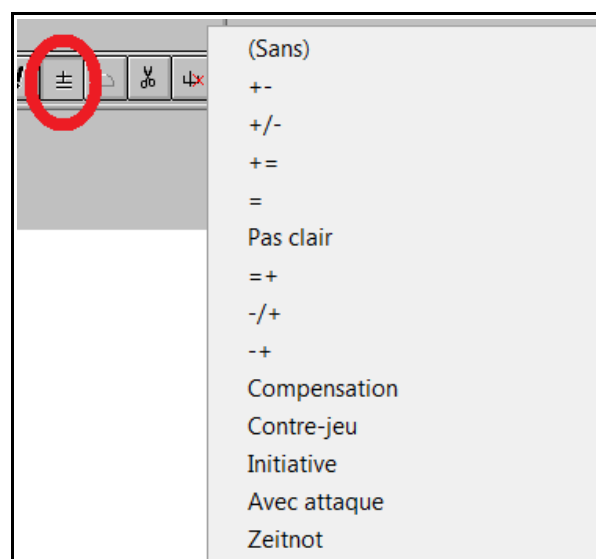
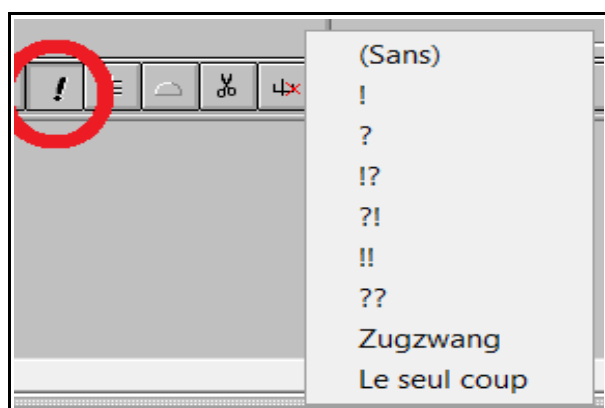
\Insérer : le programme va remplacer le coup déjà introduit par celui que vous introduisez maintenant. Si ce coup rend certains des suivants déjà introduits comme étant impossibles, alors ceux-ci seront effacés

Typiquement cette option est utilisée pour remplacer un Tad8 par un Tfd8 lorsque l'on se rend compte lors de l'évolution d'une partie que l'on a pas déplacé la bonne tour.

\Remplacer : ce choix va effacer tous les coups qui ont été déjà introduits à partir de ce coup

Ajout d'évaluations et autres signes

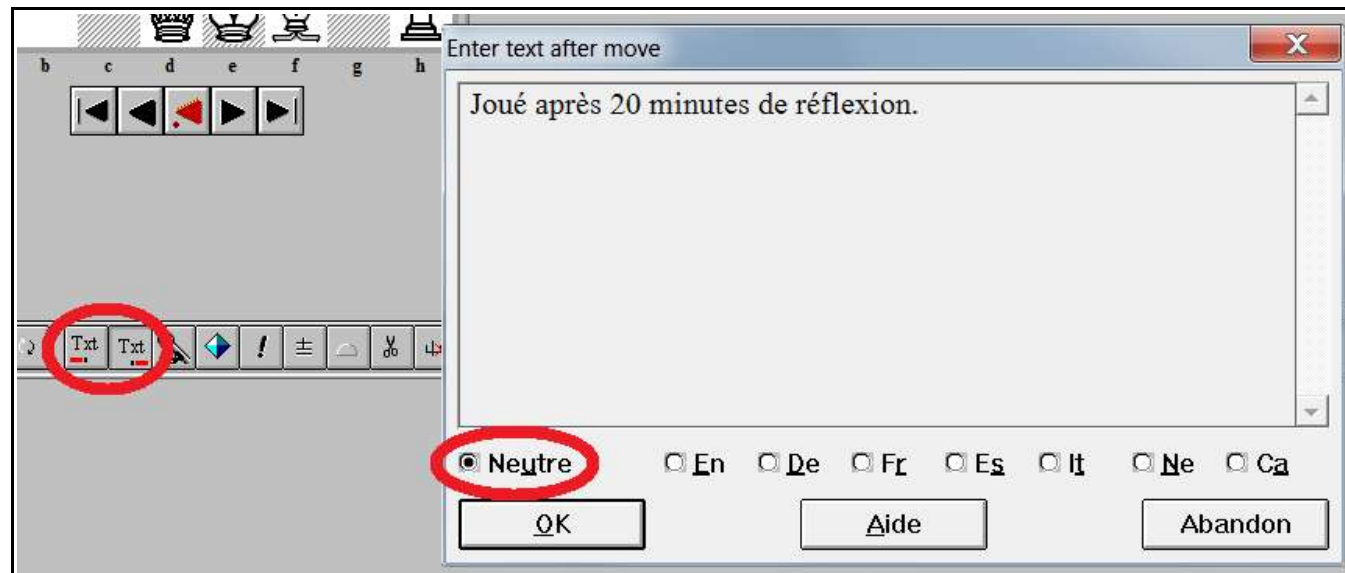
Chessbase offre toute une série de signes permettant d'introduire des évaluations ou d'autres signes.



Les signes sont automatiquement ajoutés à la droite du coup actif.

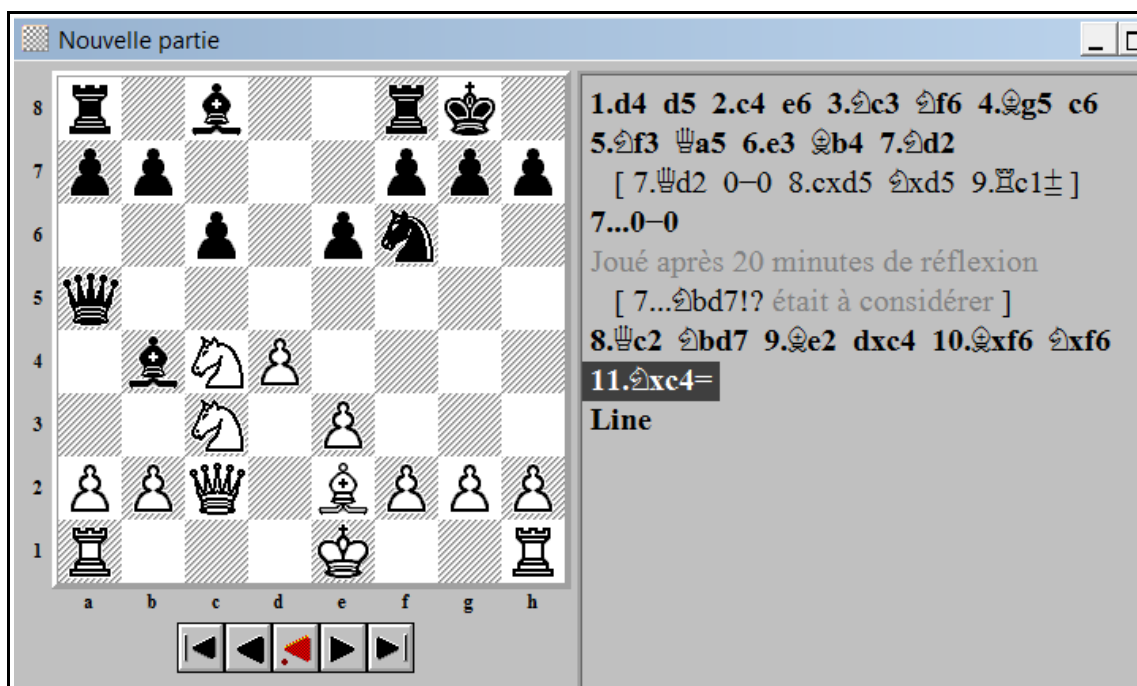
Ajout de commentaires

Les commentaires peuvent être ajoutés à la droite ou à la gauche de chaque coup. Que ces coups soient ceux de la variante principale ou d'une des variantes secondaires.



Un point : veuillez toujours écrire votre commentaire dans la langue active de ChessBase. En effet si vous utilisez ChessBase en français et que vous indiquez que le commentaire est en anglais (En), alors ce dernier n'apparaîtra pas dans le cas d'une exportation (copier/coller) de la partie. La langue du commentaire est indiquée en bas. Par défaut laissez la valeur "Neutre".

Progressivement les coups vont être introduits et votre partie va se compléter jusqu'à son terme.



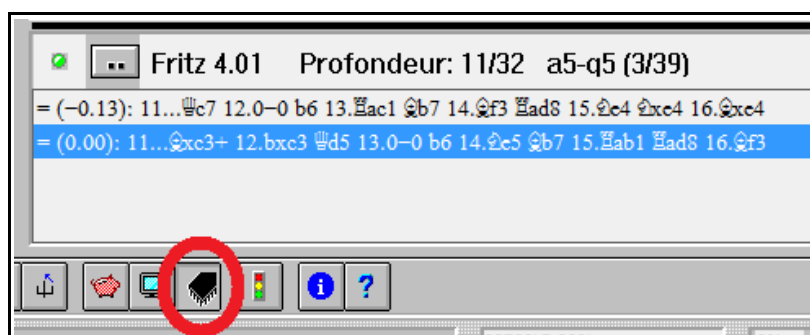
Lancer le module d'analyse

ChessBase peut faire appel directement à des modules d'analyses. Il y a toujours au moins un module qui s'est installé par défaut avec ChessBase. Généralement une ancienne version (5.32 ou 6.0) du programme Fritz. Il est possible d'ajouter des modules plus performants comme Junior, Rybka ou encore des modules gratuits (Crafty).

Attention : les anciennes versions de Chessbase ne fonctionnent pas avec les nouveaux modules. En effet jadis les modules étaient fournis sous forme de librairie (DLL) alors qu'aujourd'hui les modules sont fournis sous forme d'exécutable (EXE).

Certains modules sont de type 64 bits et peuvent être incompatibles soit avec la version de ChessBase, soit avec votre ordinateur !

Dans la version que nous testons ici, le lancement du module se fait en cliquant sur le dessin représentant un circuit intégré (c'est parfois un autre symbole qui est utilisé).



Si plusieurs modules sont disponibles, une liste sera affichée. Libre au joueur de choisir le module qui lui convient.

Dans les dernières versions de ChessBase, l'activation des modules se fait via le menu principal :

\Module
 \Inviter un spectateur

Le joueur peut alors choisir le module à utiliser pour les analyses



Notons que les hash-tables permettent au programme de stocker en mémoire des positions qu'il a déjà analysées. Ce qui permet de ne pas analyser deux fois la même variante et donc de gagner un temps précieux.

Cette valeur doit être élevée sans pour autant squatter toute la mémoire de votre ordinateur !

Il est possible d'inviter plusieurs modules. Certains pouvant être meilleurs que d'autres en fonction de la phase de la partie. Un module Shredder peut être à l'occasion plus fort que Rybka.

Ainsi nous avons ici une analyse de deux modules de force similaire après la suite : **1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.c5**. Et nous observons que les coups envisagés diffèrent grandement !

✓	...	Junior 9	Depth: 17	f8-g7	1538kN/s
± (0.23):	4...	♗g7 5.♗f3 b6 6.♗f4	(0:00:08)		
± (0.33):	4...	♗f5 5.♗f3 c6 6.♗f4 ♖bd7 7.♗c1 ♗g7 8.♗g5	(0:00:12)		
± (0.35):	4...	♖bd7 5.♗f3 c6 6.♗f4 b6 7.b4 bxc5 8.bxc5 ♗g7	(0:00:16)		
± (0.38):	4...	♖c6 5.♗f4	(0:00:23)		
± (0.39):	4...	♗d7 5.♗f3 ♗f5 6.h3 ♗g7 7.g4 ♗d7 8.♗e5 ♗e6 9.♗f4	(0:00:25)		
± (0.39):	4...	a6 5.♗f3	(0:00:26)		
✓	...	Fritz 8	Depth: 12/40	c8-f5 (8/29)	1045kN/s
= (0.06):	4...	♖bd7 5.♗f3 c6 6.e3 b6	(0:00:38)		
= (0.09):	4...	♖c6 5.♗f3 ♗g7 6.e3 0-0 7.♗b5 ♗e4 8.0-0 ♗g4 9.h3 ♗h5	(0:00:21)		
= (0.09):	4...	b6 5.♗f3 c6 6.b4 ♗g7 7.♗f4 0-0 8.♗e5 ♗fd7	(0:00:35)		

Sauvegarder la partie

La sauvegarde de la partie se fait via le menu principal :

\Partie
\Sauvegarder

Toutes les informations relatives à la partie peuvent être ensuite complétées. N'oubliez pas d'indiquer le résultat !

Remplacer -> c:\base

Blanc: Karpov, Anatoly ?

Noir: Kasparov, Garry ?

Tournoi: Championnat du Monde

Commentateur:

☒ ECO: D43

☒ Elo blanc: 2680

☒ Elo noir: 2730

☒ Round: 8

☐ Subround: 1

☒ 1-0

☐ 1/2-1/2 (r)

☐ 0-1

☒ Année: 1990

☐ Month: 1

☐ Day: 17

Details

Medals

Anciennes données

OK Aide Abandon

Consulter les parties

En sélectionnant la base de données, la liste des parties disponibles sera affichée. Cliquer sur l'une d'elles permet de l'ouvrir.

Liste: c:\base.cbh							
Joueurs				Tournaments			
1	Dupont, René – Vandamme, Marcel	A53	1-0	4	vc		
2	Karpov, Anatoly 2680 – Kasparov, Garry 2730	Championnat du Monde (8)	D43	1990	1-0	11	vc

Les figurines d'échecs ne faisant pas partie des polices de caractères installées par défaut sous Windows, le joueur doit préalablement installer au moins deux polices sur son ordinateur :

. pour la notation, plusieurs polices sont disponibles comme

FigurineTmsCB : 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♗c3 ♘f6 4.♙g5 c6 5.♗f3 ♜a5

FigurineCrrCB : 1. .d4 d5 2. .c4 e6 3. .♗c3 ♘f6 4. .♙g5

. pour les diagrammes, nous trouvons également du choix comme

DiagramTTHabsburg

DiagramTTOldstyle

DiagramTTFritz

Les polices d'échecs sont généralement ajoutées automatiquement par le programme d'installation de la base de données ou du programme d'échecs. Si ce n'est pas le cas, il vous faudra les dénicher sur le CD/DVD.

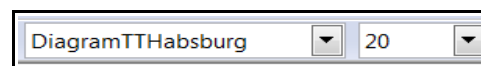
Les polices sont de type True Type et portent une extension ".ttf"

Si ces polices ne sont pas installées, la notation et diagramme apparaîtront de la manière suivante :

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♗c3 ♘f6 4.♙g5 c6 5.♗f3 ♜a5

XABCDEFGHY
8rsnlwqkvlntr(
7zppzppzppzpp'
6-+-+--+&
5+-+--+-%
4-+-+--+-\$
3+-+--+##
2PzPPzPPzPPzP"
1tRNvLQmKLsNR!
xabcdefghy

Pour rendre ces lignes "lisibles" il faut les sélectionner et indiquer dans le traitement de texte quelle est la police échiquienne qui doit leur être associée. Typiquement :



Un point important pour l'édition : une taille de 12 points pour la notation est suffisante. Mais pour les diagrammes nous vous recommandons de ne pas en choisir une inférieure à 20 points car en dessous de cette taille bien souvent les diagrammes deviennent invisibles (les cases noires disparaissent après une photocopie) car leur résolution est trop fine.

ChessBase offre de bonnes possibilités d'édition. Tout est basé sur la méthode du Copier/Collier.

Pour copier une partie il faut de nouveau passer par le menu principal :

\Imprimer
\Copier la Notation

Ensuite dans un traitement de texte ou éditeur, il suffit de faire un Collier pour récupérer la notation :

Karpov,A (2680) - Kasparov,G (2730) [D43]

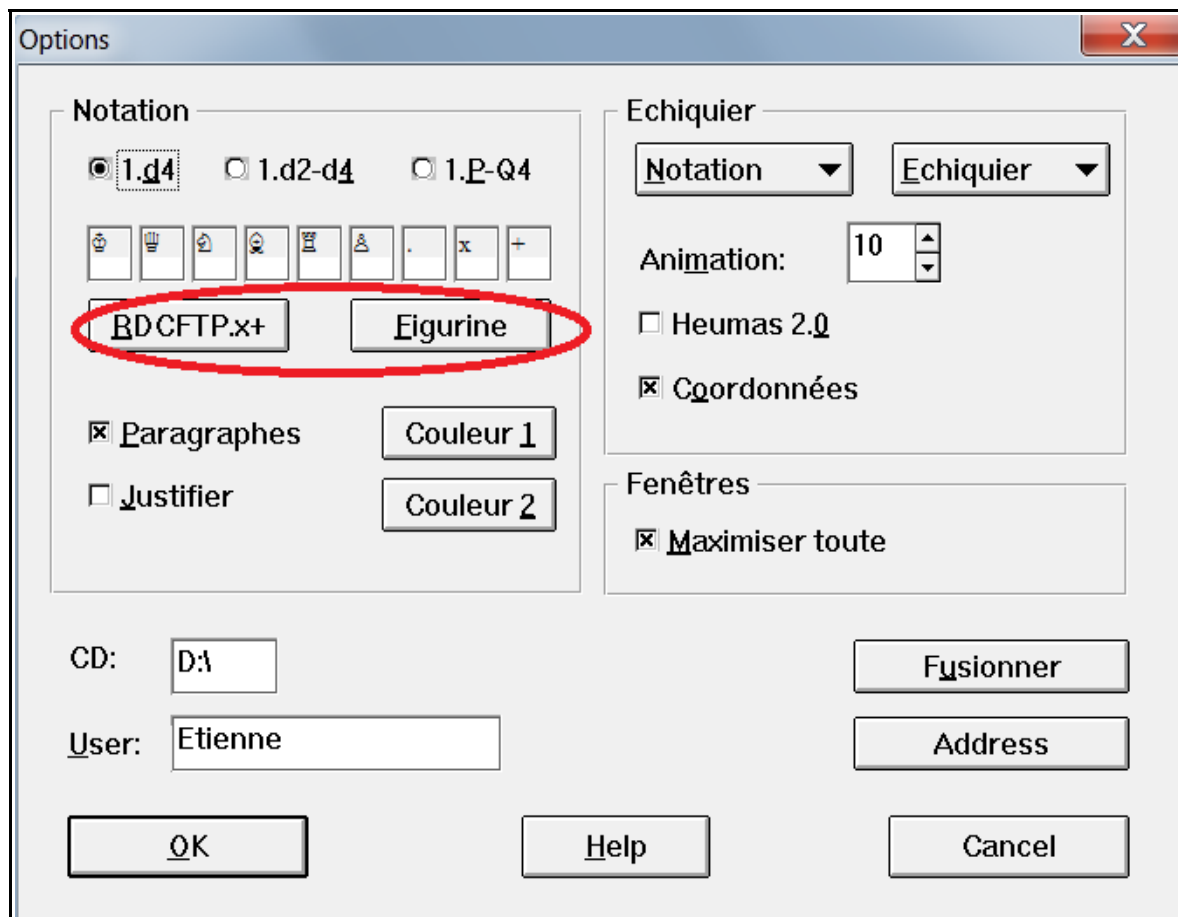
Championnat du Monde (8), 1990

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 c6 5.Cf3 Da5 6.e3 Fb4 7.Cd2 [7.Dd2 0-0 8.cxd5 Cxd5 9.Tc1?] 7...0-0

Joué après 20 minutes de réflexion [7...Cbd7!? était à considérer] 8.Dc2 Cbd7 9.Fe2 dxc4 10.Fxf6 Cxf6
11.Cxc4= 1-0

Un point important : vous pouvez choisir entre une notation avec ou sans figurine.

\Statut
\Options



Travailler sans les figurines (bouton "RTDCFTP.x") a un avantage : il est inutile d'avoir les polices installées puisque les figurines sont remplacées par des lettres R/Roi, T/Tour, etc ...

N'oubliez pas que si vous envoyez un document avec des figurines vers une tierce personne qui ne dispose pas des polices de caractères, le document sera quasi inutilisable.

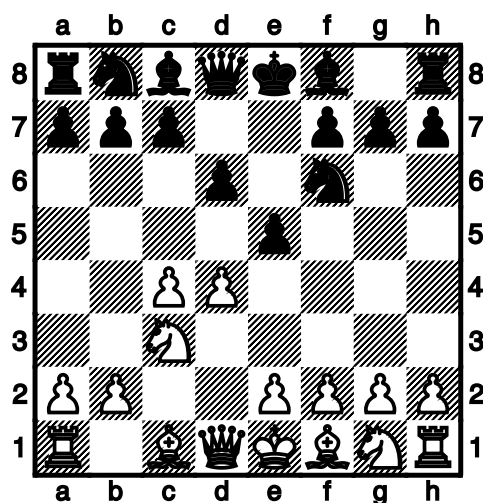
Par contre si vous générez un document PDF, toutes les polices sont automatiquement exportées avec.

La même méthode que pour l'exportation des parties va être utilisée.

Pour copier un diagramme il faut de nouveau passer par le menu principal :

\Imprimer
\Copier le Diagramme

Ensuite dans un traitement de texte ou éditeur, il suffit de faire un Coller pour récupérer le diagramme :



Il est d'usage d'activer l'attribut "gras" sur le diagramme afin de mieux le faire ressortir des feuilles d'impression.

Attention : si des lignes blanches (un espace) apparaissent entre les traverses du diagramme, alors il y a lieu de régler l'interligne (sur base de la taille de police).



Anatoly Karpov (champion du monde 1975-1985 et 1993-1998)

Les programmes d'échecs

Présentation

Avec la démocratisation des programmes sur ordinateurs, le joueur n'a que l'embarras du choix ! Pour une cinquantaine d'euros vous pouvez acquérir un programme qui pourra vous aider utilement dans vos analyses. Citons Houdini, Fritz, Rybka, Junior, ... Tous avec des classements Elo dignes des champions du monde.

Avec cet outil, vous pourrez décortiquer toutes vos parties car la machine décèlera les moindres erreurs, les prises de risque inconsidérées ...

Mais si les programmes sont très forts ... il faut aussi reconnaître qu'ils jouent sans la moindre once de génie ... Aucun sentiment, aucune tension, aucune audace ne plane dans leur partie.

Le programme suit un algorithme, des règles qu'il applique mécaniquement. Il lit une suite d'instructions (le code) pour en sortir ce qui lui semble être le meilleur coup.

Or un humain c'est plus que cela. L'humain ne choisit pas nécessairement le meilleur coup car celui-ci peut être insuffisant. Un joueur peut choisir délibérément le coup qui va semer la confusion dans les calculs de son adversaire, le coup qui va le faire entrer dans une finale épuisante alors que les deux joueurs sont assis depuis plus de 6 heures ...

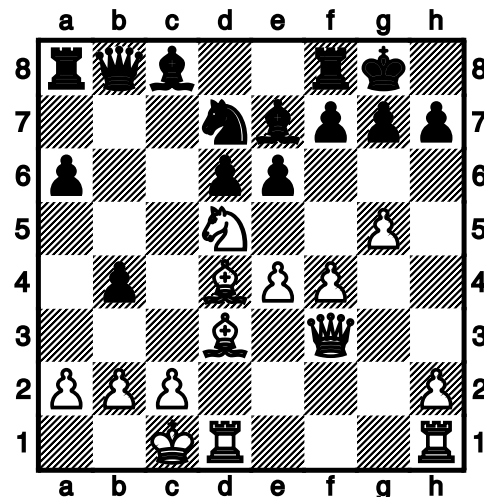
La machine n'a pas cette intelligence ni cette audace. Elle ne peut deviner la tension de son adversaire. Ni estimer si elle doit forcer le gain ou la nulle pour obtenir un résultat d'équipe. La machine est isolée.

Elle ne produira pas ces fameux joyaux que les grands champions ont trouvés devant l'échiquier ! Ces coups qui ont tenu tout le public en haleine. Ces coups qui sont aujourd'hui enseignés et admirés.

Un exemple ? Voici la partie jouée entre Tal et Larsen à Bled (1965). Au 16^{ème} coup Tal nous sort un fabuleux sacrifice de pièce qui fait entrer cette partie dans la légende.

Tal M., Larsen B.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 e6 5.♗c3 d6
6.♕e3 ♗f6 7.f4 ♕e7 8.♞f3 0-0 9.0-0-0 ♞c7
10.♗db5 ♞b8 11.g4 a6 12.♗d4 ♗xd4 13.♕xd4 b5
14.g5 ♗d7 15.♕d3 b4 [Dans cette position Tal
joue un coup risqué qui fait trembler tout
l'échiquier] 16.♗d5 !!



Après 3 heures d'analyses, Rybka 3 ne place ce coup qu'en 4^{ème} choix ... La machine passe à côté de l'émotion, du coup de force, de l'Histoire.

Pas convaincu ? Et bien alors citez-nous une partie de machine qui vous a fait rêver ? Quelle machine a déjà réussi à pondre un chef-d'œuvre ? Une Immortelle ? Réponse : aucune.

Voici la liste IPON (www.inwoba.de/) publiée en mai 2012.

	Nom	Elo
1	Houdini 2.0 STD	3029
2	Critter 1.4a	2990
3	Komodo 4	2987
4	Stockfish 2.2.2 JA	2965
5	Deep Rybka 4.1	2959
6	Naum 4.2	2840
7	Chiron 1.1a	2834
8	Fritz 13 32b	2820
9	Hannibal 1.2	2802
10	Deep Shredder 12	2800
11	Gull 1.2	2796
12	Deep Sjeng c't 2010 32b	2794
13	Spike 1.4 32b	2786
14	spark-1.0	2764
15	Protector 1.4.0	2762
16	Deep Junior 13	2749
17	HIARCS 13.2 MP 32b	2747
18	Quazar 0.4	2744
19	Zappa Mexico II	2715
20	Deep Onno 1-2-70	2676

Cette association organise des matches entre les programmes via des parties jouées à cadence rapides (5 minutes par partie + 3 secondes à chaque coup). Jusqu'ici nous nous étions toujours référés à la liste suédoise SSDF mais comme certains programmes y étaient côtés à + 3200 Elo, elle n'était plus fiable.

Chez IPON, le programme le plus fort actuellement est Houdini 2.0 avec un Elo de 3029 points. Vous le trouverez dans toutes les bonnes librairies d'échecs pour un coût avoisinant les 60 euro.

Ce type de classement varie continuellement. Et de nouveaux noms apparaissent et disparaissent régulièrement.

Houdini 1.5

Présentation

Houdini est un très fort programme pouvant être associé à une interface graphique comme Arena. Il existe en deux versions : 32 et 64 bits.

Disponibilité/Coût

Internet : <http://www.chess.com/download/view/houdini15>

Le module Houdini 1.5 est gratuit !

Arena 3.0 + Rybka 2.2

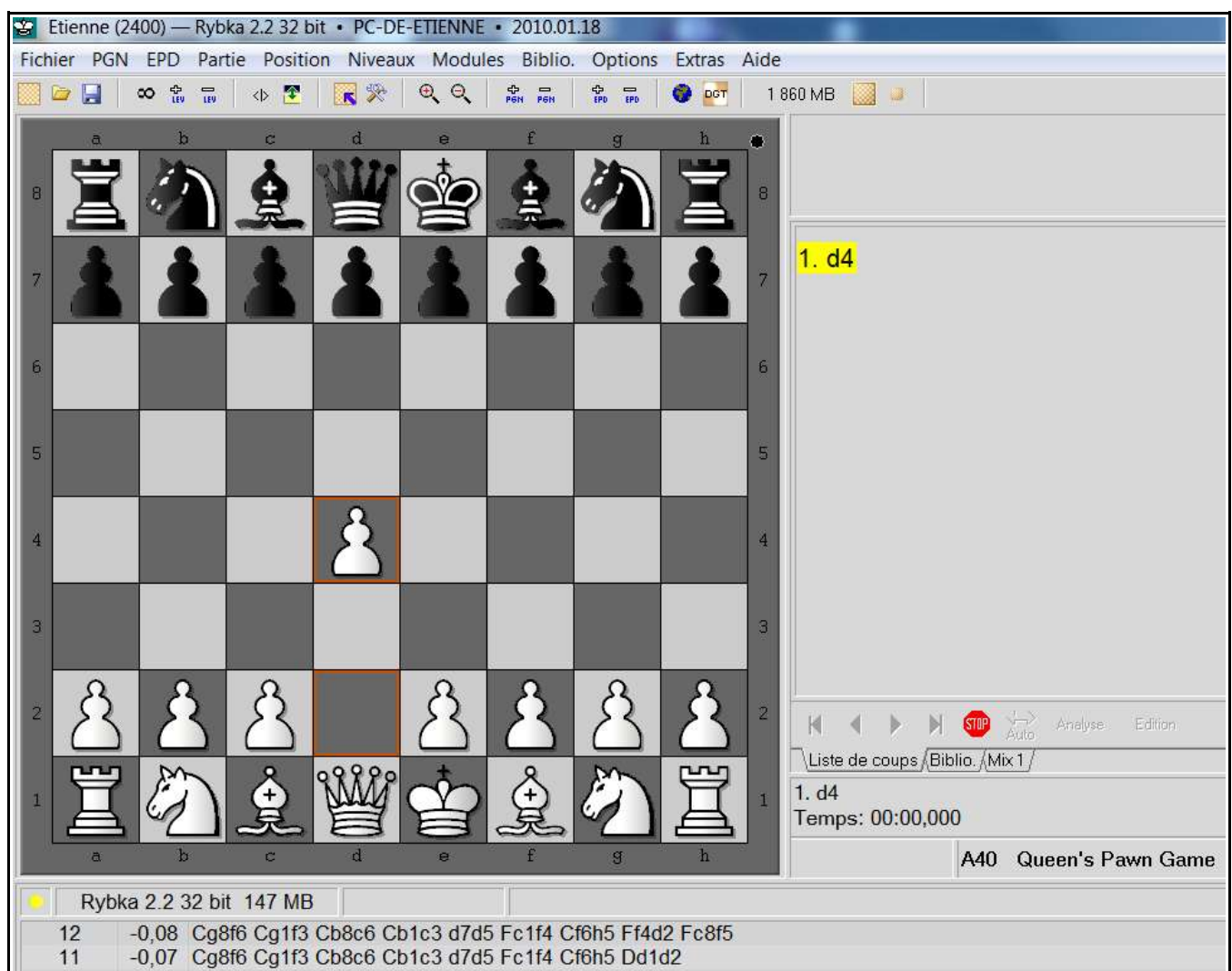
Présentation

Arena est un programme gratuit offrant une interface échiquéenne graphique soignée.

Son développement est réalisé par **Martin Blume**. Et l'interface peut être installée librement par tous ("Arena is a FREE available Graphical User Interface (GUI) for chess programs (engines) by Martin Blume. Arena runs on Win95, NT4 or higher Microsoft OS versions").

Au sein de cette interface peuvent être exécutés une multitude de modules d'analyse (250 modules sont répertoriés) dont le fameux module Rybka 2.2 ! Que du bonheur pour les joueurs de cercles !

Ecrans



Disponibilité/Coût

Internet : <http://www.playwitharena.com/>

L'interface Arena ainsi que le module Rybka 2.2 (environ 2700 Elo) sont gratuits ! Voilà de quoi disposer à moindre frais d'un super environnement de travail et d'analyse.

Introduire une partie

Si vous souhaitez introduire une partie sans que le module d'analyse ne se mette en marche à chaque coup, il faut activer le bouton Edition.



Choisir un module d'analyse

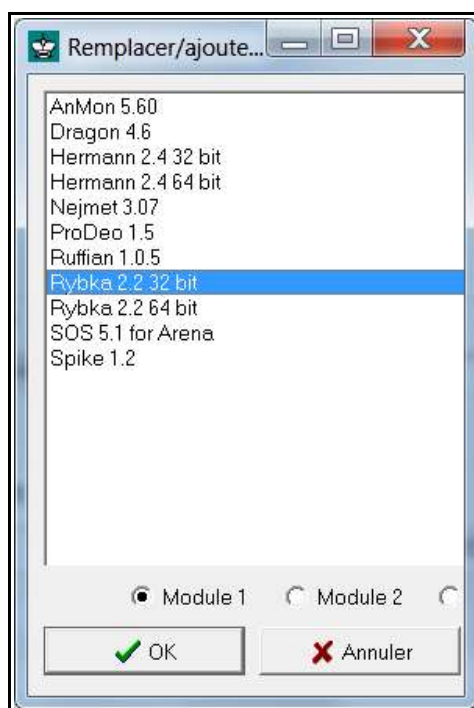
Lors de l'installation du programme d'interface Arena, plusieurs modules sont installés par défaut.



Vous pouvez choisir quel module vous souhaitez utiliser.
Pour ce faire allez dans le menu principal :

\Modules
\Charger modules ...

Libre à vous de sélectionner Rybka 2.2 (32 bits) ou un autre module.
Attention : tous les ordinateurs ou systèmes d'exploitation ne supportent pas les modules 64 bits.

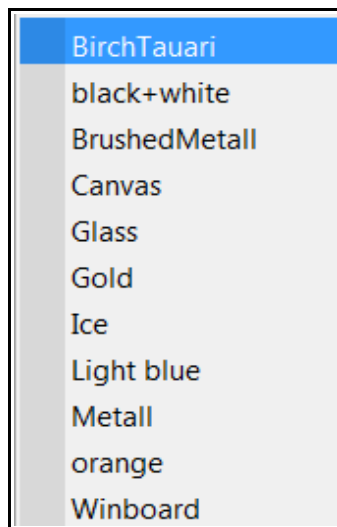


Il est également possible de choisir plusieurs modules. Cette fonctionnalité sera abordée ultérieurement.

Modifier l'interface

Arena propose une multitude d'interfaces dont certaines sont graphiquement superbes.
Pour ce faire allez dans le menu principal :

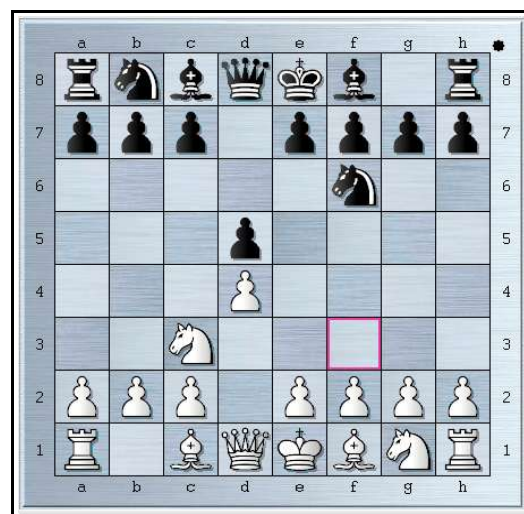
\Options
\Schema Couleurs



BirchTauri



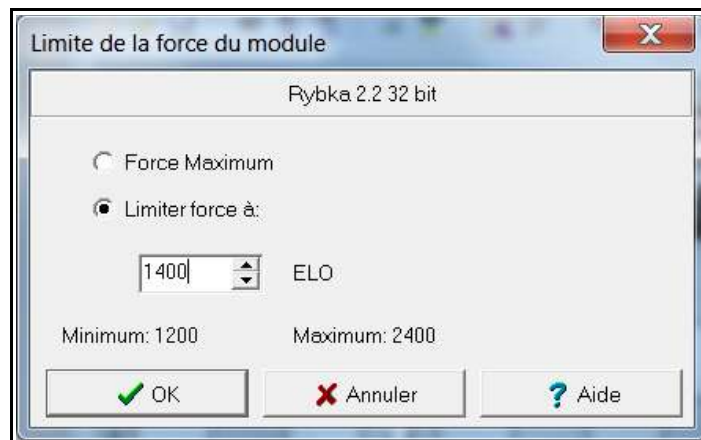
BrushedMetal



Régler la force du module

En vue de ne pas perdre la quasi totalité des parties que vous jouerez contre Rybka, le programme offre une possibilité de calibrer l'Elo du programme.

Menu principal : \Niveaux
 \Limite Elo de la force de jeu



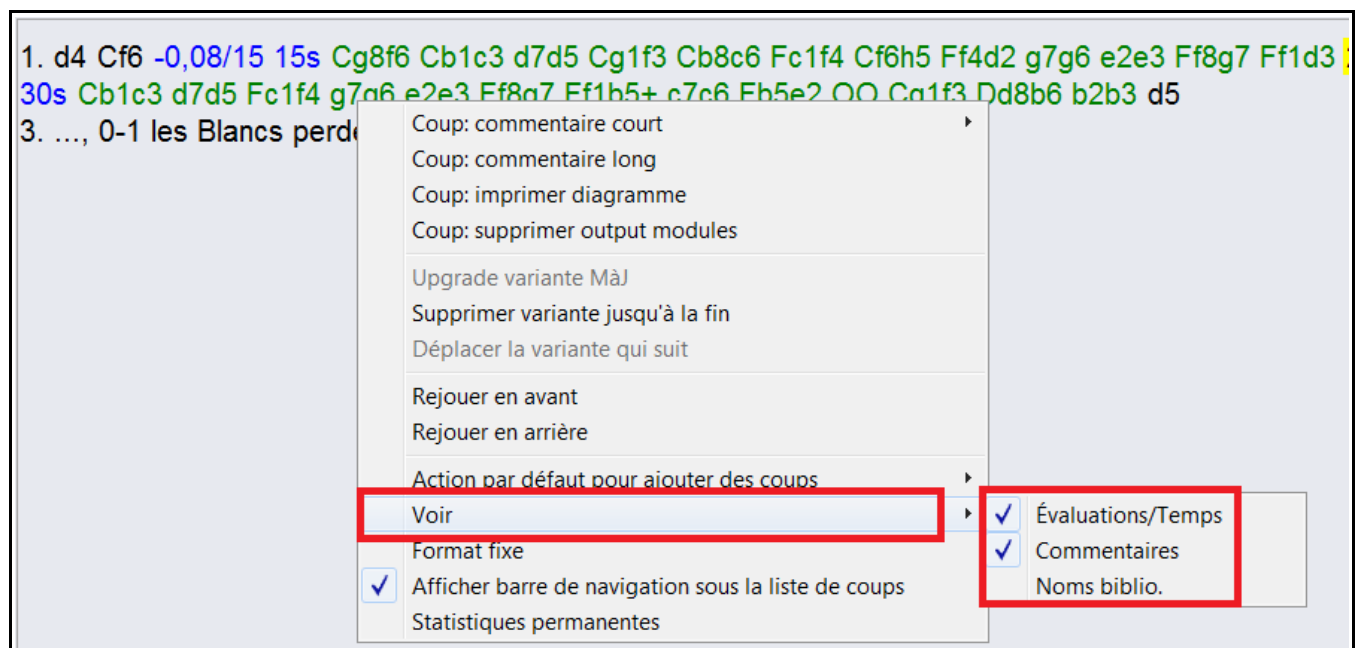
Vous pouvez indiquer un Elo allant de 1200 à 2400.

Attention : tous les modules ne proposent pas cette fonctionnalité.

Réduire les commentaires du programme

Par défaut Arena génère une multitude d'analyses en plus d'information sur le temps consacré à chaque coup. Ces informations alourdissent considérablement l'affichage.

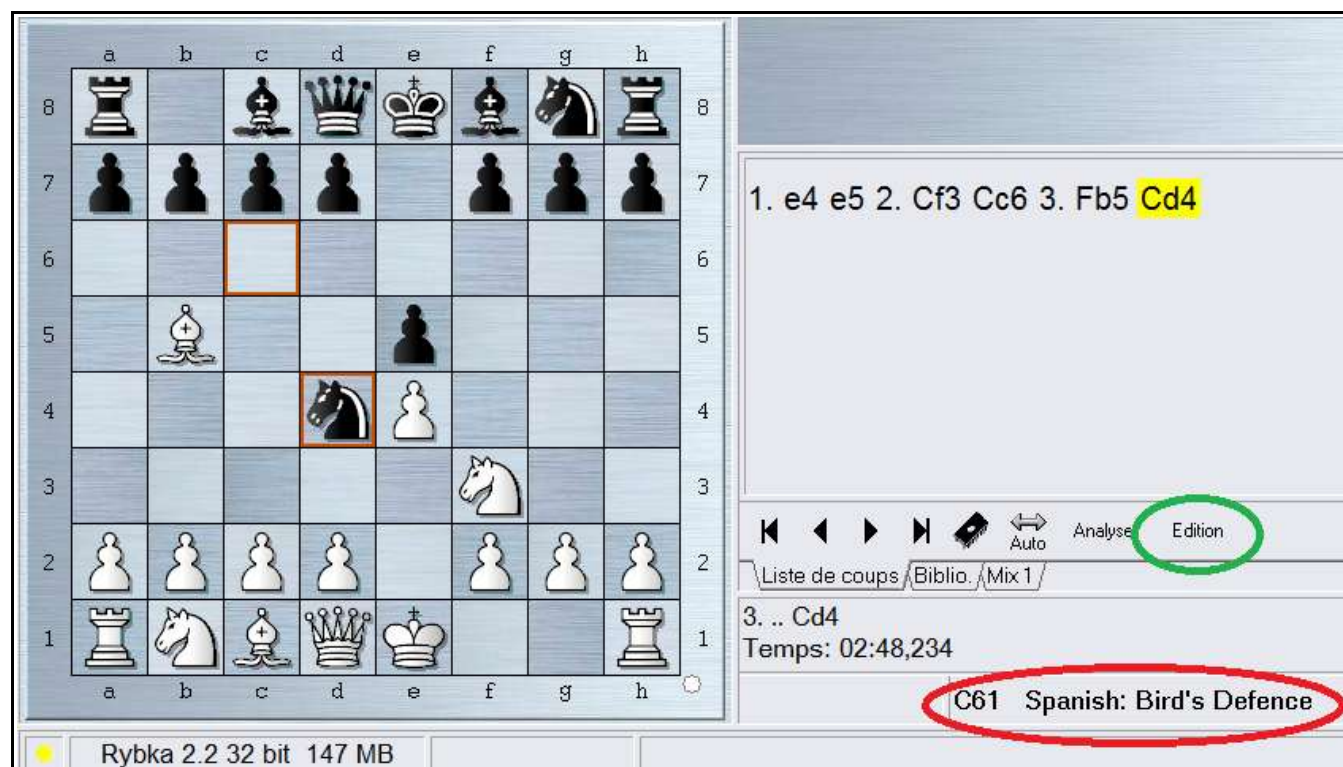
Sur la fenêtre des coups, cliquer avec le bouton droit de la souris pour obtenir le menu contextuel. Ensuite, veuillez d'abord choisir "Voir" et ensuite décochez "Evaluations/Temps" et "Commentaires". La fenêtre des coups n'en sera que d'autant plus claire !



Obtenir le nom d'une ouverture

Arena offre une fonctionnalité remarquable : la dénomination automatique de l'ouverture ! Voilà qui peut être fort utile aux joueurs qui débutent et ceux qui sont déjà des habitués des cercles.

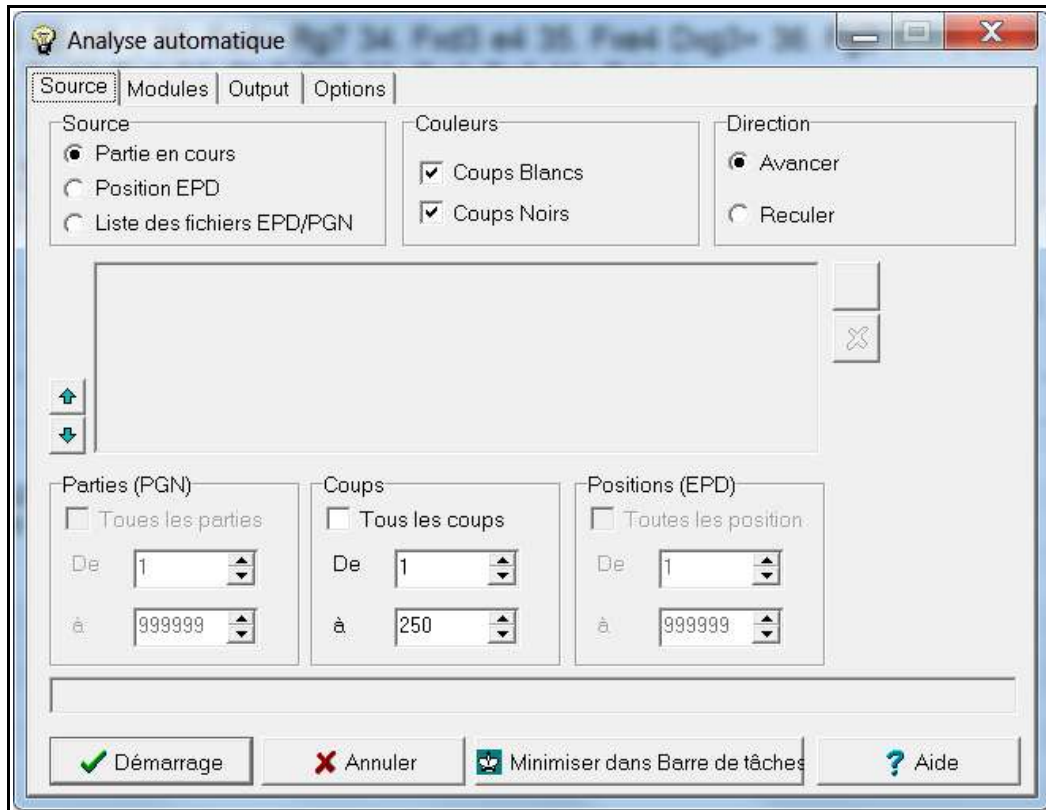
Pour obtenir le nom de l'ouverture, il suffit de déplacer les pièces à l'écran en partant de la position de départ. N'oubliez pas de vous mettre en mode Edition pour pouvoir introduire les coups sans que le module d'analyse ne se mette en marche à chaque mouvement de pièce.



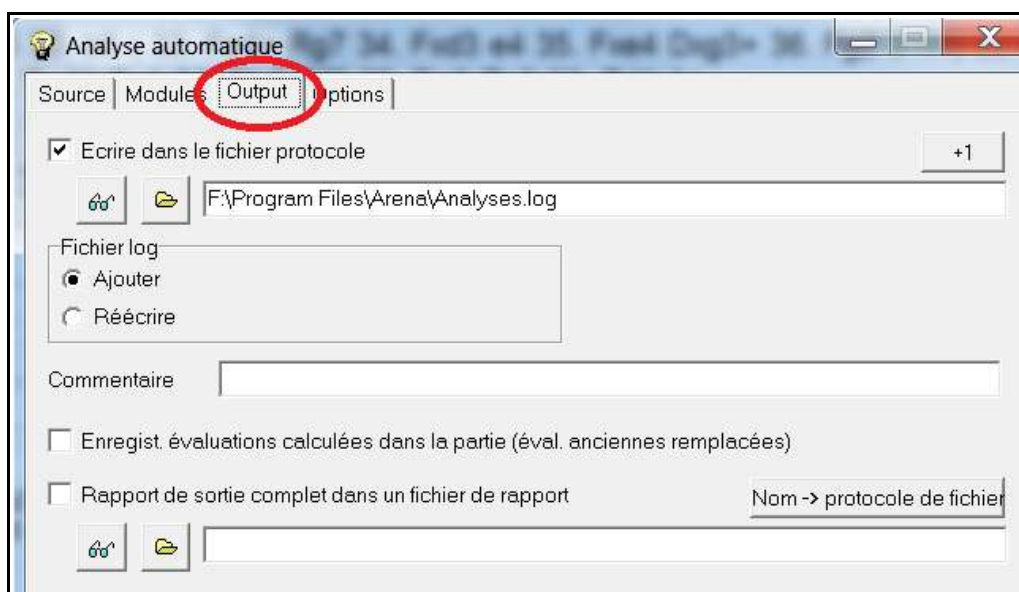
Analyse automatique

Arena propose un mode d'analyse automatique. Après avoir introduit (ou chargé d'une base de données) une partie, Arena peut en faire l'analyse.

Menu principal : \Modules
 \Analyse automatique



Le résultat des analyses sera publié dans le fichier déclaré sous l'onglet "Output" :



Vous pouvez ensuite éditer ce fichier log afin de découvrir le résultat des analyses du module.



Garry Kasparov (champion du monde 1985-1993)

Les ouvertures

Les petites présentations que vous trouverez au début de chaque ouverture sont tirées bien souvent de l'ouvrage "Les Echecs Modernes" (Editons La Stratégie, 1925) publié par **Henri Delaire**. Nous y avons parfois ajouté des informations supplémentaires trouvées sur Wikipedia. Seule ombre de cette source : avec la multitude des rédacteurs dans cette encyclopédie ouverte, la qualité de l'information et le niveau de rédaction varient fortement d'un article à un autre. D'autant plus que leurs auteurs ne sont pas toujours objectifs dans leur compréhension des ouvertures.

Nous avons donc dû filtrer l'information trouvée en fonction de notre jugement que nous espérons impartial.

Si vous souhaitez approfondir les ouvertures nous vous conseillons de partir d'ouvrages simples qui permettent de goûter une ouverture avant de l'étudier davantage.

Une des meilleures séries pour débutants est certainement la collection **Gambit** parue à la fin des années septante. Sous forme de petit cahier comptant à chaque fois une dizaine de pages, l'auteur présente une ouverture avec les lignes principales. Et ce sans aller trop loin dans les ramifications des variantes. En plus d'être bon marché, cette approche pédagogique est idéale pour les jeunes.

Une autre option est de vous procurer un livre de poche de type "Le Guide Marabout des Echecs" dont l'auteur n'est autre que **Frits Van Seters**, ancien champion de Belgique qui fut également membre de notre Cercle. L'auteur y présente d'une manière succincte mais suffisante nombre d'ouvertures avec les variantes les plus importantes.

Chaque joueur se doit de composer et préparer un répertoire d'ouvertures qui corresponde à son style. Si votre tempérament est calme, peut-être opterez-vous pour les jeux fermés. Mais si vous aimez la lutte dès le premier coup, n'hésitez pas à piocher dans les gambits comme le gambit de Budapest ou toute autre ligne où les calculs sont la norme. Établir un répertoire n'est pas une chose aisée. Un bon moyen d'y parvenir est de jouer quelques parties avec des joueurs expérimentés qui pourront par la suite, sur base des coups joués, vous orienter vers tel ou tel début. Un passage chez un bon libraire échiquéen sera certainement utile pour avoir de bons conseils.

En progressant vous serez naturellement tentés d'acheter des ouvrages échiquéens plus spécialisés. N'achetez pas des briques indigestes avec des variantes sans fin mais visez plutôt des ouvrages dont les rédacteurs sont d'excellents pédagogues. Ainsi nous vous conseillons la collection Grasset avec des ouvrages signés par exemple par **Alberic O'Kelly** ou encore **Jacques Lemonnier**. Il y a d'excellents ouvrages en français qui, même s'ils sont anciens, expliquent d'une manière très claire la stratégie des ouvertures.

Quant aux étapes suivantes, les encyclopédies d'ouvertures ou encore les bases de données d'échecs seront certainement vos outils. La base de données informatiques ayant largement notre préférence entre autres pour les options de préparation spécifique qu'elle propose en fonction des adversaires.

Si vous pratiquez la langue de Shakespeare et que vous avez une soif d'apprendre, procurez-vous les ouvrages d'**Eric Schiller** : "Standard Chess Opening" et "Unorthodox Chess Openings". Le second tome étant une mine d'or sur les débuts rares, inusités ou encore improbables !

Un dernier mot : pour améliorer votre compréhension des ouvertures nous vous recommandons d'étudier dès que possible plusieurs lignes principales et d'en discuter par la suite avec des joueurs de cercle pour en comprendre les mécanismes et ficelles.

Présentation du Système :

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Fe7

a. Pourquoi ne pas essayer 2 - e6 ?

4 d4 exd4 (et non bien sûr 4 - Fg7 5 dxe5 Cxe5 6 Cxe5 Fxe5 7 Fxf7+ Rxf7 8 Dd5+ Rf6 9 Fg5+ Rxf6 10 Dxe5+ Rh6 11 Dxb8 gagne) 5 Cxd4 Fg7 6 Fe3 Cge7 (6 - Cf6 7 Cxc6 bxc6 8 e5 et la partie noire est injouable, ou bien 6 - Cxd4 7 Fxd4 Fxd4 8 Dxd4 Df6 9 e5 Dg5 10 Cc3 et les Noirs ont des difficultés avec c7) 7 Cc3 d6 8 f4 o-o les Noirs bien qu'en infériorité au centre, devraient tenir.

b. 3 - d6 constitue généralement une inversion de coups : 4 d4 Fe7.

Mais les Blancs peuvent jouer 4 c3 Fg4

b.1 5 Db3 en dernière analyse, est bon pour les Noirs : 5 - Dd7 6 Gg5 Ch6 7 Cxf7 Cxf7 8 Fxf7+ Dxf7 9 Dxb7 Rd7 10 Dxa8 Dg4 11 f3 Fxf3 12 gxf3 Cd4 et gagne. (Rodzinsky-Alekchine).

c. b.2 5 d4! Dd7 6 Fb5 avec avantage blanc très net.

4 d4 d6

Voici l'idée de la variante : reprendre du fou en d8, après tous les échanges.

L'échange immédiat sur d4 donne aux Noirs une position resserrée mais tenable : 4 - exd4

a. 5 e2 Les Blancs jouent un gambit. Il est évidemment inacceptable : 5 - dxc3 6 Dd5. Le meilleur pour les Noirs est 5 - Ca5 6 Dxd4 Cxc4 avec un bon jeu.

b. 5 Cxd4 Cf6

b.1 6 Cxc6 dxc6 7 Dxd8+ Fxd8 8 e5 Cd5, les Noirs n'ont pas à craindre cet échange en c6, car la forte position du Cd5 compense l'infériorité de la finale de pions.

b.2 6 Cc3 d6 7 o-o 8 h3 Cxd4 9 Dxd4 Fe6 (9 - c6!)

10 Fxe6 Fxe6 11 e5 Cd7 12 exd6 exd6 13 Dg4 et les pions centraux noirs sont en difficultés. Tarrasch - Taubenhaus, Ostende 1905.

On peut citer, à titre indicatif la miniature suivante :

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Fe7 4 d4 exd4 5 Cxd4 Cf6 6 Cc3 o-o (au lieu de 6 - d6, conduit généralement à une intervention

de coups) 7 Fe3 (7o-o) Cxe4 8 Cxc6 bxc6 9 Cxe4 d5 10 Fd3 dxe4 11 Fxe4 Fe6 12 Df3 (12 Fd3) Tb8 13 Td1 Txb2 14 Txd8 Txd8 15 Fd3 Fb4+ 16 Rd1 Fxd3 17 exd3 Txd3+ 18 Rcl Fa3 19 Dd3 f5 20 Dh5 Txf2+ et gagne. Tierhnyboy - Piskorz, Pologne 1975.

Plusieurs systèmes se présentent aux Blancs :

- L'échange en e5 par 5 dxe5
- La poussée 5 d5
- Le maintien du centre par 5 Cc3

C H A P I T R E II

L'échange en e5 par 5 dxe5

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Fe7 4 d4 d6 5 dxe5 dxe5 6 Fd5

On a essayé récemment ce coup, avec l'idée de dévier le Fe7.

6 Dxd8+ est moins fort :

6 - Fxd8 7 Ce3 f6 (ce coup est destiné à libérer le Cc6 et menacer Ca5) 8 a3 (8 Fe3 Ca5 9 Fe2 b6 et les Noirs peuvent se permettre la manœuvre Ca5-b7-d6) 8 - Ca5 9 Fe2 b6 10 Fe3 Cb7 11 o-o-o Ce7 12 Cd2 Cd6 13 Cc4 et visiblement la manœuvre noire n'a servi à rien.

Les Noirs doivent sortir les pièces simplement : 7 - Cge7 8 Fe3 f6 9 a3 Fg4 10 o-o-o Cc8 11 Td2 Cd6 et leur position tient en force.

6 - Fd6 7 Gg5 Ch6 8 e3 Ce7 9 Fb3 Gg6 10 g3

Les Blancs conservent de meilleures perspectives : La menace f4 est dangereuse.

Comment renforcer cette variante pour les Noirs ?

a. 6 - Fd7 (au lieu de 6 - Fd6) 7 Cbd2 Cf6 8 Cc4 o-o 9 o-o Cxd5 10 exd5 Cb4 11 Cxe5 Fe5 12 Cd4 Fe4 13 c4 et les Blancs conservent un pion de plus. (Timman-Ivkov, Banya Luka 1974).

+ b. 8 - Df6 (au lieu de 8 - Ce7) 9 Df3 Dxf3 (9 - Dg6 10 h4) 10 Cxf3 Gg4 11 Cbd2 Cd8 (11 - Ce7! 12 Fb3 c6 13 h3 Cf6 14 Cc4 Fe7 15 Fe2 Gg6 et les Noirs maintiennent l'équilibre) 12 o-o Cf6 13 Fb3 et au lieu de

Si vous souhaitez de disposer d'un ouvrage de référence clair et qui couvre toutes les ouvertures, jetez un oeil sur les 5 tomes de l'Encyclopédie. Toutes les ouvertures y sont analysées avec des tableaux synoptiques d'une grande qualité et une évaluation de chaque ligne après une dizaine de coups. C'est de loin la meilleure référence disponible.

A 85		504								
A 85		1. d4 f5 2. c4 ♘f6 3. ♘c3								
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	...	♘f3	♖c2 ²	a3	e4	♘e4	♖e4	♖h4 ⁴	♙e2	=
	d6	c6 ¹	♘a6 ³	g6	fe4	♘e4	♙f5	♙g7	e5 ⁵	
2	...	♙g5	♖c2 ⁷	e3 ⁸	♘f3	♙e2	0-0-0	h4	♙f6	∞
	...	♘bd7 ⁶	g6	♙g7	0-0	c6 ⁹	♖a5	h6	♘f6 ¹⁰	
3	...	f3 ¹¹	d5 ¹³	♘h3 ¹⁵	e3	♙e2	♘f2	e4	a3	=
	g6	c5 ¹²	♙g7 ¹⁴	0-0	e5	d6	♘h5	f4	♙f6 ¹⁶	
4	...	♘f3	♙f4 ¹⁸	e3 ¹⁹	♖b3	0-0-0	d5	♖c2	h4	∞
	...	♙g7 ¹⁷	d6	0-0	♘h8 ²⁰	♘c6	♘a5	c5	♘h5 ²¹	
5	...	...	e3	♙d3 ²³	0-0	d5	♘e5	f3	♖b3	=
	...	...	0-0 ²²	d6	♘c6	♘e5 ²⁴	de5	e6	♘h8 ²⁵	
6	...	♙g5	♖d2 ²⁶	d5 ²⁸	h4	♘h3	e3	♘e4	♙f4	=
	...	♙g7	c5 ²⁷	d6 ²⁹	♘bd7	♘e5	♘e4	fe4	♖b6 ³⁰	
7	...	g3 ³¹	♙d2 ³²	♙g2	♘f3 ³⁴	0-0	♙c3	♖c2	♖fd1	=
	e6	♙b4	0-0 ³³	d6	♘bd7	♙c3	♘e4	♖c7 ³⁵	♘c3 ³⁶	
8	...	♙g5	♘f3	e3	♙d3 ³⁸	0-0 ³⁹	♖c1	♙h4	♙e7	=
	...	♙e7 ³⁷	0-0	b6	♙b7	♘c6 ⁴⁰	h6	♘e4	♘e7 ⁴¹	
9	...	e3	♙d3 ⁴³	♘ge2 ⁴⁵	0-0	f3 ⁴⁶	cd5	de5	♘d4	∞
	...	d5 ⁴²	c6 ⁴⁴	♙d6	0-0	e5 ⁴⁷	cd5	♙e5	♖d6 ⁴⁸	
10	...	...	♙d3 ⁴⁹	bc3	♘e2	♖c2	h3 ⁵²	g4	ed4	∞
	...	♙b4	♙c3 ⁵⁰	d6 ⁵¹	c5	0-0	♘c6	cd4 ⁵³	e5 ⁵⁴	
11	...	♘f3	♙f4 ⁵⁶	e3	♙d3 ⁵⁹	0-0 ⁶⁰	♙e4	♘e5	f3	±
	...	d5 ⁵⁵	c6 ⁵⁷	♙e7 ⁵⁸	0-0	♘e4	fe4	♘d7	♘e5 ⁶¹	
12	...	...	♙g5 ⁶²	♖c1 ⁶⁴	g3	♙g2	de5	♖d8	0-0	=
	...	♙b4	0-0 ⁶³	d6	♘c6 ⁶⁵	e5	de5	♖d8	♙c3 ⁶⁶	
13	...	...	♖b3	g3 ⁶⁸	♙g2	0-0 ⁷⁰	♖a4	bc3	♘g5	=
	...	...	♖e7 ⁶⁷	♘e4 ⁶⁹	♘c6	♘a5	♙c3	b6	♙b7 ⁷¹	

1 4... e6 5. ♖c2 ♘c6 6. d5 ♘e5 7. ♘d4 g6 8. ♘e6 ♙e6 9. de6 ♖c8 10. ♘d5± Uhlmann - Faragó, Cienfuegos 1973 - 15/93

2 5. ♙g5 ♘bd7 6. e3 e5? 7. de5 de5 8. ♖c2! e4 9. ♘d4 ♘e5 10. 0-0-0 ♖e7 11. f3 ef3 12. gf3 ♖f7 13. f4!± Kotov - A. Zajcev, Soči 1967 - 4/83; 6... g6!±∞

3 5... ♖c7 6. e4 fe4 7. ♘e4 ♘e4 8. ♖e4 g6 9. ♙d3 ♙f5 10. ♖e2 ♙d3 11. ♖d3 ♖a5 12. ♙d2 ♖f5 13. ♖b3 b6 14. 0-0 ♙g7 15. ♖fe1± Mikenas - Žuravl'ev, SSSR 1968

4 10. ♖e3 ♙g7 11. ♙d2 0-0 12. ♙c3 ♘c7 13. ♙e2 b5 14. b3 a5 15. a4 b4 16. ♙b2 ♖d7∞ Robatsch - Antošin, Soči 1974

5 11... ♙f6 12. ♖h6 c5 13. ♙g5 ♖a5 14. ♖f1 ♙g5 15. ♘g5 cd4∞ Antošin - Hort, Moskva 1960; 11... e5 12. ♖d8 ♖d8 13. ♙e3 ed4 14. ♙d4 ♘f7 15. ♙g7 ♘g7 16. ♘d4 ♘c5 17. 0-0 d5 18. b4 ♘e6= Smyslov - Antošin, Soči 1974

6 4... e6 5. e4 fe4 6. ♙f6 ♖f6 7. ♘e4 ♖h6 8. ♘f3 ♙e7 9. ♙d3 0-0 10. 0-0 ♘c6 11. ♖e1 ♙d7 12. ♖c1 ♖f7= Ligterink - van Wijgerden, Wijk aan Zee 1983 - 35/(139)

7 5. e3 g6 6. ♘f3 ♙g7 7. ♖c2 - 5. ♖c2

8 6. e4 fe4 7. ♘e4 ♙g7 8. ♘f3 0-0 18... c5 9. ♘c3 0-0 10. ♙e2 ♖a5 11. ♙d2 ♖b6 12. d5 ♘g4 13. 0-0 ♘de5 14. ♘e5 ♙e5 15. ♙g4 ♙g4 16. ♙h6 ♖f7∞ Barlov - Topalov, Candás 1992] 9. ♘g3 e5!∞ H. Ólafsson - Malanjud, Luzern 1993 - 59/(111)

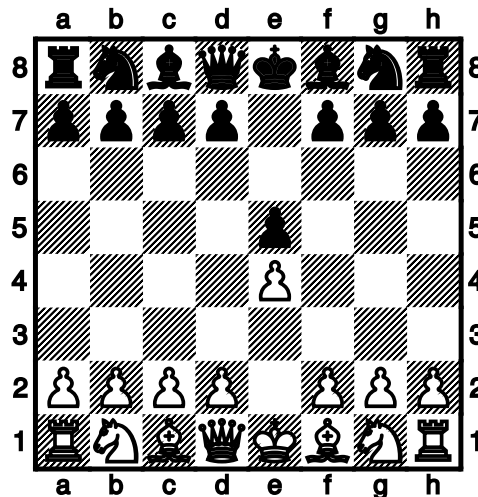
9 8... h6 9. ♙h4 e5 10. de5 de5 11. ♙g3 ♖e7 12. 0-0-0 c6 13. h3 a6 14. ♙h2 b5 15. ♘h4 ♖f7 16. g4± Salov - Rivas, Haifa 1989 - 48/132

10 12. h5 g5∞ Polugaevskij - Malanjud, SSSR (ch) 1983 - 35/139

11 4. h4 d6 5. e4 [5. h5 ♘h5 6. ♖h5 gh5 7. e4 fe4 8. ♖h5 ♘d7 9. ♖h3 e6 10. ♘e4 ♙e7 11. ♙e3 ♖g8 12. 0-0-0 ♘d8 13. ♘f3 ♙d7 14. ♙d3

Les jeux ouverts

1.e4 e5



Ce type de début est caractérisé par les coups 1. e4 e5 qui donnent une symétrie à la position.

En ouvrant ainsi rapidement les diagonales des fous f1/f8 et des dames, les deux camps vont rapidement se disputer le contrôle ou l'occupation du centre. Les Noirs devront jouer avec précision car la moindre perte de temps peut avoir des conséquences fatales.

L'ouverture la plus célèbre reste la partie espagnole que la plupart des grands champions ont jouée : **Karpov, Spassky, Smyslov, Tal, Bronstein, Fischer**, etc ... Sauf peut-être pour **Kasparov** qui a peu joué 1. ... e5 pour lui préférer, durant toute sa carrière, quasi exclusivement la défense sicilienne.

Statistiques sur les réponses (source : ChessAssistant)

2. ♘f3 ±/=	99118
2. ♘c3 =	4557
2. f4 =	4002
2. ♙c4 =	3107
2. d4 =	1239
2. d3 =	76

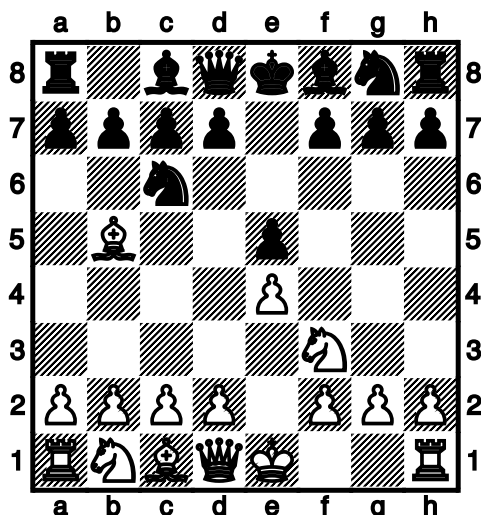
La réponse Cf3 est de loin la plus souple car elle permet d'opter pour une partie espagnole, italienne ou encore écossaise. Les autres coups sont nettement moins populaires.

Pour les joueurs tactiques qui aiment se battre dès la première avancée de pion, ils trouveront dans le redoutable gambit du roi (2. f4) leur bonheur. Cette ouverture était particulièrement jouée au 19^{ème} siècle.

Bien sûr d'autres options tout aussi savoureuses sont disponibles comme le gambit du centre ou la défense écossaise ...

La partie espagnole (Ruy Lopez)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5



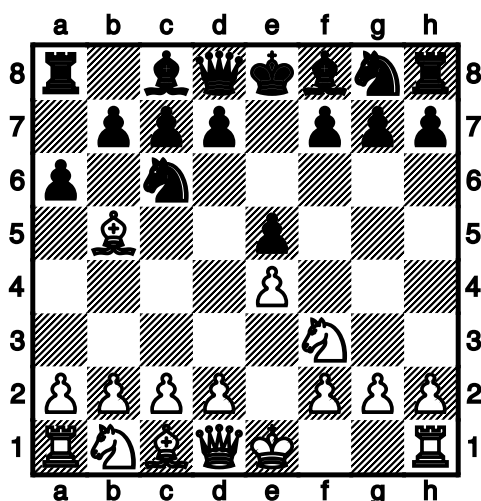
[Figurant dans le *Manuscrit de Gottingue* (1490), puis dans le traité de **Lucéna**, ce début est traité pour la première fois (1561) par **Ruy Lopez**, joueur espagnol, fondateur de la théorie échiquéenne. La tactique de cette ouverture poursuit l'enrayement du développement des Noirs et cherche à maintenir ceux-ci dans une position serrée. Quasi tous les champions du monde ont utilisé cette ouverture]

Statistiques sur les réponses

3...a6 ±/=	97301
3...♗f6 ±/=	13326
3...f5 ±/=	6730
3...♙c5 ±/=	5725
3...d6 ±/=	5243
3...♗d4 ±/=	2512

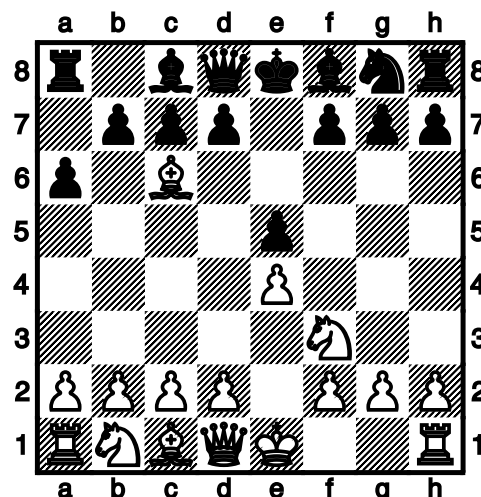
La défense de Morphy (3. ... a6)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6



La variante d'échange

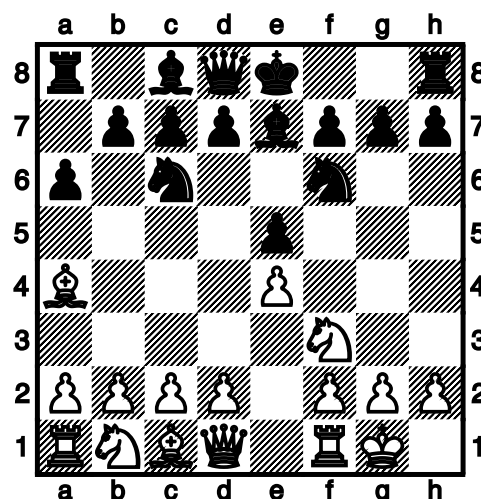
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙xc6



[Un échange à éviter car il donne dès le début l'avantage de la paire de fous aux Noirs au prix d'un pion doublé. Mais cette variante peut devenir redoutable comme en témoigne la victoire de Lakser face à Capablanca lors du tournoi de Saint-Petersbourg en 1914. La partie ayant débuté très calmement par : 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙xc6 dxc6 5.d4 exd4 6.♗xd4 ♗xd4 7.♗xd4 avec une position où les Noirs doivent jouer dynamiquement pour maintenir l'égalité] 4...dxc6 5.0-0 f6 6.d4 exd4 7.♗xd4 c5 8.♗b3 ♗xd1 9.♗xd1 ♙g4 10.f3 ♙e6 11.♙e3 b6 12.♗c3 ♙d6 13.a4 ♗f7 14.a5 ±

La défense fermée

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♗f6 5.0-0 ♙e7

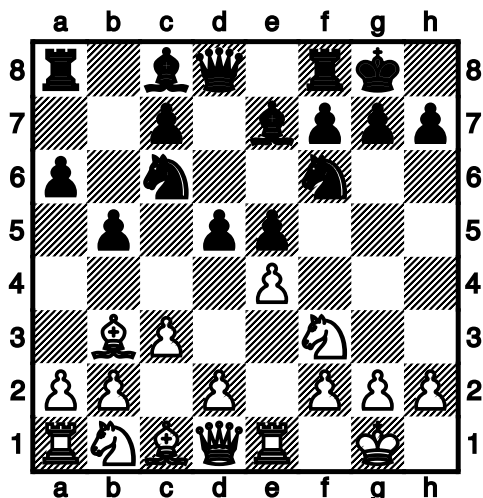


[Par ce coup les Noirs ferment la colonne e et s'apprêtent à capturer le pion en e4 sans les complications de la défense ouverte] 6.♗e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♗a5 10.♙c2 c5 11.d4 ♗c7 12.♗bd2 cxd4 13.cxd4 ♗c6 14.♗b3 a5 15.♙e3 a4

16.♖bd2 ♕d7 17.♞c1 ♜b7 18.♞e2=

Le gambit Marshall

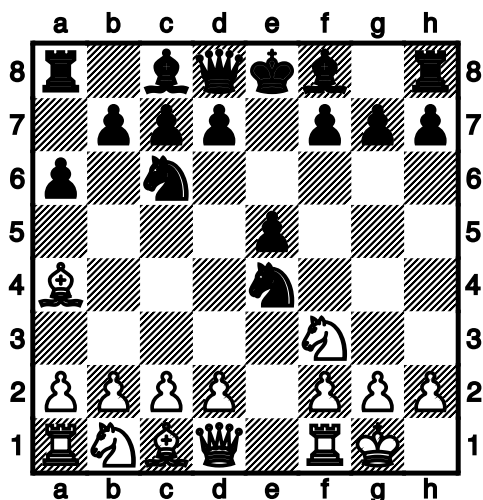
1.e4 e5 2.♗f3 ♖c6 3.♖b5 a6 4.♕a4 ♗f6 5.0-0 ♕e7
6.♞e1 b5 7.♖b3 0-0 8.c3 d5



[Au tournoi de New York, Capablanca et Marshall étaient en tête du tournoi, lorsqu'ils eurent à s'affronter directement. Marshall, qui préparait secrètement cette attaque depuis des années, décida de l'utiliser pour la première fois contre Capablanca. Mais, face à cette nouveauté théorique, le champion du monde cubain réussit à se défendre et gagna en 36 coups. De nos jours, les Blancs refusent ou évitent généralement ce gambit tant l'attaque des Noirs qui en résulte peut être redoutable] 9.exd5 ♗xd5 10.♗xe5 ♗xe5 11.♞xe5 c6 12.d4 ♕d6 13.♞e1 ♜h4 ∞

La défense ouverte

1.e4 e5 2.♗f3 ♖c6 3.♖b5 a6 4.♕a4 ♗f6 5.0-0 ♗xe4

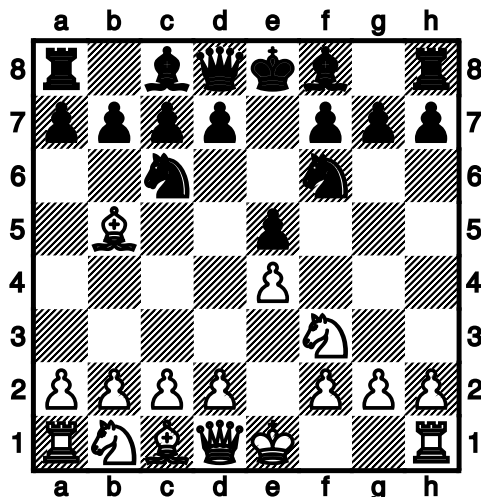


[Cette ligne entraîne l'élimination des pions centraux. Elle est plus risquée pour les Noirs que la défense fermée car elle retarde le développement des Noirs. Des joueurs au style

tranchant comme Mikhaïl Tal ou Viktor Kortchnoï l'utilisèrent régulièrement] 6.d4 b5 7.♖b3 d5 8.dxe5 ♕e6 9.c3 ♕e7 10.♗bd2 0-0 11.♖c2 f5 12.exf6 ♗xf6 13.♗b3 ♕g4=

La défense berlinoise (3. ... ♗f6)

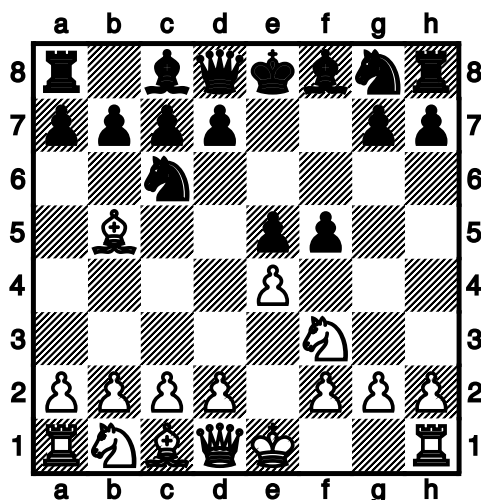
1.e4 e5 2.♗f3 ♖c6 3.♖b5 ♗f6



[Cette solide défense a été utilisée par Kramnik dans son match face à Kasparov lors du championnat du monde (formule Braingames) à Londres en 2000. Résultat : 6 nulles ce qui constitue un véritable succès face à un Kasparov] 4.0-0 ♗xe4 5.d4 ♗d6 6.♖xc6 dxc6 7.dxe5 ♗f5 8.♞xd8+ [Les dames sont rapidement échangées] ♗xd8 9.♗c3 ♕e8 10.h3 a5 11.♗f4 ♕e6=; 3...♗ge7 4.0-0 g6 5.c3 ♕g7 6.d4 exd4 7.cxd4 d5 8.exd5 ♗xd5 9.♞e1+ ♕e6 10.♖g5 ♜d6 11.♗bd2 0-0 12.♗e4 ♜b4 13.♖xc6 bxc6 14.♞c1 ♞fe8±

Le gambit Jaenisch (3. ... f5)

1.e4 e5 2.♗f3 ♖c6 3.♖b5 f5

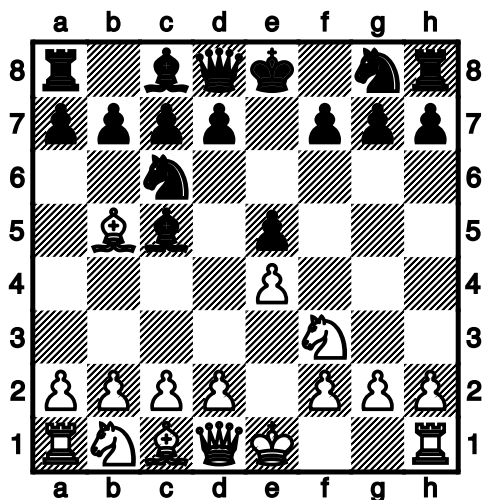


[Un redoutable gambit imaginé par Carl Friedrich Jaenisch (1813–1872) qui analyse ce

coup dans le Palamède en 1847. Néanmoins cette avance latérale reste douteuse mais ... dans le dédale des variantes les Blancs peuvent très bien trébucher. Le Belge Jozef Boey est un spécialiste de ce début] 4.♖c3 [4.d4 fxe4 5.♗xe5 ♗xe5 6.dxe5 c6 7.♗c3 cxb5 8.♗xe4 d5 9.exd6 ♗f6 10.♗g5 ♖a5+ 11.♗c3 b4 12.♗xf6 gxf6 13.♗d5∞] 4...fxe4 5.♗xe4 d5 6.♗xe5 dxe4 7.♗xc6 ♖g5 8.♖e2 ♗f6 9.f4 ♖xf4 10.♗e5+ c6 11.d4 ♖h4+ 12.g3 ♖h3∞

La défense Cordel (3. ... ♗c5)

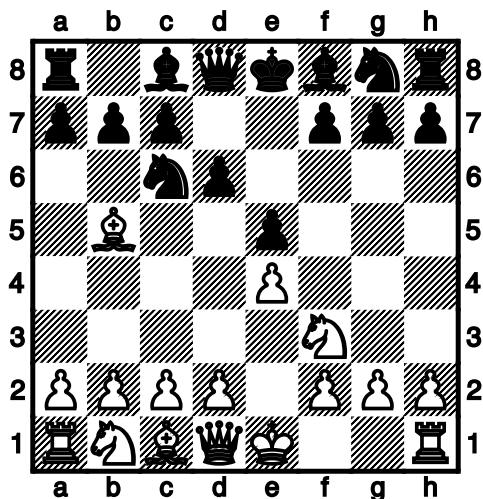
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♖b5 ♗c5



[Une défense qui tire son nom du théoricien allemand Oskar Cordel (1844-1913). Certains ouvrages nomment également cette ligne "la défense classique"] 4.0-0 [4.♗xe5 ♖g5 5.♗xc6 ♖xe5 6.♗d5 c6 7.d4 ♖xd4 8.♖xd4 ♗xd4 9.♖b3] 4. ... ♗d4 5.♗xd4 ♗xd4 6.c3 ♖b6 7.d4 c6 8.♗a4 d6 9.♗a3 ♗f6 10.♗g5 h6 11.♗xf6 ♖xf6

La défense Steinitz (3. ... d6)

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♖b5 d6

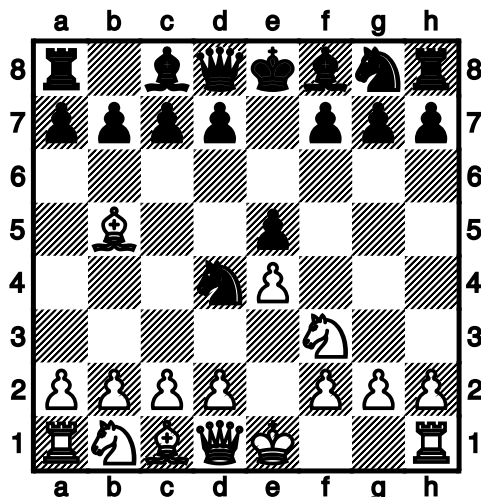


[Ce coup enferme de suite le fou f8. Cependant il

a été pratiqué par de nombreux champions comme Steinitz, Capablanca, Lasker, Alekhine. Mais par la suite ce coup modeste n'est quasi plus apparu à haut niveau] 4.d4 ♗d7 5.♗c3 exd4 6.♗xd4 g6 7.♗e3 ♗g7 8.♖d2 ♗f6 9.f3 0-0 10.0-0-0 ♗xd4 11.♗xd4 ♗xe4 12.♗xe4 ♗xb5 13.♖c3±

La défense Bird (3. ... ♗d4)

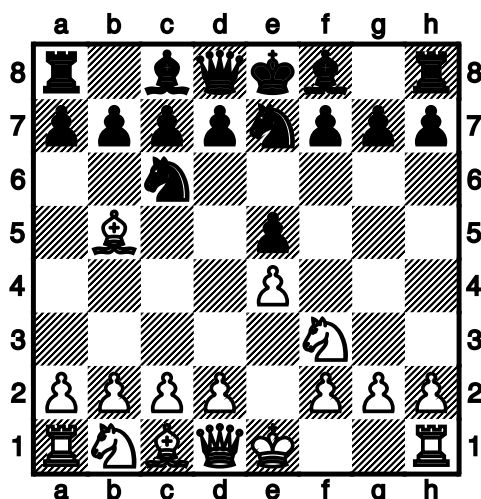
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♖b5 ♗d4



[Un coup rare qui voit le cavalier jouer pour la seconde fois. C'est Henry Bird (1830-1908) qui lança cette ouverture en vue d'éviter les grandes lignes de la partie espagnole] 4.♗xd4 exd4 5.0-0 ♗c5 6.d3 c6 7.♗c4 d5 8.exd5 cxd5 9.♖b5+ ♗d7 10.♗xd7+ ♖xd7 11.♗d2 ♗e7 12.♗b3 ♖b6 13.♗g5±

La défense Cozio (3. ... ♗e7)

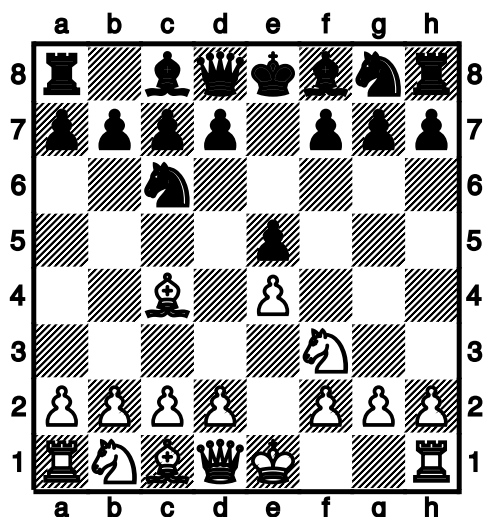
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♖b5 ♗e7



[Une sortie rare du cavalier mais qui mérite d'être connue. Les Noirs n'ont aucune intention de jouer a6 et vont développer leur fou en g7] 4.0-0 g6 5.c3 ♗g7 6.d4 exd4 7.cxd4 d5

La partie italienne (Giuoco piano)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4



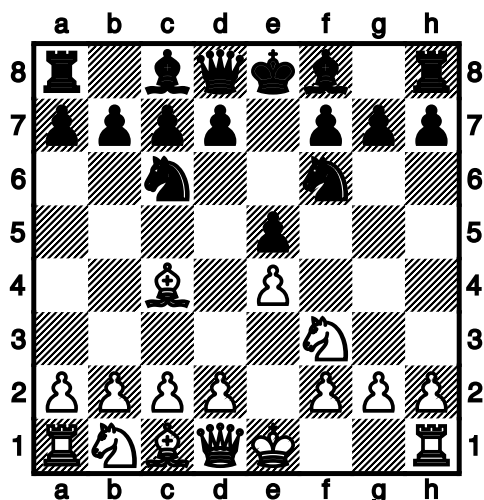
[La partie italienne fut très jouée au 19ème siècle. De nos jours, elle est moins souvent pratiquée que la partie espagnole par les joueurs de haut niveau. Les méthodes d'égalisation étant plus nombreuses même si certaines variantes (comme la variante Traxler) sont particulièrement complexes]

Statistiques sur les réponses

3...♘f6 =	6188
3...♙c5 =	6112
3...♙e7 ±/=	747
3...d6 ±/=	274

La défense des deux cavaliers (3.... ♘f6)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6

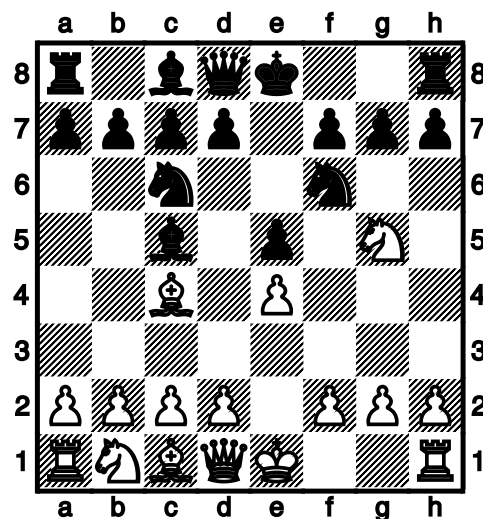


[La défense des deux cavaliers fut étudiée par des maîtres de l'école italienne tels que Giulio Cesare Polerio (1548–1612), Giani Battista Lolli (1698–

1769) et Domenico Lorenzo Ponziani (1719–1796), mais le coup typique de l'école berlinoise 3...Cf6 fut surtout analysé en profondeur au 19ème siècle par Paul Rudolf von Bilguer (1815–1840). En jouant de la sorte leur cavalier dès le 3ème coup, les Noirs visent à roquer rapidement. Les Noirs se doivent d'étudier préalablement la théorie sur une attaque rapide du pion f7 après 4. Cg5] 4.d4 [4.d3 ♙e7 5.0–0 0–0 6.♙e1 d6 7.a4 h6 8.c3 ♘h7 9.a5 a6 10.♙e3 ♘g5] exd4 5.0–0 ♘xe4 [5. ... ♙c5 (l'attaque Max Lange) 6.e5 d5 7.exf6 dxc4 8.♙e1+ ♙e6 9.♘g5 ♖d5 10.♘c3 ♗f5 11.♘ce4 0–0–0] 6.♙e1 d5 7.♙xd5 ♗xd5 8.♘c3 ♗a5 9.♘xe4 ♙e6 10.♙d2 ♙b4 11.♘xd4 ♘xd4 12.c3 ♙e7 13.cxd4 ♗d5

La variante Traxler

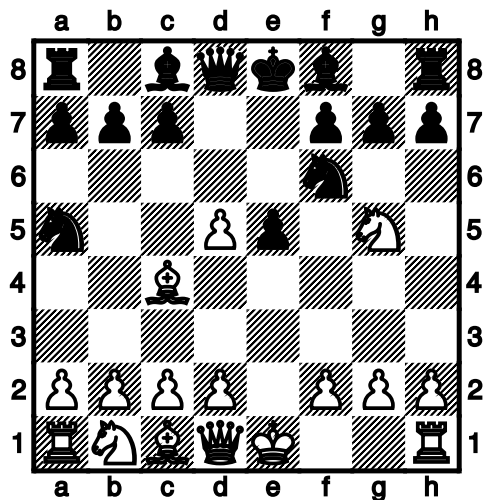
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 ♙c5



[Un coup risqué qui mène à un schéma d'attaque imaginé par l'abbé Karel Traxler. Les Noirs visent à lancer une attaque sur le pion f2 alors qu'ils seront eux-mêmes sous le feu d'une attaque en f7. Nous conseillons donc cette variante aux gladiateurs de l'échiquier qui n'ont pas peur des variantes tactiques et complexes] 5.♘xf7 [5.♙xf7+ ♙e7 6.♙d5 ♗f8 7.0–0 d6] 5. ... ♙xf2+ 6.♙f1 [6.♙xf2 ♘xe4+ 7.♙g1 ♗h4 8.g3 ♘g3 9.♘h8 d5 10.hxg3 ♗xg3+ 11.♙f1 ♘h3+ 12.♙xh3 ♗xh3+=] 6...♗e7 7.♘h8 d5 8.exd5 ♘d4 9.c3 ♙g4 10.♗a4+ ♘d7 11.♙xf2 ♗h4+∞

La variante Colman

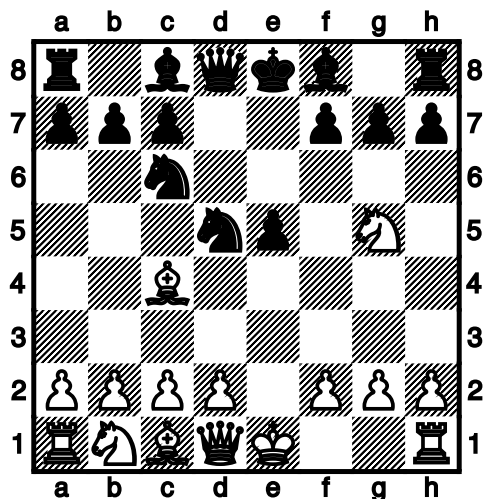
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6 4.♗g5 d5 [Un coup plus populaire que ♘c5 dans la défense Traxler] 5.exd5 [5.♙xd5 ♗xd5 6.exd5 ♚xg5] 5...♗a5



6.♙b5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.♙e2 [8.♚f3 ♚b8 (8...♚c7) 9.♙d3 h6 10.♗e4 ♗d5 11.♗g3 g6 12.♗c3 ♙g7] 8...h6 9.♗f3 e4 10.♗e5 ♙d6 11.d4 exd3 12.♗xd3 ♚c7 13.h3 0-0 14.0-0 c5

La variante Fegatello

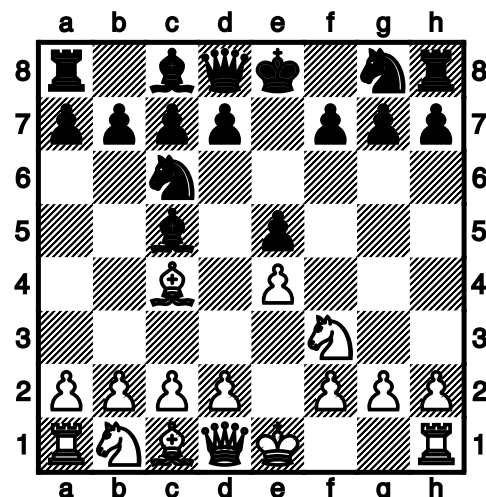
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6 4.♗g5 d5 5.exd5 [5.♙xd5 ♗xd5 6.exd5 ♚xg5] 5...♗xd5



[Un prise douteuse qui va permettre aux Blancs de lancer une dangereuse attaque pour le prix d'un cavalier] 6.♗xf7 [6.d4 est aussi une excellente option] 6...♗xf7 7.♚f3+ ♗e6 [7...♗e8 8.♙xd5 ♚d7 9.0-0 ♘c5] 8.♗c3 ♗cb4 9.♚e4 c6 10.d4∞

La variante classique (3. ... ♘c5)

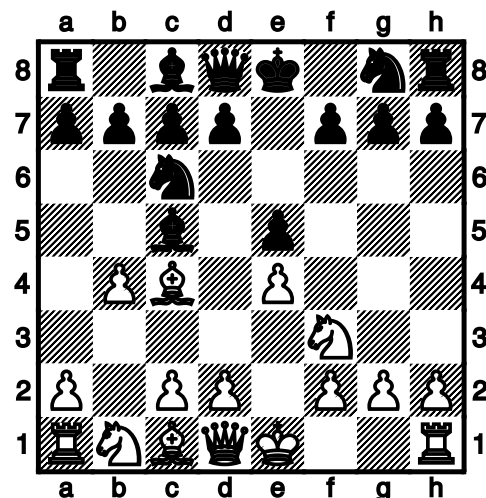
3. ... ♘c5



4.c3 [Ce type de coup prépare généralement une avance en d4. Mais pas toujours ...] ♗f6 [4. ... ♚e7 est une ancienne suite déjà analysée par Lucena en 1485] 5.d3 d6 6.0-0 0-0 7.♙b3 a6 8.♗bd2 ♙a7 9.h3 ♗e7 10.♚e1 ♗g6 =

Le Gambit Evans

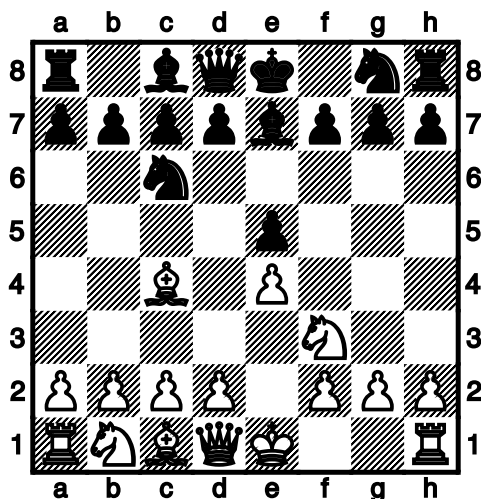
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘c5 4.b4



[Un coup qui rappelle l'époque romantique du 19ème siècle. Cependant ce gambit a survécu à l'épreuve du temps puisque Kasparov l'a utilisé avec succès en 1995 face à Anand et Piket] 4. ... ♙xb4 [Il est bien sûr possible de refuser le gambit : ♙b6 5.a4 a6 6.♗c3 ♗f6 7.♗d5 ♗xd5 8.exd5 ♗d4 9.0-0 ♗xf3+ 10.♚xf3 d6] 5.c3 ♙a5 6.d4 exd4 7.0-0 dxc3 8.♚b3 ♚f6 9.e5 ♚g6 10.♗xc3 ♗ge7 11.♙a3 0-0 12.♚ad1

La défense hongroise (3. ... ♖e7)

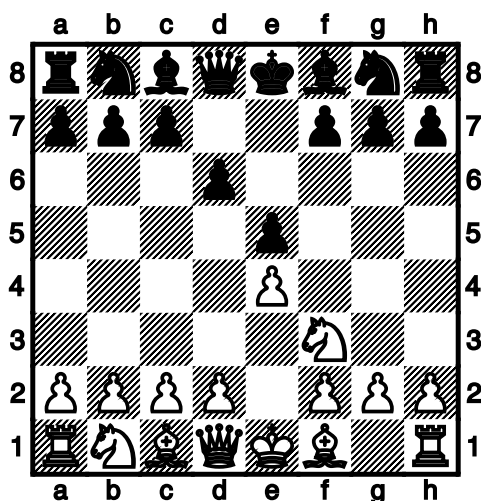
1.e4 e5 2.♗f3 ♘c6 3.♙c4 ♖e7



[Son nom vient d'une partie par correspondance entre Paris et Pest jouée entre 1842 et 1845. Elle a été pratiquée par des grands maîtres au style défensif et positionnel comme Samuel Reshevsky, Vlastimil Hort et les anciens champions du monde Tigran Petrossian et Vassily Smyslov. Aujourd'hui elle est rarement jouée à haut niveau. Avec le coup 3...♗e7, les Noirs évitent les complications de la partie italienne (3. ... ♗c5), du gambit Evans et de la défense des deux cavaliers (3.♘c6). Cependant, les Blancs ont un avantage d'espace et les Noirs doivent s'apprêter à défendre une position resserrée] 4.d4 d6 5.dxe5 dxe5 6.♘xd8+ ♙xd8 7.♘c3 ♗f6 8.♙e3 ♖g4 9.0-0-0; 3...♗f6 4.d3 [4.♗g5 d5 5.exd5 ♗a5 6.♙b5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.♙e2 h6 9.♗f3 e4 10.♗e5 ♗d6 11.d4 exd3 12.♗xd3 ♗c7 13.h3 0-0 14.0-0 c5] 4...♙e7 5.0-0 0-0 6.♗e1 d6 7.a4 ♙e6 8.♗bd2 ♗d7 9.c3 ♗fe8

La défense Philidor

1.e4 e5 2.♗f3 d6



[Son nom vient d'un célèbre joueur du XVIII^e siècle, François-André Danican Philidor, qui la recommandait comme une alternative au plus habituel 2...♗c6 dans son livre L'Analyse du jeu des échecs. Son idée originale était, après avoir consolidé le pion e5 par ...d6, d'attaquer les Blancs au centre par ...f5.]

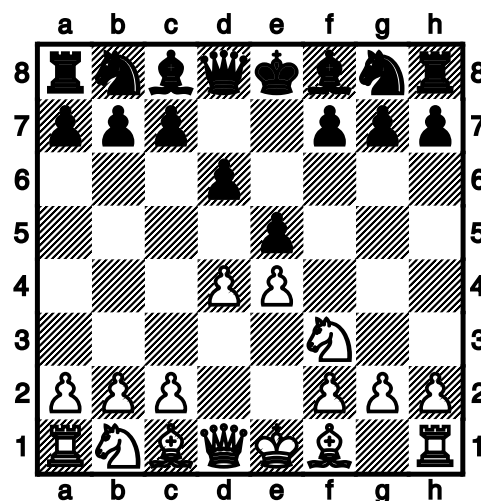
La défense Philidor est réputée solide, mais assez passive. Après le 19^e siècle où elle fut très populaire, elle a été peu jouée, malgré les efforts d'Aaron Nimzovitch durant le premier quart du XX^e siècle et ensuite de Bent Larsen, qui a développé la ligne 3...exd4 suivi de ...g6 au début des années 1970. Le GMI français Christian Bauer a récemment publié un ouvrage sur ce début aux Editions Chessy]

Statistiques sur les réponses

3.d4 ±/=	2622
3.♙c4 ±/=	398
3.♗c3 ±/=	94

La variante classique (3. d4)

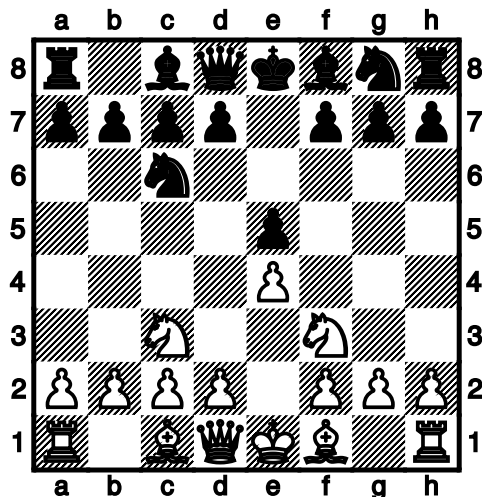
3.d4



[Cette avance est la plus énergique pour contrer cette modeste mais solide défense] 3. ... exd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♘c3 ♙e7 6.♙e2 0-0 7.0-0 ♗e8 8.f4

La partie des trois cavaliers

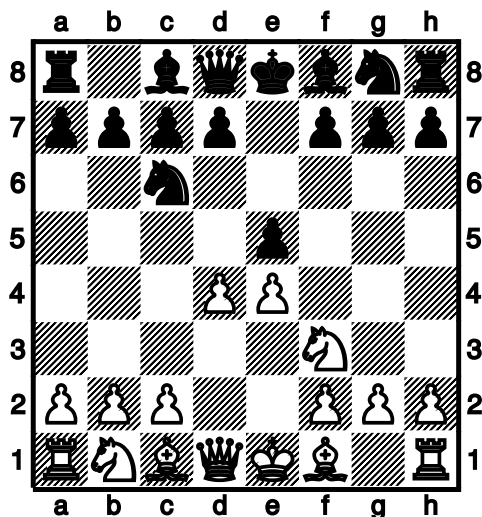
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3



[Très en faveur au début du 19ème siècle, ce début est le point de départ d'une position solide qui permet un grand nombre d'attaques tout en s'inspirant de la théorie moderne qui préconise la sortie des cavaliers avant les fous] 3. ... ♗b4 [3...g6 4.d4 exd4 5.♗xd4 ♗g7 6.♗e3 ♗f6 7.♗d2 0-0 8.0-0-0 ♖e8 9.f3 d5] 4.♗d5 ♗a5 5.♗c4 ♗f6 6.0-0 d6 7.d3 h6 8.c3 0-0 9.b4 ♗b6 10.a4 a6 11.♗xb6

La défense écossaise

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4

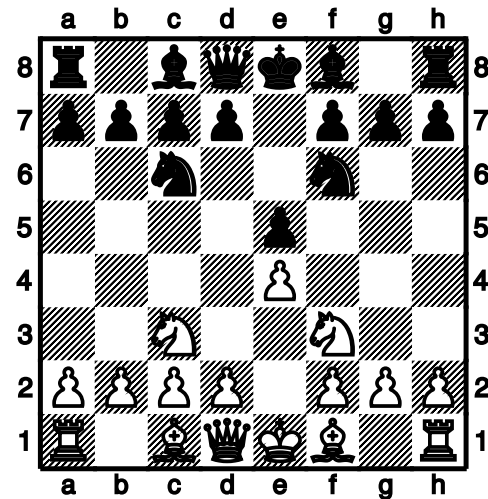


[Par cette avance les Blancs cherchent à prendre rapidement l'initiative au centre. Ce début a été joué pour la première fois dans une série de trois parties par correspondance jouées entre Londres et Edimbourg en 1824. Kasparov utilisa à deux reprises cette ouverture lors de son match pour le titre mondial face à Karpov à Lyon (1990). Le Belge Marc Geen en a écrit un livre (aux éditions Marchand, 1992) relatif à ce début] 3. ... exd4

cxb6 12.♗b3 ±

La partie des quatre cavaliers

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♗f6

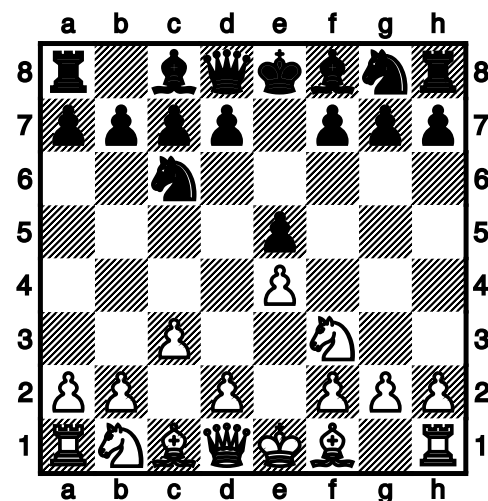


4.♗b5 ♗b4 [4...♗d4 5.♗xd4 (5.♗a4 ♗c5 6.♗xe5 0-0 7.♗d3 ♗b6 8.e5 ♗e8 9.♗d5 d6 10.♗e3 dxe5 11.♗xe5 ♗g5) 5...exd4 6.e5 dxc3 7.exf6 ♗xf6 8.dxc3 ♗e5+ 9.♗e2 ♗xe2+ 10.♗xe2 d5=] 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.♗g5 ♗xc3 8.bxc3 ♗e7 9.♗h4 c6 10.♗c4 d5 11.♗b3 ♗d6=

4.♗xd4 ♗c5 5.♗e3 ♗f6 6.c3 ♗ge7 7.♗c4 ♗e5 8.♗e2 ♗g6 9.0-0 d6 10.f3

Le début Ponziani

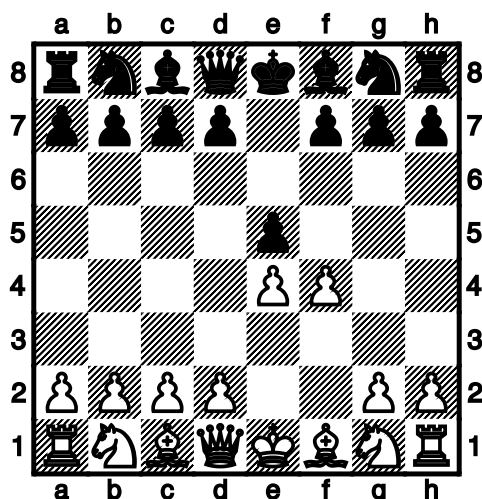
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3



[Ce coup analysé dès 1769 par Domenico Lorenzo Ponziani n'a jamais été fort prisé par les grands joueurs. Seuls Euwe et Tchigorine l'ont à l'occasion essayé] 3. ... ♗f6 [3...d5 4.♗a4 f6 5.♗b5 ♗ge7 6.exd5 ♗xd5 7.d4] 4.d4 ♗xe4 5.d5 ♗e7 6.♗xe5 ♗g6 7.♗d4 ♗f6 8.♗xe4 ♗xe5 9.♗xe5+ ♗xe5 10.♗f4 d6

Le gambit du roi

1.e4 e5 2.f4



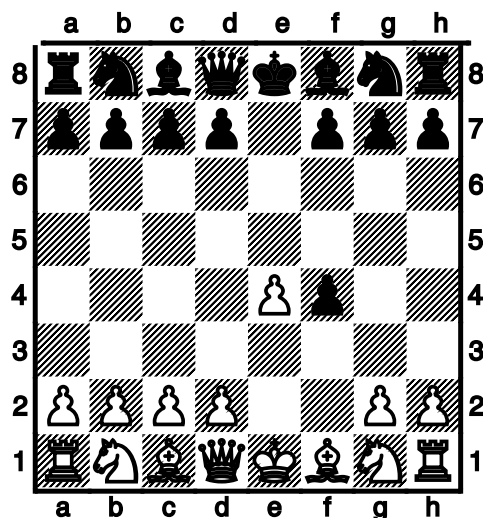
[L'ouverture reine au 19ème siècle où il était d'usage d'accepter le gambit tant il conduisait à des parties sauvages et brillantes. Morphy, Steinitz, Anderssen, Tchigorine, Spielmann et bien plus tard Bronstein, Spassky et même Fischer ont utilisé cette ouverture pour le plus grand plaisir de nos lecteurs !]

Statistiques sur les réponses

2...exf4 =	2395
2...d5 =	768
2...♗c5 =	628
2...d6 =	113
2...♘c6 ±	66

L'acceptation du gambit

1.e4 e5 2.f4 exf4

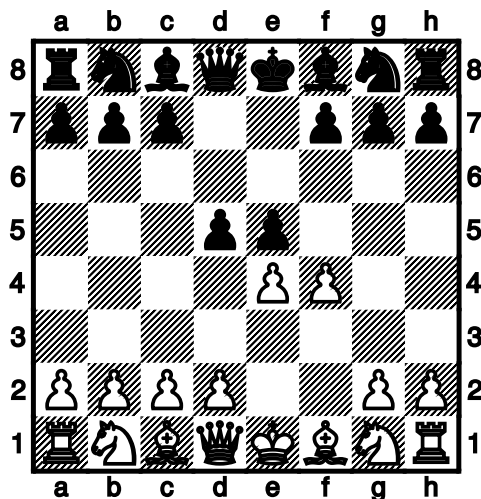


[Les Noirs acceptent le gambit avec des

possibilités de consolider le pion via une avance de soutien en g5] 3.♗f3 [3.♗c4 d5 4.♗xd5 ♖h4+ 5.♗f1 g5 6.♗f3 ♖h5 7.h4 ♗g7] 3...g5 [3...d5 4.exd5 ♗f6 5.♗b5+ c6 6.dxc6 ♗xc6 7.d4 ♗d6] 4.h4 g4 5.♗e5 ♗f6 6.♗c4 d5 7.exd5 ♗d6 8.d4 ♗h5 9.0-0 ♖xh4

Le contre-gambit Falkbeer

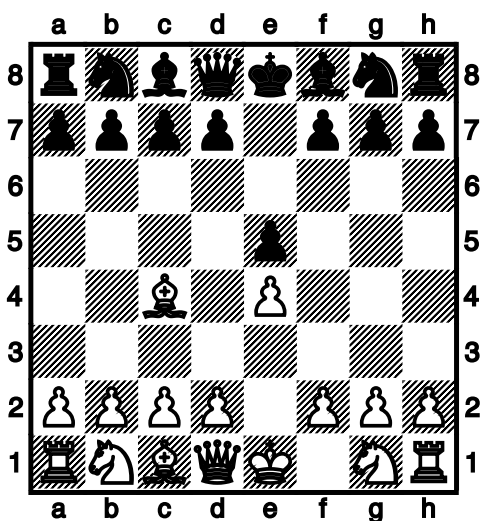
1.e4 e5 2.f4 d5



[Les Noirs refusent le pion du gambit et offrent à leur tour un pion pour exploiter la faiblesse de l'aile roi blanche. L'ouverture porte le nom du maître autrichien Ernst Falkbeer, qui l'utilisa dans une partie contre Adolf Anderssen en 1851. Aaron Nimzowitsch préconisait la suite 3.exd5 c6!?] 3.exd5 e4 4.d3 ♗f6 5.dxe4 ♗xe4 6.♗f3 ♗c5 7.♖e2 ♗f5 8.♗c3 ♖e7 9.♗e3

La partie du fou du roi

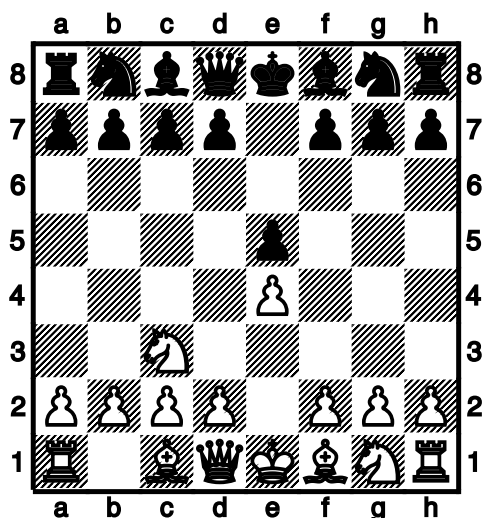
1.e4 e5 2.♗c4



[Cette avance rapide permet de défendre dès le prochain coup le pion e4 en avançant un pion en d3. Notons que les Blancs se réservent le droit de pousser par la suite un pion en f4] 2. ... ♗f6 3.d3 ♗c6 4.♗f3 ♗e7 5.0-0 0-0 6.♞e1 d6 7.a4

La partie viennoise

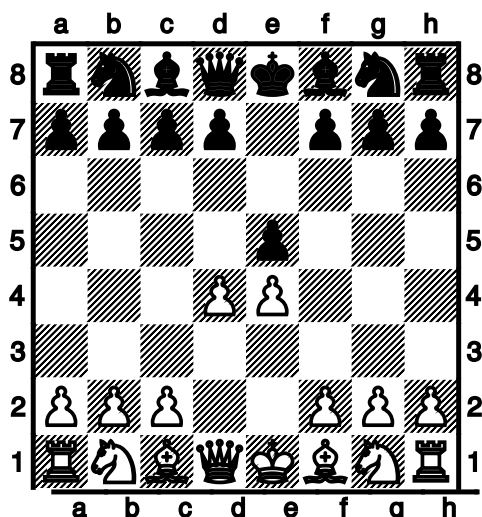
1.e4 e5 2.♘c3



[Ouverture très pratiquée au 19ème siècle par des joueurs de Vienne (Autriche), parmi lesquels on peut citer Karl Hamppe (1814–1876). En ne plaçant pas leur cavalier en f3 les Blancs se réservent le droit de jouer f4. Le contre-jeu des Noirs passera par une avance rapide en d5] 2. ... ♗f6 3.f4 d5 4.fxex5 ♗xe4 5.♗f3 ♕e7 6.d4 0–0 7.♕d3 f5

Le gambit du centre

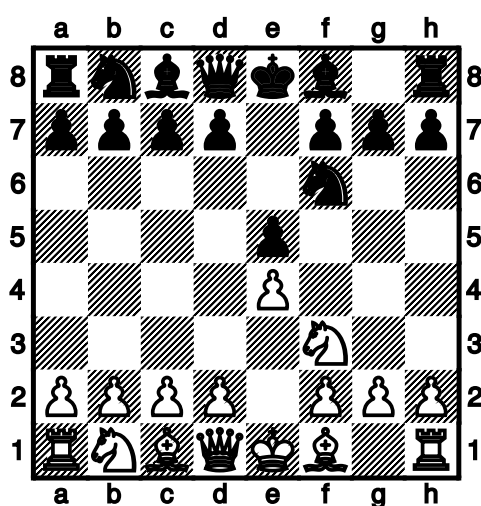
1.e4 e5 2.d4



2. ... exd4 3.♖xd4 [3.c3 dxc3 4.♗xc3 ♗c6 5.♕c4 ♗f6 6.♗f3 ♕b4 7.0–0] 3... ♗c6 4.♖e3 ♗f6 5.♗c3 ♕b4 6.♕d2 0–0 7.0–0–0

La défense Petroff (défense russe)

1.e4 e5 2.♗f3 ♗f6



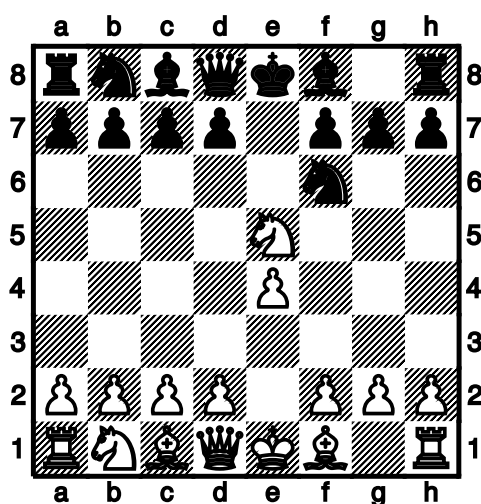
[Une très bonne défense pour les Noirs qui dès le départ attaquent le pion e4 sans défendre le leur en e5. De très forts joueurs ont joué ce début, comme Karpov, Youssoupov, Anand, Guelfand ou encore Shirov]

Statistiques sur les réponses

3.♗xe5 ±/=	6079
3.♗c3 =	1927
3.d4 ±/=	1889
3.d3 =	258

La prise en e5 (3.♗xe5)

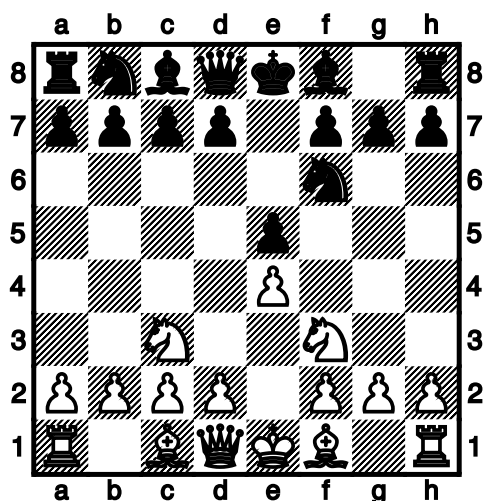
1.e4 e5 2.♗f3 ♗f6 3.♗xe5



3. ... d6 [3. ... ♗xe4 4.♖e2] 4.♗f3 ♗xe4 5.d4 d5 6.♕d3 ♗c6 7.0–0 ♕e7 8.c4 ♗b4 9.♕e2 0–0 10.♗c3 ♕f5

La variante moderne (3.♘c3)

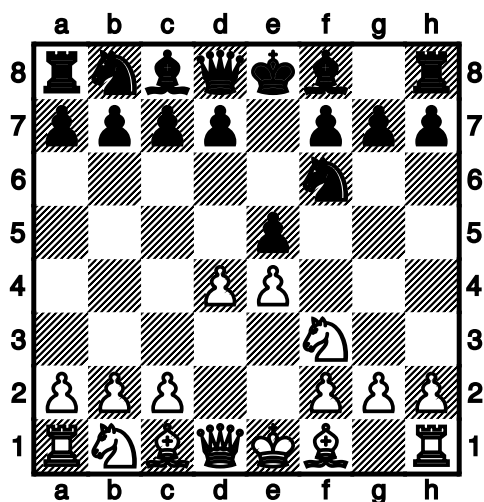
1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♘c3



3. ... ♙b4 [3...♘c6 mène en droite ligne à la partie des quatre cavaliers] 4.♘xe5 0-0 5.♙e2 ♖e8 6.♘d3 ♙xc3 7.dxc3 ♘xe4 8.0-0 d5

Le système Steinitz (3.d4)

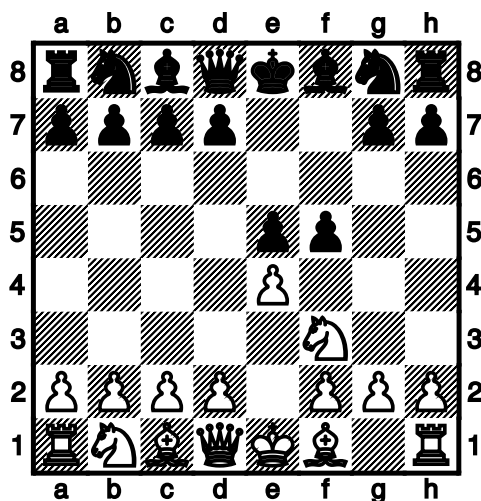
1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.d4



3. ... ♘xe4 4.♙d3 d5 5.♘xe5 ♘d7 6.♘xd7 ♙xd7 7.0-0 ♙d6 8.c4 c6 9.cxd5 cxd5 10.♗h5 0-0 11.♗xd5 ♙c6 12.♗h5

Le gambit letton

1.e4 e5 2.♘f3 f5



[La première référence remonte à Damiano en 1512. L'ouverture a ensuite été associée à Gioachino Greco (1600–1634) et elle a longtemps été appelée contre-gambit Greco. Au début du XXe siècle, elle fut couramment employée par le joueur letton, Karlis Betins. Betins en fit la promotion auprès du club de vétérans de Riga qui l'adoptèrent pour battre la Suède dans un match par correspondance (1934–36). Suite à cette victoire, la FIDE rebaptisa l'ouverture Gambit letton lors de son congrès en 1937.

L'usage de ce gambit est très risqué pour les Noirs qui se retrouvent ainsi dans une sorte de gambit du roi inversé avec un coup de retard ... Exceptés Tartakower et Nimzovitch qui l'ont pratiquée respectivement à deux et une reprise, aucun joueur de premier plan n'a tenté cette ouverture douteuse. Le joueur anglais Tony Kosten a écrit un ouvrage sur ce début, que l'on retrouve aux Editions Batsford] 3.♘xe5 ♗f6 4.d4 d6 5.♘c4 fxe4 6.♘c3 ♗g6 7.f3 exf3 8.♗xf3 ♘c6 9.♗f2

Les jeux semi-ouverts

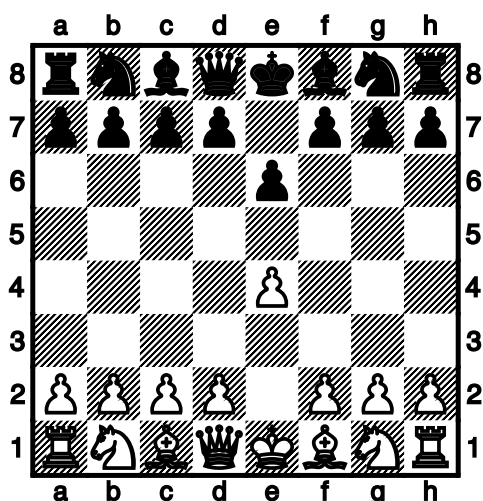
Ce type de début est caractérisé par le coup 1. e4 suivi d'une autre réponse que 1. ... e5. Les Noirs rompent ainsi la symétrie dès leur premier coup. Ils acceptent d'adopter (temporairement) une structure de pions moins favorable dans le but d'obtenir, à plus ou moins long terme, une rupture et donc une liquidation du centre par des échanges de pions centraux.

Statistiques sur les réponses

1...c5 $\pm$ /=	207554
1...e5 $\pm$ /=	112282
1...e6 $\pm$ /=	59868
1...c6 $\pm$ /=	32022
1...d6 $\pm$ /=	18295
1...g6 $\pm$ /=	13165
1...d5 $\pm$ /=	11081
1... $\text{\textcircled{d}}$ f6 $\pm$ /=	10792
1... $\text{\textcircled{d}}$ c6 $\pm$	2483
1...b6 $\pm$	693

La défense française

1.e4 e6



[Très populaire à tous les niveaux de la compétition, la défense française commence par les coups 1.e4 e6. Elle se poursuit généralement par 2.d4 d5, ce qui constitue la partie française. L'idée principale des Noirs dans la défense française est de contester la domination du centre par les Blancs en installant un pion en d5, soutenu par le pion e6, et en attaquant le pion d4 par la poussée c7–c5. Les Noirs souffrent cependant du désavantage stratégique d'avoir enfermé leur fou des cases blanches en c8 derrière les pions e6 et d5. Face à cette pression, les Blancs ont plusieurs options : soit maintenir la tension (par 3.Cc3 ou 3. Cd2), soit pousser le pion e4 en e5 (variante d'avance), soit encore échanger en d5 (variante d'échange).

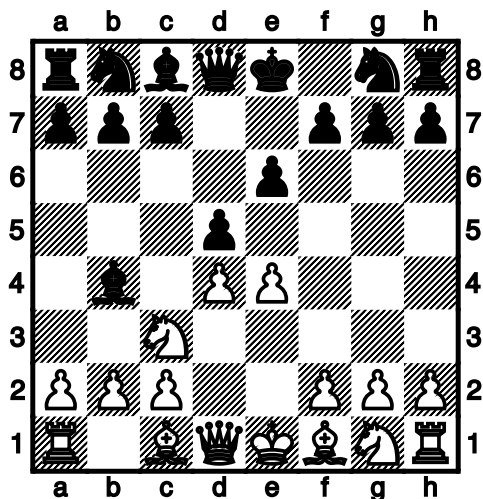
Cette défense était connue depuis la Renaissance (traité de Damiano). Mais elle est dénommée ainsi en souvenir du match par correspondance de 1834 entre le Westminster Club de Londres et le Cercle parisien de La Régence. Lors de la première partie, les Anglais ouvrirent par e4, les Français répondirent par le coup inhabituel (à l'époque) e6. La partie se poursuivit par une variante d'échange que les Noirs remportèrent en 30 coups]

Statistiques sur les réponses

2.d4 $\pm$ /=	52639
2.d3 =	4094
2. $\text{\textcircled{d}}$ f3 =	1021
2. $\text{\textcircled{e}}$ e2 =	892
2. $\text{\textcircled{d}}$ c3 $\pm$ /=	539

La variante de Winawer

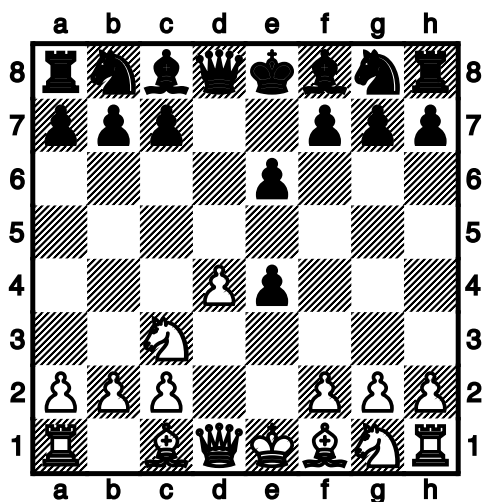
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♙b4



[Voici la position de base de la variante Winawer. Les Blancs possèdent un cavalier en c3 cloué et n'ont plus la possibilité de pousser leur pion en c3 afin de stabiliser leur pion d4. Néanmoins, cette variante est très intéressante puisque les variantes sont nombreuses et souvent tranchantes] 4.e5 c5 5.a3 ♙xc3+ 6.bxc3 ♘e7 7.♗g4 0-0 8.♙d3 ♘bc6 9.♗h5 ♘g6 10.♘f3 ♗c7 11.♙e3 c4 12.♙xg6 fxg6 13.♗g4 ♗f7

La variante Rubinstein

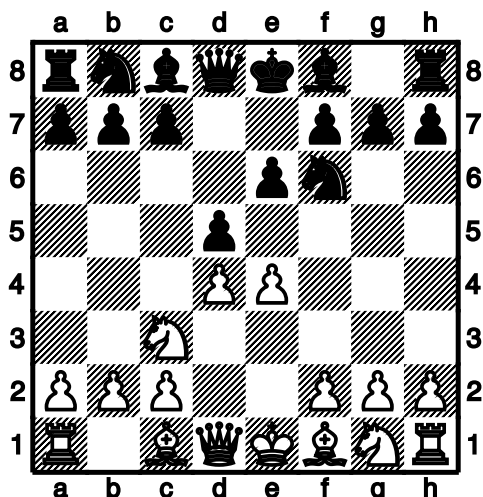
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4



4.♘xe4 ♘d7 5.♘f3 ♘gf6 6.♘xf6+ ♘xf6 7.♙d3 c5 8.dxc5 ♙xc5 9.0-0 0-0 10.♙g5 b6 11.♗e2 ♙b7 12.♖ad1

La variante Burn

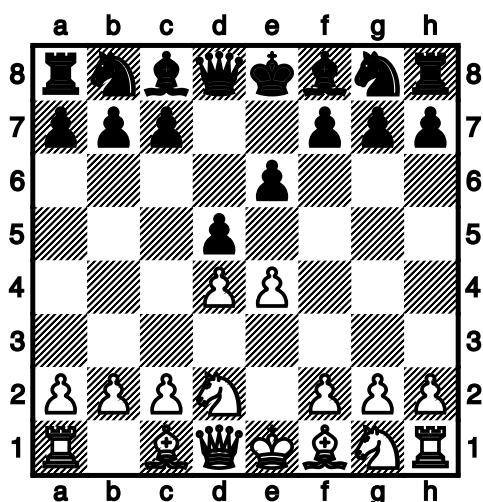
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6



4.♗g5 dxe4 5.♘xe4 ♗e7 6.♗xf6 ♗xf6 7.♘f3 0-0
8.♞d2 ♘d7 9.0-0 b6 10.♗c4 ♗b7 11.♞he1 ♗d5

La variante Tarrasch

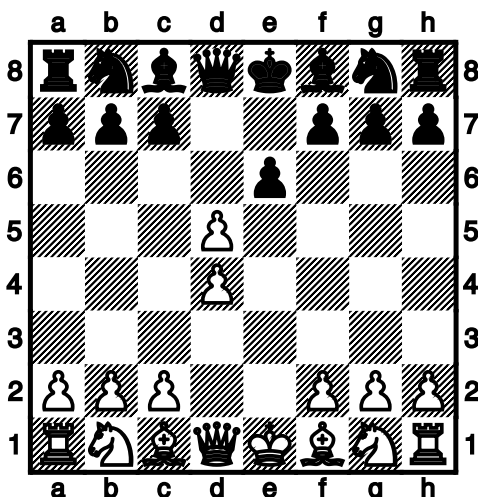
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2



[Cette variante porte le nom de Siegbert Tarrasch. Elle évite les complications de la variante Winawer et fut une des armes préférées du 12ème champion du monde Anatoli Karpov] 3. ... c5 4.exd5 exd5 [4...♞xd5 5.♗gf3 cxd4 6.♗c4 ♞d6 7.0-0 ♘f6 8.♘b3 ♘c6 9.♘bxd4 ♘xd4 10.♘xd4 a6 11.♗b3 ♞c7 12.♞f3] 5.♗gf3 ♘c6 6.♗b5 ♗d6 7.dxc5 ♗xc5 8.0-0 ♘ge7 9.♘b3 ♗d6 10.♞e1 0-0 11.♗g5

La variante d'échange

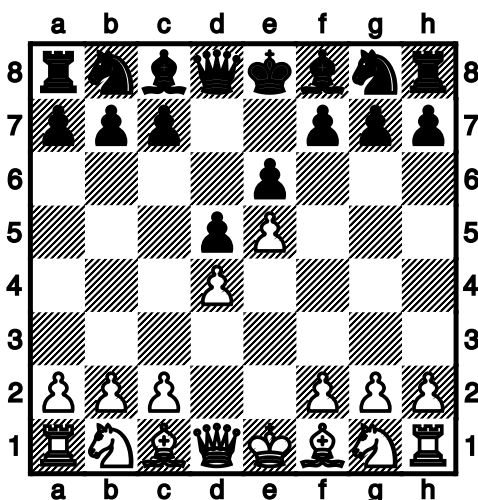
1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5



[Cette variante est peu jouée car elle est réputée peu avantageuse pour les Blancs] 3. ... exd5 [3...♞xd5?! 4.♘f3 ♘f6 5.♗d3± avec une dame noire qui reste vulnérable)] 4.♘f3 ♘f6 5.♗d3 ♗d6 6.0-0 0-0 7.♗g5 ♗g4 8.♘bd2 ♘bd7 9.c3 c6 10.♞c2 =

La variante d'avance

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5



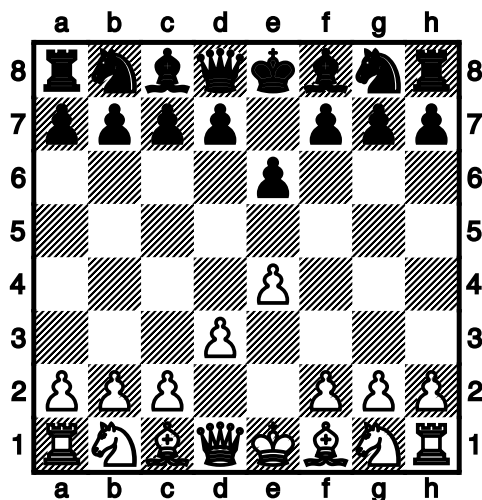
[Une chaîne de pions a été formée, cette dernière ferme le jeu. Les Noirs, après avoir fait pression sur le pion e4, vont désormais contester la possession du centre en minant la base de la chaîne de pions blancs. Ainsi le pion d4 sera attaqué par des coups tels que c7-c5, Cb8-c6, Dd8-b6, Cg8-h6 suivi de Ch6-f5, tandis que les Blancs vont chercher dans la plupart des cas à maintenir d4.

Les Noirs essaient aussi de satisfaire d'autres facteurs stratégiques comme l'échange du mauvais

fou de cases blanches avec son homologue. De manière générale, les Noirs tentent de se créer du contre-jeu à l'aile dame afin de compenser la domination blanche à l'aile roi. En effet, les Blancs profitent de leur avantage d'espace à l'aile roi et de l'impossibilité des Noirs d'installer un cavalier sur la case f6. Cette dernière case étant contrôlée par le pion blanc en e5, les Blancs vont pouvoir mettre en place une dangereuse attaque sur le roque adverse] 3. ... c5 4.c3 ♖c6 5.♗f3 ♜b6 6.a3 ♗h6 7.b4 cxd4 8.cxd4 ♗f5 9.♙b2 ♙d7

La française fermée

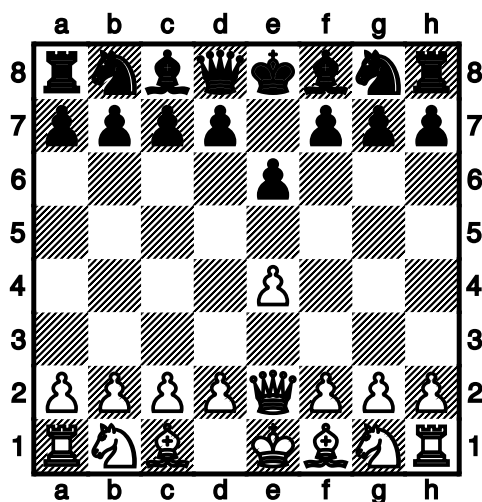
1.e4 e6 2.d3



2. ... d5 3.♗d2 ♗f6 4.♗gf3 b6 5.c3 ♙e7 6.♙a4+ c6 7.e5 ♗fd7 8.♙g4 0-0 9.d4

La variante Tchigorine

1.e4 e6 2.♙e2

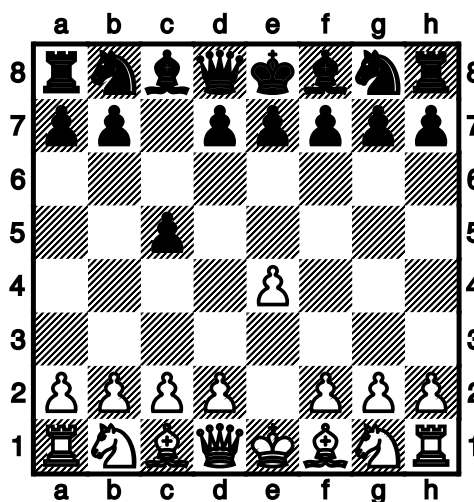


[Ce mouvement rend 2... d5 mauvais car sur 3.exd5, le pion e6 est cloué. Cependant, les Noirs peuvent jouer 2...c5 et obtenir une sicilienne dans laquelle la dame blanche n'est pas très utile en e2]

2. ... c5 3.♗f3 ♗c6 4.g3 g6 5.♙g2 ♙g7 6.0-0 ♗ge7 7.c3 0-0 8.d3 d6 9.♗bd2

La défense sicilienne

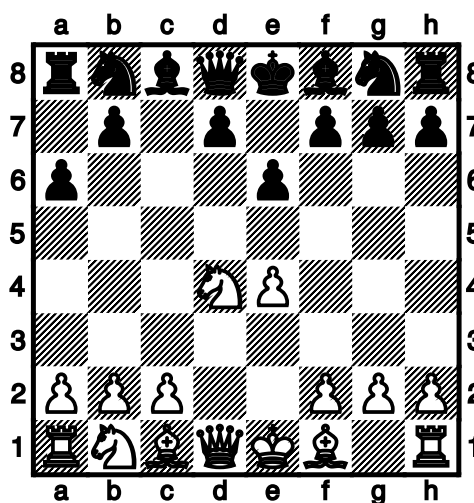
1.e4 c5



[L'idée principale de la défense sicilienne est d'opposer à l'avantage d'espace des Blancs au centre et à l'aile roi, un contre-jeu actif à l'aile dame. Depuis plusieurs décennies, elle est très populaire. Elle offre aux Noirs de réelles chances de gain alors que d'autres ouvertures, comme la défense russe, limitent certes les chances de gain des Blancs, mais offrent moins de perspectives de gain aux Noirs. De plus, la sicilienne conduit à un jeu très dynamique, ce qui plaît généralement aux joueurs de club]

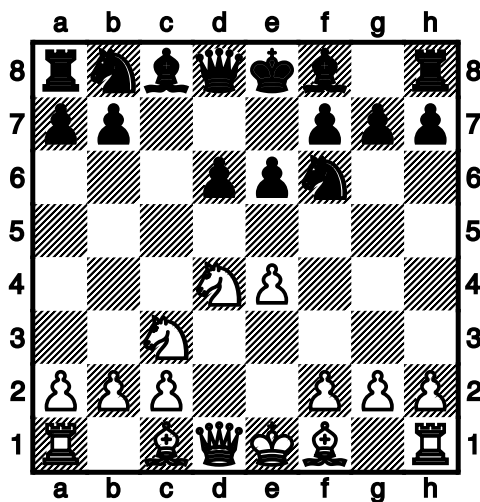
La variante Paulsen

1.e4 c5 2.♗f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 a6



2.♗f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 a6 5.♙d3 ♗f6 6.0-0 d6 7.c4 ♙e7 8.♗c3 0-0 9.♙e3 b6 10.f4 ♙b7 11.f5

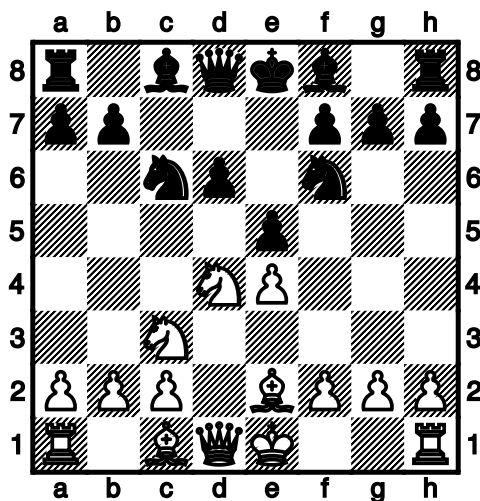
1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 d6



6.♗e2 [6.g4 h6 7.h4 ♗c6 8.♖g1 h5 9.gxh5 ♗xh5 10.♗g5 ♗f6 11.♖d2 ♖b6 12.♗b3 a6 13.0-0-0] 6...♗e7 7.0-0 0-0 8.f4 ♗c6 9.♗b3 a6 10.a4

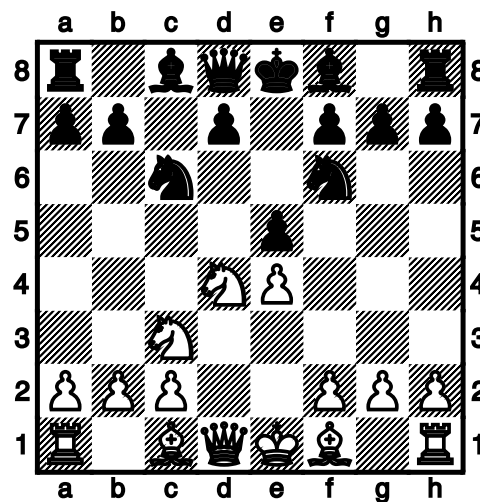
Le système Boleslavsky

1.e4 c5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 d6 6.♗e2 e5



[Les défauts de cette poussée sont : le pion arrière d6, la case d5 est faible mais la pratique n'est pas arrivée à démontrer que les Blancs peuvent exploiter rapidement ces faiblesses. Euwe explique que l'avance du texte se fait avec gain de temps et favorise la mobilisation du fou roi et facilite la liberté de manoeuvre des Noirs] 7.♗f3 [7.♗b3 ♗e7 8.0-0 0-0 9.♗e3 a5] 7...h6 8.0-0 ♗e7 9.♖e1 0-0 10.h3 ♗e6 11.♗f1 ♖a5

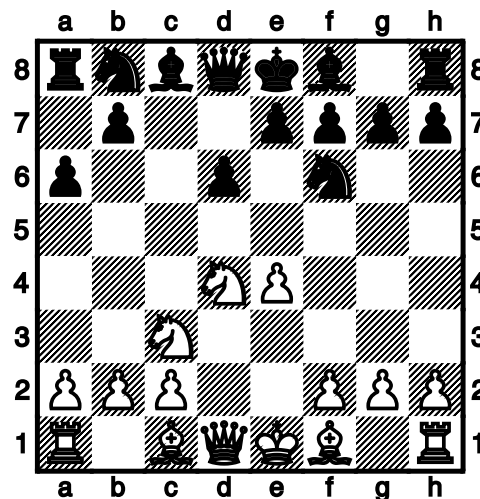
1.e4 c5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 e5



[L'ouverture donne aux Noirs un jeu très dynamique en échange d'un pion arrière en d6. Anciennement dénommée Lasker-Pelikan, longtemps critiquée pour la faiblesse positionnelle introduite par le coup 5...e5, elle acquit la célébrité et son nouveau nom grâce aux travaux du GMI letton Evgueny Sveshnikov (né en 1950). Réhabilitée, elle connut un pic de popularité à la fin des années 1970 et reste très utilisée, même à très haut niveau. La plupart des plus forts joueurs l'ont incluse dans leur répertoire : Vladimir Kramnik, Alexeï Chirov, Péter Lékó, Alexander Khalifman, etc ...] 6.♗db5 d6 7.♗g5 a6 8.♗a3 b5 9.♗xf6 [9.♗d5 ♗e7 10.♗xf6 ♗xf6 11.c3 0-0 12.♗c2 ♗g5 13.a4] 9...gxf6 10.♗d5 f5 11.♗d3 ♗e6 12.0-0 ♗xd5 13.exd5 ♗e7 14.c3 ♗g7 15.♖h5 e4 16.♗c2 0-0 [16...♖c8] 17.♖ae1

Le système Najdorf

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 a6



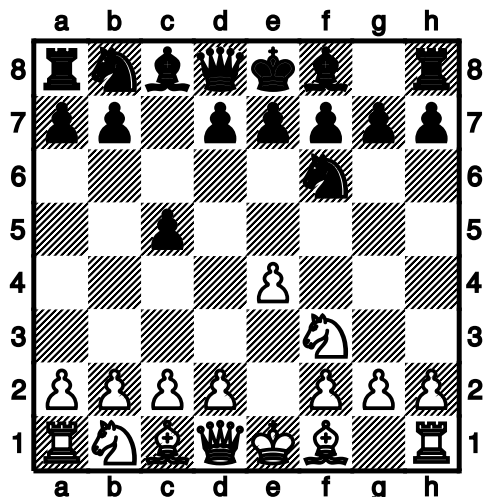
[Dans ce système, les Noirs vont attaquer le pion e4 en avançant leur pion b7 en b5 puis b4, chassant ainsi le cavalier c3 (défenseur de e4), puis en plaçant leur fou de cases blanches en b7, et le cavalier dame en d7, puis c5.

Bien que la variante porte son nom, Miguel Najdorf n'est pas son inventeur. De fait, elle a fait son apparition dans les milieux tchèques dès le début des années 1940. La première utilisation attestée de la variante est la partie Lokvenč-Opocensky, à Prague en 1943. La première sicilienne Najdorf de Miguel Najdorf date, quant à elle, de 1948.

La Najdorf a été l'ouverture préférée du champion du monde Bobby Fischer. Sa popularité a cependant connu une baisse sensible sous la domination d'Anatoli Karpov. Garry Kasparov l'ayant adoptée (souvent dans une forme Scheveningue : pions d6+e6), elle a vu sa cote et sa fréquence remonter. Aujourd'hui encore, elle est jouée par les meilleurs joueurs mondiaux, tels que Viswanathan Anand (champion du monde en titre), Veselin Topalov, Sergueï Kariakine] 6.♘g5 e6 7.f4 ♕e7 8.♝f3 ♝c7 9.0-0-0 ♖bd7 10.g4 b5 11.♙xf6 ♗xf6 12.g5 ♗d7 13.f5

Le système Nimzovitch

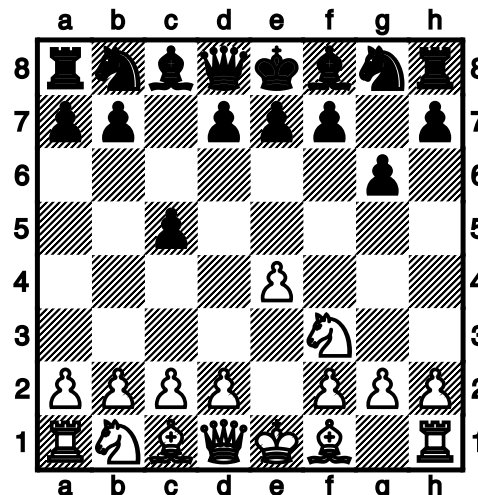
1.e4 c5 2.♗f3 ♗f6



3.e5 ♗d5 4.♗c3 e6 5.♗xd5 exd5 6.d4 ♗c6 7.dxc5 ♙xc5 8.♝xd5 ♝b6 9.♙c4 ♙xf2+ 10.♙e2 0-0 11.♖f1 ♙c5 12.♗g5 ♗d4+ 13.♙d1 ♗e6

La variante du Dragon accéléré

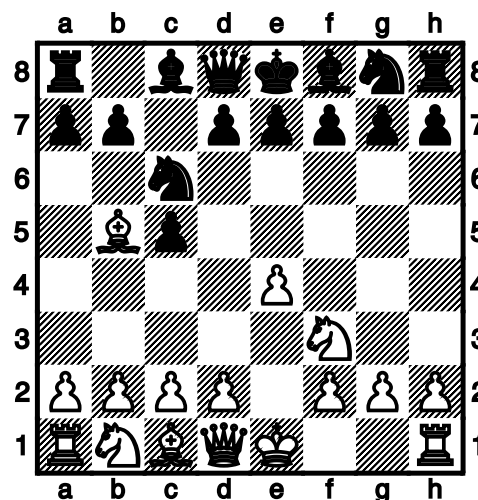
1.e4 c5 2.♗f3 g6



[La sicilienne dragon semble être l'une des plus vieilles variantes de la sicilienne ouverte. Elle aurait été baptisée dragon en 1901 à Kiev par le maître russe Fédor Dus-Chotimirski, qui s'intéressait beaucoup à l'astronomie et trouvait que la structure de pions d6-e7-f7-g6-h7 avait quelque ressemblance avec la constellation du Dragon. Cette ouverture est étudiée très en profondeur par la théorie. Aujourd'hui, sans être abandonnée, elle est relativement peu jouée à haut niveau. Les avis à son sujet sont presque aussi tranchés que les jeux auxquels elle donne lieu. Le destin de la sicilienne dragon s'est forgé à l'occasion de plusieurs parties mémorables] 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗g7 5.♗c3 ♗c6 6.♙e3 ♗f6 7.♙c4 0-0 8.♙b3 d6 9.f3 ♗d7 10.♝d2 ♖c8 11.0-0-0 ♗e5

La variante de Rossolimo

1.e4 c5 2.♗f3 ♗c6 3.♙b5

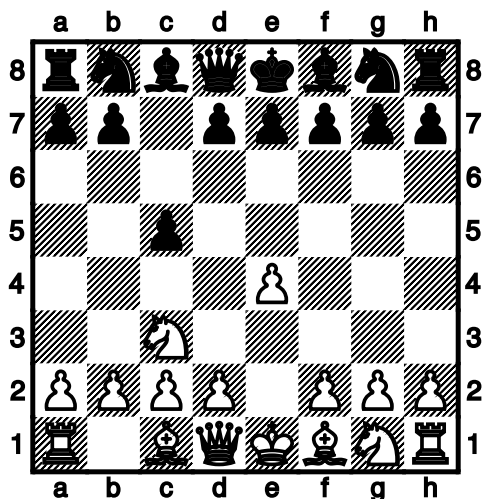


[C'est une variante de la défense sicilienne classée parmi les anti-siciliennes, car elle évite aux

Blancs d'apprendre toute la théorie des lignes plus classiques amenées par le coup 3. d4. Bien que cette variante date du milieu du 19ème siècle, elle a pris le nom d'un grand maître international du 20ème siècle, Nicolas Rossolimo (1910–1975)]
 3. ... g6 4.0–0 ♖g7 5.c3 ♟f6 6.♞e1 0–0 7.d4 cxd4 8.cxd4 d5

La sicilienne fermée

1.e4 c5 2.♟c3



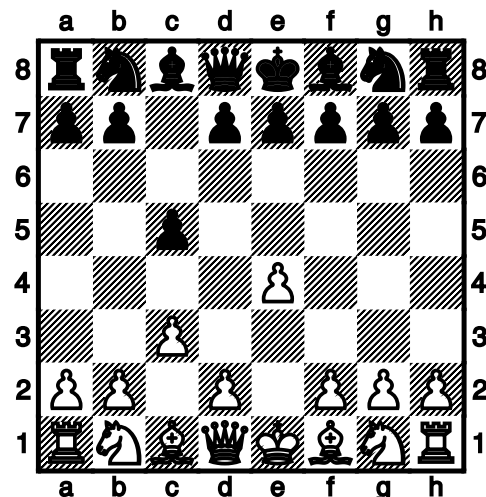
[C'est une variante de la défense sicilienne qui est classée dans les anti-siciliennes, car elle tranche par rapport aux sicilienne ouverte. En effet, dans ces dernières, les Blancs jouent 3. d4 cxd4 4. Cxd4, ouvrant ainsi la colonne "d". Au contraire, dans la sicilienne fermée, la colonne "d" n'est pas ouverte car les Blancs jouent leur pion d en d3.

La sicilienne fermée est populaire chez les joueurs de clubs afin d'éviter l'étude des sicilienne ouverte. Elle a été jouée au plus haut niveau par l'ancien champion du monde Boris Spassky, qui n'a jamais apprécié l'étude en profondeur des ouvertures]

2. ... ♟c6 3.g3 g6 4.♞g2 ♟g7 5.d3 d6 6.f4 e6 7.♟f3 ♟ge7 8.0–0 0–0 9.♞e3

La variante Alapine

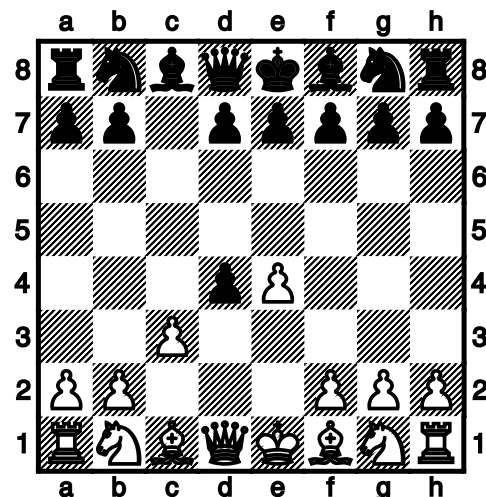
1.e4 c5 2.c3



[Dans la sicilienne Alapine, l'idée des Blancs est de pouvoir jouer ensuite leur pion d en d4. Quand les Noirs prennent le pion d4 avec leur pion c5, les Blancs reprennent avec leur pion c3 et obtiennent un fort centre de pions avec e4 et d4. Les Blancs évitent également par ce coup toutes les lignes principales de la sicilienne et obligent les Noirs à rentrer dans un schéma différent. Avec parfois des transpositions possibles vers une défense française (par exemple 2. ... e6 3.d4 d5 4.e5 est la variante d'avance de la défense française). Les contrechances des Noirs résident dans le fait que 2.c3 n'est pas un coup de développement et qu'il enlève la case c3 au cavalier, ce qui rend moins aisée la défense du pion e4] 2. ... d5 3.exd5 ♟xd5 4.d4 ♟f6 5.♟f3 ♟g4 6.♞e2 e6 7.0–0 ♟c6 8.♞e3 cxd4 9.cxd4 ♞e7 10.♟c3 ♟d6 11.h3 ♟h5 12.♟b3

Le gambit Morra

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3

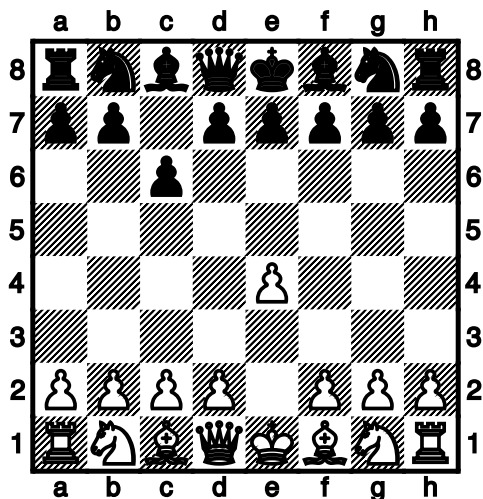


[Selon la théorie, le gambit Morra est peu recommandable à haut niveau. En effet, il présente peu de difficulté pour les Noirs lorsque ces derniers sont bien préparés. Toutefois, au niveau amateur, il constitue une arme intéressante pour un joueur ayant à affronter la défense sicilienne et qui souhaiterait faire l'économie d'analyses livresques importantes.

Les principaux coups pour refuser ce gambit sont 3...Cf6, 3...d5, 3...d3 et surtout ...e6. Selon le GMI Mednis, la ligne la plus satisfaisante pour les Noirs passe par l'acceptation du gambit (la ponctuation est de lui): 3. ... dxc3 4.Cxc3 Cc6 5.Cf3 d6 6.Fc4 e6! 7.0-0 Fe7 8.De2 Cf6 9.Td1 e5! (projetant 10. ...Fg4, qui menacerait 11. ...Cd4) 10.h3 0-0 suivi de 11. ...Fe6 que ce soit sur 11.Fe3 ou 11.Fg5] 3. ... dxc3 [3...dxf6 4.e5 d5 5.dxf3 dxc6 6.cxc4 dxb6 7.dxb3 d5 8.exd6 dxd6 9.0-0 dxe6 10.dxa3 dxc3 11.dxe2 dxb3 12.dxb5 dxb8 13.axb3 e5 14.bxc3; 3...d3 4.dxd3 dxc6 5.dxf3 d6 6.0-0 dxf6 7.dxe2] 4.dxc3 dxc6 5.dxf3 d6 [5...e6 6.dxc4 dxc7 7.0-0 dxf6 8.dxe2 dfg4 9.dxb5 dxb8 10.h3 h5 11.g3] 6.dxc4 e6 7.0-0 dxf6 8.dxe2 dxe7 9.dxd1 e5 10.h3 0-0 11.dxe3 dxe6

La défense Caro-Kann

1.e4 c6

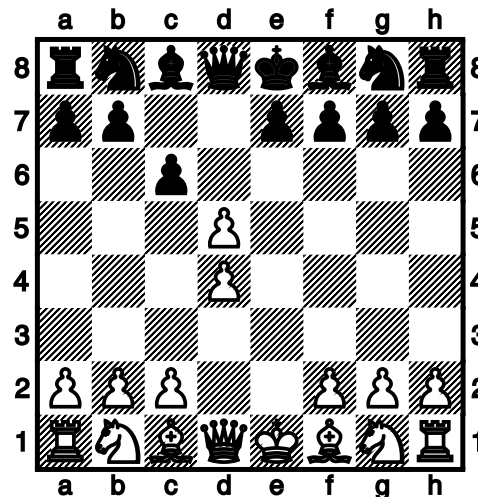


[Cette ouverture tire son nom des joueurs anglais Horatio Caro et autrichien Marcus Kann qui en commencèrent l'analyse en 1886. Elle est conseillée au joueur des Noirs qui souhaite faire sienne la maxime du champion du monde Tigran Petrosian : avec les Noirs, rechercher d'abord la sécurité. De fait, la défense Caro-Kann est réputée être l'une des défenses les plus solides contre 1. e4. Elle convient parfaitement aux joueurs des Noirs ayant un style positionnel. Les Noirs préparent la poussée centrale ...d5.

L'avantage de la Caro-Kann sur la défense française est que le fou dame noir n'est pas enfermé. Par contre, la case c6 n'est plus disponible pour le cavalier dame noir]

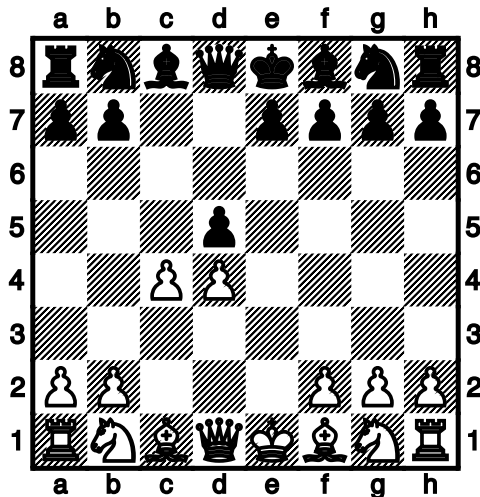
La variante d'échange

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5



[La variante d'échange de la Caro-Kann libère la case c6, le cavalier dame noir retrouvant ainsi sa case naturelle de développement : 3. e4xd5, c6xd5. Il peut suivre de nombreux coups différents dont 4. Ff1-d3. La plupart des variantes offrant de bonnes chances aux Blancs tout en laissant aux Noirs des ressources défensives suffisantes. La variante d'échange n'a pas le même caractère de nullité que celle de la défense française (1. e4, e6 ; 2. d4, d5 ; 3. exd5, ...). Car dans la Caro-Kann, la symétrie est rompue, ce qui donne immédiatement une indication sur la stratégie à suivre : les chances des Blancs se situent à l'aile roi, celles des Noirs à l'aile dame. La colonne e semi-ouverte procure aux Blancs plus de liberté de mouvement à l'aile roi. L'inverse se produisant sur l'autre aile où les Noirs sont plus libres grâce à la colonne c semi-ouverte] 3. ... cxd5 4.d3 dxc6 5.c3 dxf6 6.dxf4 dfg4 7.dxb3 dxc8 8.d2 e6 9.dgf3 dxe7 10.0-0 0-0 11.fel1 dh5

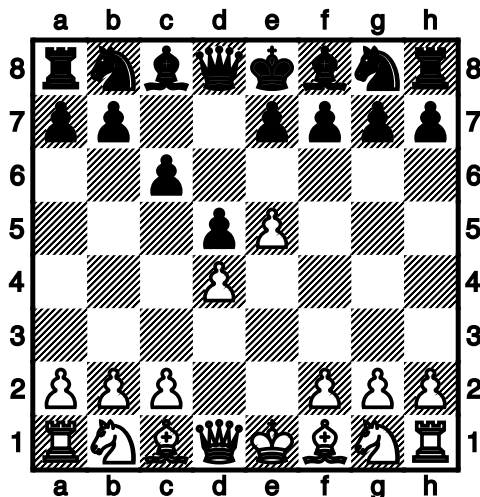
1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4



4. ... ♖f6 5.♗c3 e6 6.♗f3 ♕b4 7.cxd5 ♗xd5 8.♕d2
♗c6 9.♕d3 0-0 10.0-0 ♕e7 11.a3 ♗f6 12.♖c2 h6

La variante d'avance

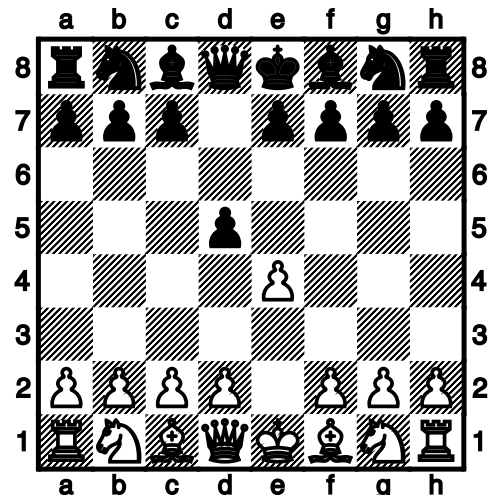
1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5



[L'avance 3. e4–e5 permet au fou dame des Noirs de participer sans difficultés au combat : 3. ..., Fc8–f5. Cette variante, longtemps considérée comme inférieure, est progressivement réintroduite, notamment avec des coups agressifs comme l'attaque baïonnette (4. Cc3, e6 ; 5. g4, ...) ou dans des variantes moins ambitieuses popularisées par le grand maître anglais Nigel Short et le grand maître américain Gata Kamsky (4. Cf3, e6 ; 5. Fe2 c5 ; 6. Fe3, ...)] 3. ... ♗f5 4.♗f3 e6 5.♕e2 ♗d7 6.0-0 ♗e7 7.♗h4 ♕g6 8.♗d2 c5 9.c3 ♗c6 10.♗xg6 hxg6 11.♗f3 ♕e7 12.♕e3

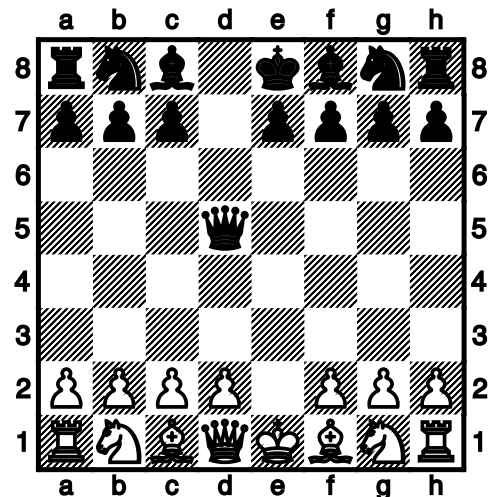
La défense scandinave

1.e4 d5



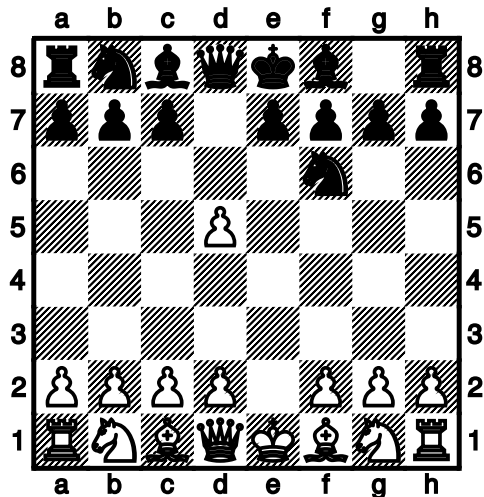
La variante classique

1.e4 d5 2.exd5 ♗xd5



3.♗c3 ♗a5 [3... ♗d8 (une variante inférieure car la dame retourne à sa case d'origine avec perte de temps) 4.d4 ♗f6 5.♗f3 c6 6.♕c4 ♗f5 7.♗e5 e6 8.g4 ♕g6 9.h4 ♕b4 10.f3 ♗d5; 3... ♗d6 4.d4 ♗f6 5.♗f3 a6 6.g3 ♕g4 7.♕g2 ♗c6 8.0-0 0-0-0] 4.d4 ♗f6 5.♗f3 c6 [Offre des cases de retraite à la dame noire] 6.♕c4 ♗f5 7.♕d2 e6 8.♗e2 ♕b4 9.0-0-0 ♗bd7 10.a3 ♕xc3 11.♕xc3 ♗c7 12.♗e5

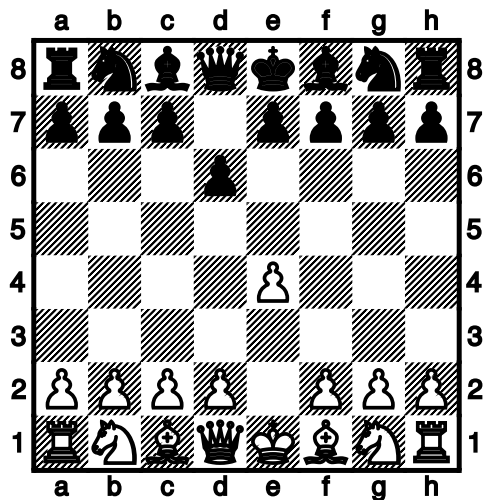
1.e4 d5 2.exd5 ♖f6



3.d4 ♗xd5 4.c4 ♗b6 5.♗f3 g6 [5...♗g4] 6.♗c3 ♗g7
7.c5 ♗d5 8.♗c4 c6 9.♖b3 0-0 10.0-0 ♗xc3
11.bxc3 b5 12.cxb6 axb6 13.♗g5 e6 14.♗e4

La défense Pirc

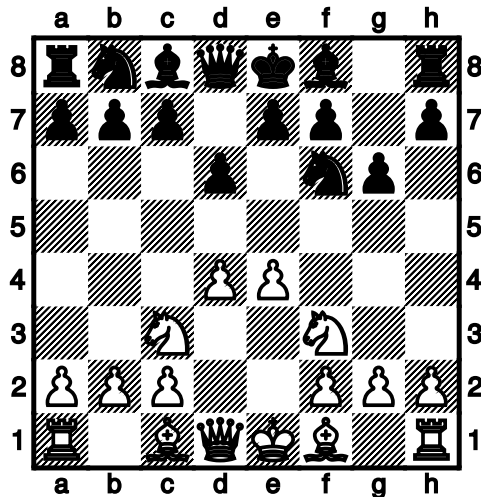
1.e4 d6



[La défense Pirc (aussi appelée défense Oufimtsev) a été popularisée par Vasja Pirc (1907–1980). Les Noirs laissent les Blancs construire un fort centre de pions pour ensuite le miner à distance. Par exemple, le fou en g7 presse le pion d4, aidé par la suite des coups de pions ...c5 ou ...e5]

La variante classique

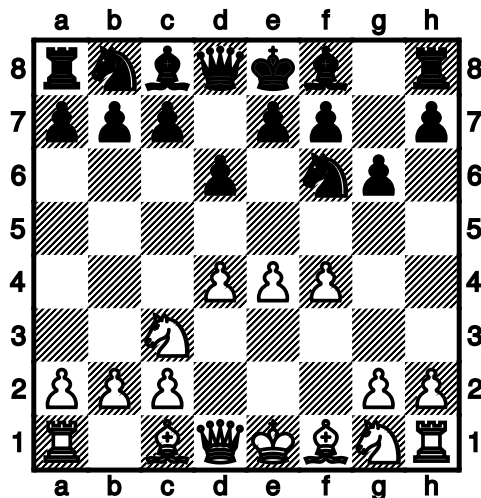
1.e4 d6 2.d4 ♟f6 3.♟c3 g6 4.♟f3



[Une ligne solide pour les Blancs qui gardent un avantage positionnel et durable à la fin de l'ouverture. Au contraire des autres lignes comme la Byrne ou l'attaque autrichienne, les Noirs ont ici toutes les peines à compliquer la position] 4. ... ♟g7 5.♟e2 0-0 6.0-0 ♟g4 [6...c6 7.a4 (pour empêcher b5) 7...♟bd7 8.h3 e5 9.dxe5 dxe5 10.♟e3 ♟e7] 7.♟e3 ♟c6 8.♟d2 e5 9.dxe5 dxe5 10.♞ad1 ♟c8 11.♟c1 ♞d8 12.♞xd8+ ♟xd8 13.♞d1 ♟f8 14.h3 ♟xf3 15.♟xf3 ♞d8

L'attaque autrichienne

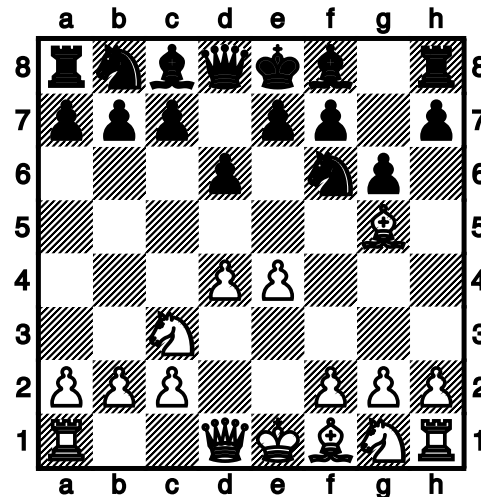
1.e4 d6 2.d4 ♟f6 3.♟c3 g6 4.f4



4. ... ♟g7 5.♟f3 0-0 [Egalement très populaire est la poussée 5...c5 6.♟b5+ ♟d7 7.e5 ♟g4 8.e6 ♟xb5 9.exf7+ ♟d7 10.♟xb5 ♟a5+ 11.♟c3 cxd4 12.♟xd4 h5] 6.♟d3 ♟c6 [6...♟a6 7.0-0 c5 8.d5 ♟g4 9.♟c4 ♟c7] 7.e5 dxe5 8.fxe5 ♟h5 9.♟e3 ♟g4 10.♟e2 f6 11.exf6 exf6 12.0-0 ♟d7

L'attaque Byrne

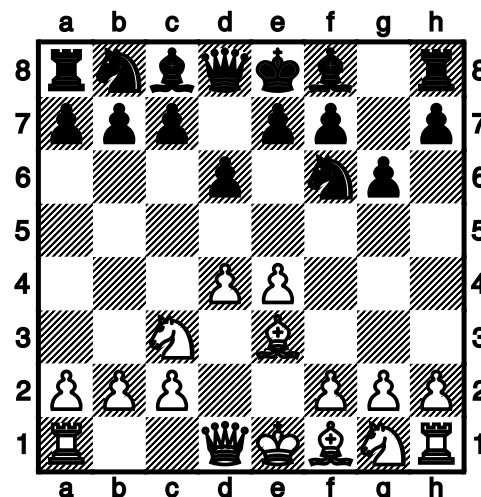
1.e4 d6 2.d4 ♟f6 3.♟c3 g6 4.♟g5



4. ... ♟g7 5.♟d2 c6 6.f4 b5 7.♟d3 0-0 8.♟f3 ♟g4 9.0-0 ♟b6

La variante avec 4. Fe3

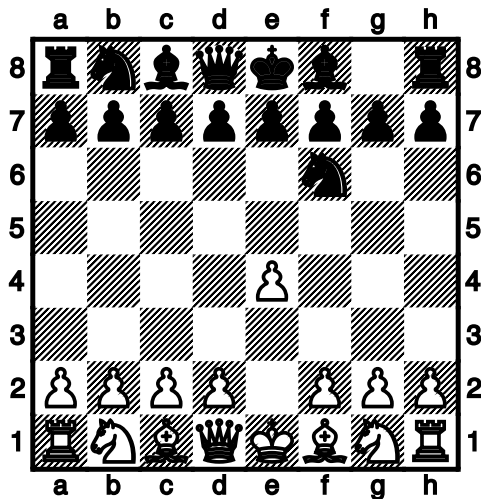
1.e4 d6 2.d4 ♟f6 3.♟c3 g6 4.♟e3



4. ... c6 5.♟d2 b5 6.♟d3 ♟bd7 7.f3 ♟b7 8.♟ge2 a6

La défense Alekhine

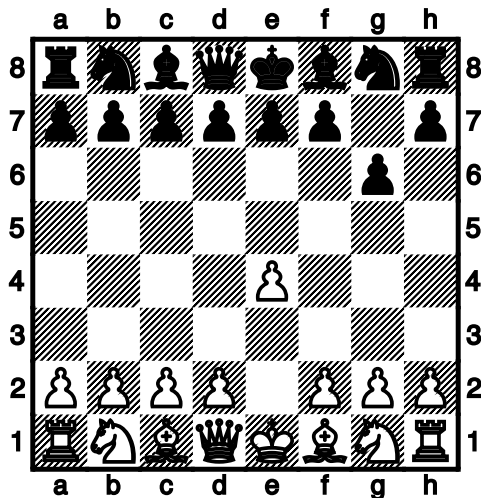
1.e4 ♖f6



2.e5 ♖d5 3.d4 [3.c4 ♖b6 4.d4 d6 5.exd6 cxd6 6.♗c3 g6 7.♗e3 ♗g7 8.♞c1 0-0] 3...d6 4.♗f3 ♗g4 5.♗e2 e6 6.0-0 ♗e7 7.c4 ♖b6 8.♗c3 0-0

La défense moderne

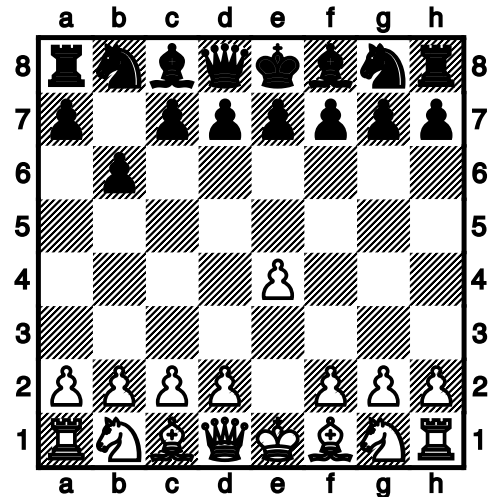
1.e4 g6



[Au contraire de la défense Pirc, les Noirs vont ici placer leur cavalier en e7 afin de ne pas obstruer la diagonale de leur fou g7] 2.d4 ♗g7 3.♗c3 d6 4.♗e3 ♗c6 5.♞d2 e5

La défense Owen

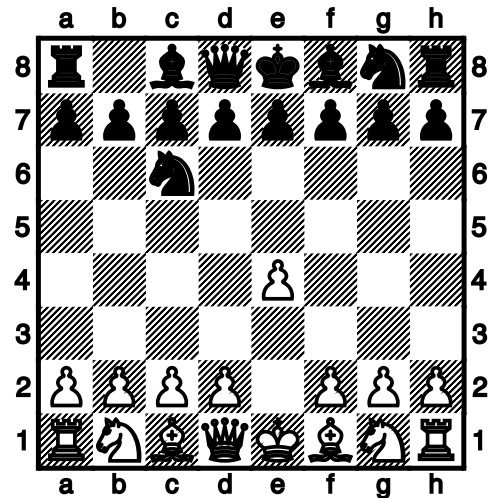
1.e4 b6



[Ouverture pratiquée par le joueur anglais John Owen (1827–1901)] 2. d4 ♗b7 3.♗d3 e6 4.♗f3 c5 5.c3 ♗f6 6.♞e2 ♗e7 7.0-0 ♗c6

La défense Nimzovitch du pion roi

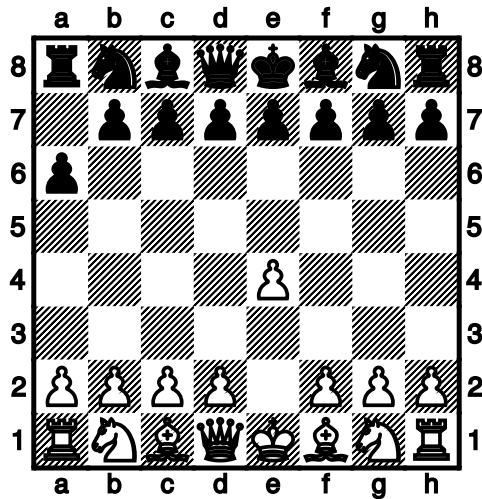
1.e4 ♗c6



2.d4 d5 [2...e5 3.dxe5 (3.d5 ♗ce7 4.c4 ♗g6 5.♗e3 ♗b4+ 6.♗d2 ♗f6 7.f3 ♞e7 8.♗e2 0-0) 3...♗xe5 4.♗f3 ♗xf3+ 5.♞xf3 ♞f6 6.♞g3 ♞g6] 3.e5 ♗f5 4.c3 e6 5.♗d3 ♗ge7 6.♗e2 ♞d7 7.0-0

La Saint-Georges

1.e4 a6



[Très marginale en tournoi, cette ouverture a notamment permis au joueur anglais Tony Miles,

aux commandes des Noirs, de vaincre Anatoli Karpov en 1980 : 1.e4 a6 2.d4 b5 3.♟f3 ♞b7 4.♞d3 ♟f6 5.♞e2 e6 6.a4 c5 7.dxc5 ♞xc5 8.♟bd2 b4 9.e5 ♟d5 10.♟e4 ♞e7 11.0-0 ♟c6 12.♞d2 ♞c7 13.c4 bxc3 14.♟xc3 ♟xc3 15.♞xc3 ♟b4 16.♞xb4 ♞xb4 17.♞ac1 ♞b6 18.♞e4 0-0 19.♟g5 h6 20.♞h7+ ♟h8 21.♞b1 ♞e7 22.♟e4 ♞ac8 23.♞d3 ♞xc1 24.♞xc1 ♞xb2 25.♞e1 ♞xe5 26.♞xd7 ♞b4 27.♞e3 ♞d5 28.♞xd5 ♞xd5 29.♟c3 ♞c8 30.♟e2 g5 31.h4 ♟g7 32.hxg5 hxg5 33.♞d3 a5 34.♞g3 ♟f6 35.♞g4 ♞d6 36.♟f1 ♞e5 37.♟e1 ♞h8 38.f4 gxf4 39.♟xf4 ♞c6 40.♟e2 ♞h1+ 41.♟d2 ♞h2 42.g3 ♟f3 43.♞g8 ♞g2 44.♟e1 ♞xe2 45.♞xe2 ♞xg3 46.♞a8 ♞c7 0-1]

2.d4 b5 3.♟f3 ♞b7 4.♞d3 e6 5.0-0 c5 6.c3 ♟f6 7.♞e1 ♞e7 8.♞g5 d6

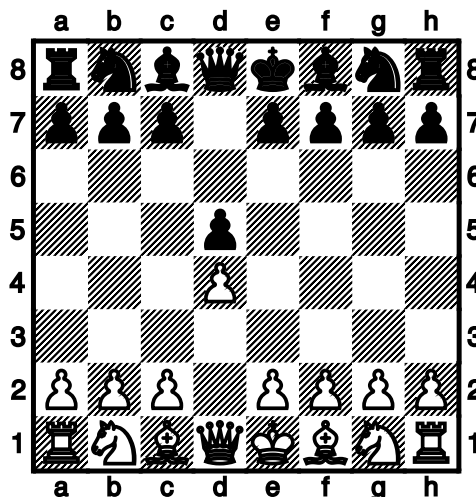




Alexandre Alekhine (champion du monde 1927-1935 et 1937-1946)

Les jeux fermés

1.d4 d5



Ce type de début est caractérisé par les coups 1. d4 d5.

Ces débuts sont traditionnellement considérés comme menant à des parties plus positionnelles durant lesquelles l'affrontement est indirect. Chaque joueur cherchant à mettre en place une structure optimisée plutôt qu'à obtenir un gain matériel ou territorial à court terme.

On retrouve la symétrie des jeux ouverts (1. e5) et donc les mêmes idées générales de part et d'autre. Mais les pions dame avancés de deux pas restent protégés, alors que les pions roi ne l'étaient pas.

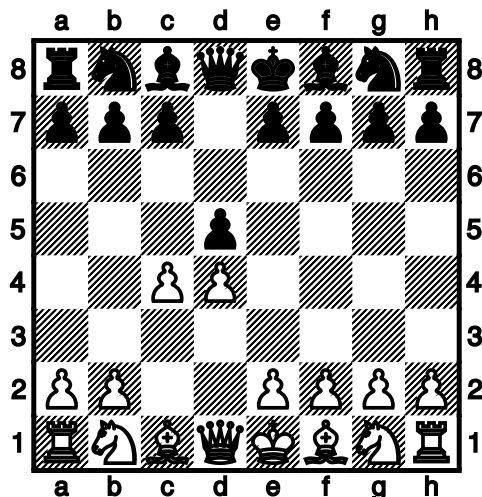
Notons que la quasi-totalité des parties se poursuit par le Gambit dame 2. c4, attaque de flanc par un autre pion visant à éliminer/échanger le pion central noir

Statistiques sur les réponses

2.c4 ±/=	65456
2.♘f3 ±/=	18024
2.♙g5 =	1184
2.♘c3 =	833
2.♙f4 =	646

Le gambit de la dame

1.d4 d5 2.c4



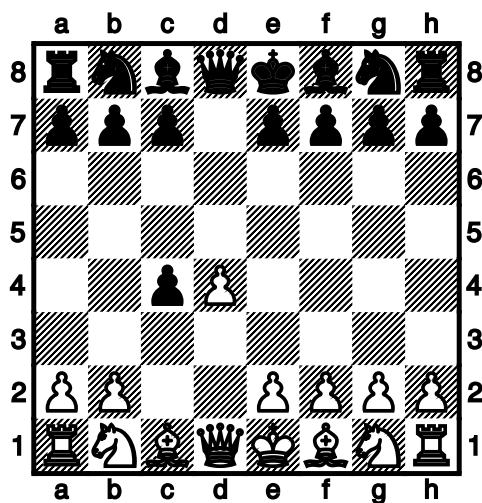
[Cette avance latérale du pion c est de loin le coup le plus joué. Les alternatives donnent bien souvent un ton calme à la partie]

Statistiques sur les réponses

2...c6 ±/=	26740
2...e6 ±/=	26084
2...dxc4 ±/=	9576
2...♟c6 ±/=	1324
2...e5 ±	783
2...♞f5 ±	549
2...♟f6 ±/±	291
2...c5 ±	105

Le gambit de la dame accepté

1.d4 d5 2.c4 dxc4

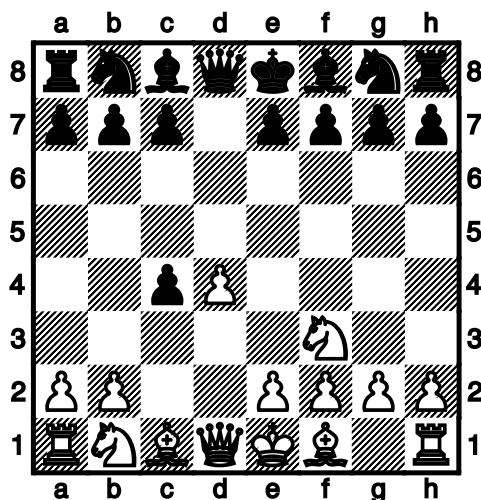


[La prise du pion donne un jeu libre aux Blancs qui vont pouvoir jouer e4 par la suite en vue de contrôler idéalement le centre. Attention : si ce début est parfois joué à plus haut niveau, les Noirs

ne doivent nullement s'aventurer à essayer de conserver le pion]

La variante avec Cf3

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♞f3

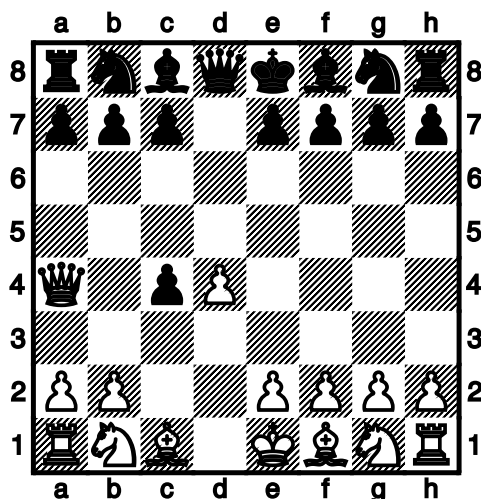


1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♞f3 ♟f6 [3...a6 4.e3 b5 5.a4 (La réponse usuelle lorsque les Noirs s'accrochent en vain au pion) ♟b7 6.b3 (Typique : les Blancs minent les pions noirs) e6 7.axb5 axb5 8.♞xa8 ♟xa8 9.bxc4 bxc4 10.♟xc4 ♞f6 11.0-0] 4.e3 e6 5.♟xc4 c5 [Un coup clef dans cette position : les Noirs créent une tension au centre et menacent dans une certaine mesure de créer un pion isolé en d4] 6.0-0 a6 7.♞e2 b5 8.♟b3 ♟b7 9.♞d1 ♞bd7 10.♞c3 ♞b6

.

La variante avec Da4+

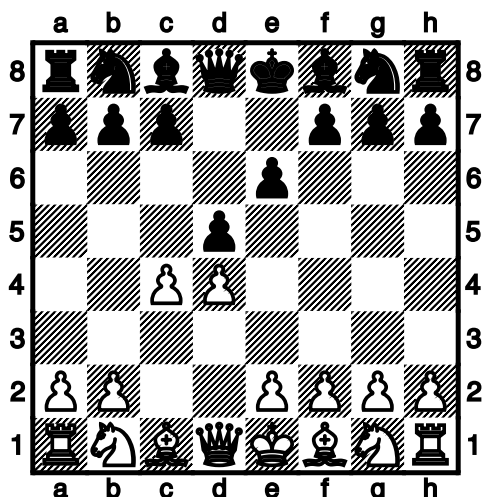
1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♞a4+ ?!



[Ce type de coup est souvent joué par les débutants. Récupérer le pion via ce chemin est possible mais c'est au prix d'une hasardeuse sortie de la reine] 3.... ♟c6 4.♞f3 ♟f6 5.♞xc4 ♟e6 6.♞a4 ♟d5

La défense orthodoxe

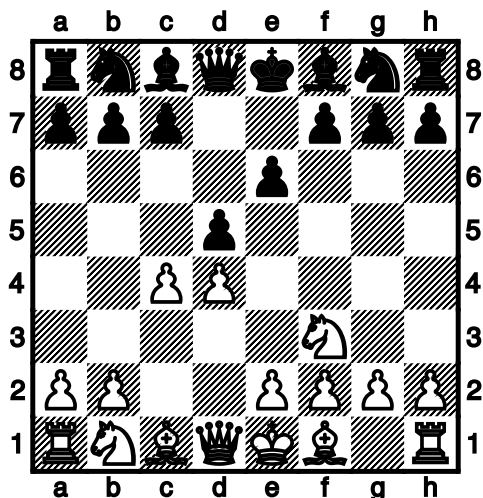
1.d4 d5 2.c4 e6



[Un choix solide mais qui pose un problème aux Noirs : comment développer leur fou c8 ? D'une manière générale les Noirs tenteront d'égaliser grâce à une avance du pion en c5 ou en e5 après une (longue) préparation]

La variante avec Cf3

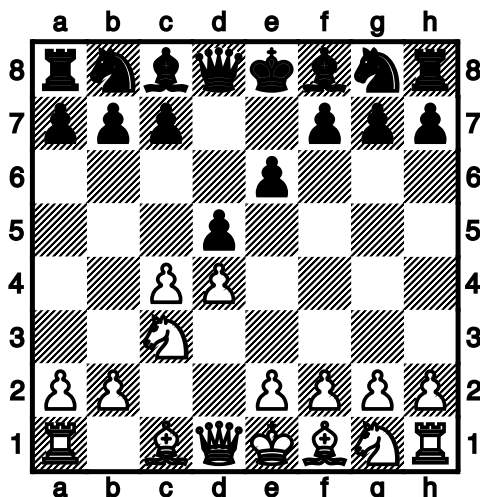
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3



3. ... c6 4.♝c2 ♘f6 5.g3 ♘bd7 6.♙g2 ♙d6 7.0-0 0-0 8.♘bd2 ♝e7 9.e4

La variante avec Cc3

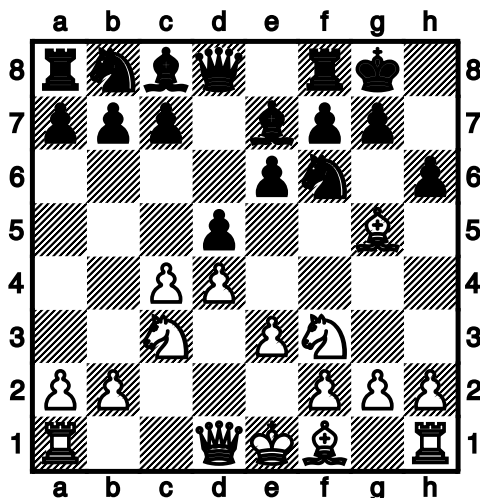
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3



3. ... ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3 0-0 6.♘f3 ♘bd7 7.♞c1 [Vise à exercer une pression future sur la colonne c] c6 8.♙d3 dxc4 9.♙xc4 ♘d5 10.♙xe7 ♝xe7 11.0-0 ♘xc3 12.♞xc3 e5 13.♝c2

La variante Tartakower

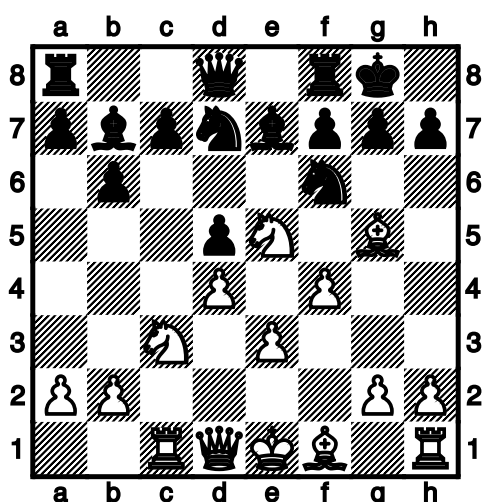
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3 0-0 6.♘f3 h6



•7.♙h4 b6 [Vise à soutenir l'avance c5. Et si jamais les Blancs prennent ce pion, les Noirs répondront par bxc5 afin d'obtenir deux pions liés mobiles] 8.♙d3 ♙b7 9.0-0 ♘bd7 10.♝e2 c5

L'attaque Pillsbury

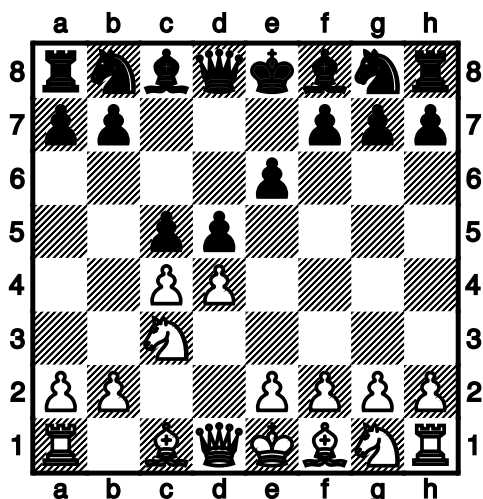
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3 ♘bd7 6.♙f3 0-0 7.♖c1 b6 8.cxd5 exd5 9.♙e5 ♙b7 10.f4



10. ... a6 11.♙d3 c5 12.0-0 c4 13.♙f5

La défense Tarrasch

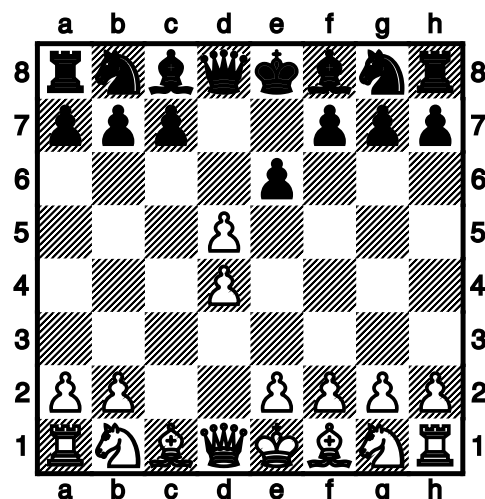
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5



[Siegbert Tarrasch fut l'un des premiers propagandistes de cette ligne. Boris Spassky l'employa avec succès lors du championnat du monde d'échecs de 1969 contre Tigran Petrossian. Garry Kasparov l'employa également au début de sa carrière, avec des résultats satisfaisants] 4.cxd5 exd5 5.♙f3 [5.dxc5?! (le gambit n'est quasi jamais joué car il donne un jeu dynamique aux Noirs) 5...d4 6.♙a4 b5 7.cxb6 axb6 8.b3 ♘f6] ♘c6 6.g3 ♘f6 7.♙g2 ♙e7 8.0-0 0-0 9.♙g5 cxd4 10.♘xd4 h6 11.♙e3 ♖e8 12.♖c1

La variante d'échange

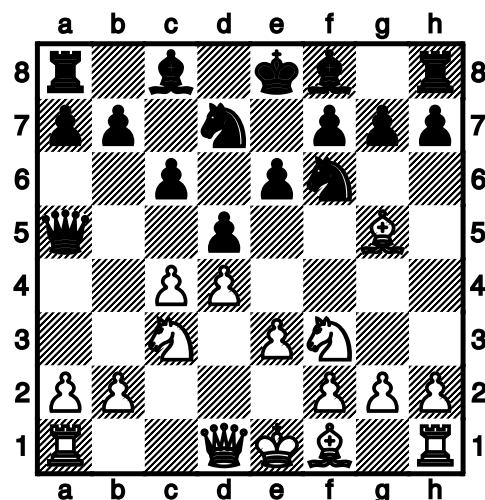
1.d4 d5 2.c4 e6 3.cxd5



[Cette prise rapide du pion donne généralement un léger avantage positionnel aux Blancs mais long à concrétiser. Notons que maintenant le fou c8 dispose de plusieurs cases de sortie] 3. ... exd5 4.♘c3 ♘f6 5.♙g5 ♙e7 6.e3 0-0 7.♙d3 ♘bd7 8.♙c2 ♖e8 9.♙ge2 ♘f8 10.0-0 c6 11.♖ab1 a5 12.a3 ♙g6 13.b4 [Avec une attaque de minorité]

La défense Cambridge-Spring

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♘bd7 5.e3 c6 6.♙f3 ♙a5

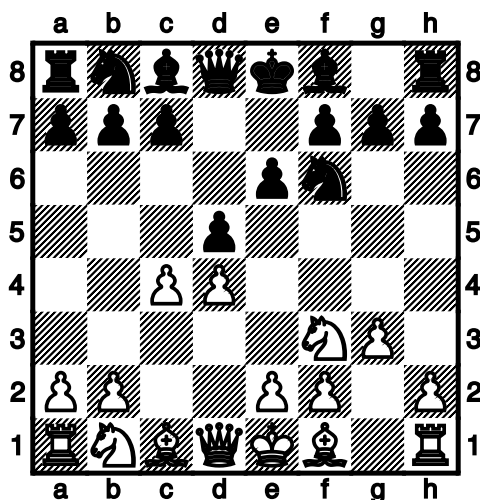


•[Cette ouverture tire son nom d'un tournoi joué en 1904 à Cambridge Springs (Pennsylvanie, États-Unis), au cours duquel la défense fut employée à plusieurs reprises. À haut niveau, on l'a retrouvé dans les mains d'Efim Bogoljubov, Vassily Smyslov ou encore de Garry Kasparov. Avec leur dernier coup Da5, les Noirs brisent le clouage sur la diagonale h4-d8 et clouent à leur tour le cavalier c3 (exploitant l'absence du fou dame sur l'aile dame). Si les Noirs jouent dxc4 par

la suite, il peut y avoir des menaces sur le fou g5. La variante principale continue avec 7...Fb4 avec la menace Ce4 et la pression sur la diagonale a5-e1] 7.♖d2 [7.cxd5 ♖xd5 8.♗d2 ♕b4 9.♞c1 h6 10.♕h4 c5; 7.♕xf6 ♖xf6 8.♖d2 ♕b4 9.♗c2 0-0 10.♕d3 ♞e8 11.0-0 e5] 7...♕b4 8.♗c2 0-0 9.♕e2 e5

L'ouverture catalane

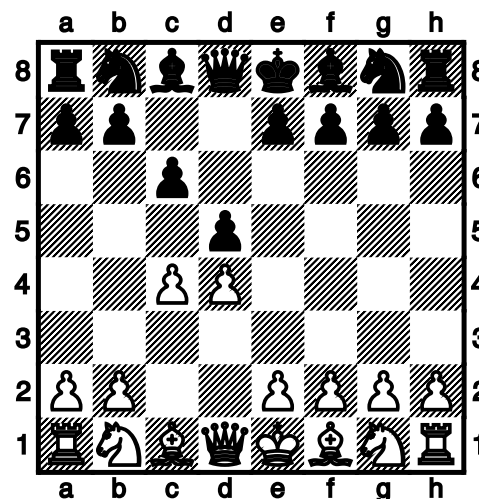
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖f3 ♖f6 4.g3



[La catalane est une ouverture que l'on peut considérer comme un mélange de gambit dame et d'ouverture Réti : les Blancs jouent d4 et c4, puis mettent leur fou en fianchetto en g2. Les Noirs ont deux approches à leur disposition pour contrer la catalane. La catalane ouverte : ils jouent ...dxc4, puis choisissent de conserver leur pion d'avance (par ...b5) ou non, auquel cas ils l'abandonnent en échange d'un gain de temps qui va leur permettre de s'offrir un peu d'espace. La catalane fermée : ils ne capturent pas le pion en c4; cela a pour effet de resserrer leur position quelques coups durant, mais il s'agit malgré tout d'une riposte solide. L'actuel champion du monde Anand est un spécialiste de cette ouverture] 4. ... ♕e7 [4...dxc4 A) 5.♗a4+ ♖bd7 6.♕g2 a6 7.♗xc4 b5 8.♗c2 (8.♗c6) 8...♕b7 9.0-0 c5 10.a4; B) 5.♕g2 5...♖c6 6.♗a4 ♕b4+ 7.♕d2 ♖d5 8.♕xb4 ♖dxb4 9.0-0 ♞b8 10.♖c3 a6 11.♖e5 0-0 12.♖xc6 ♖xc6 13.♕xc6 bxc6 14.♗xc4 ♞xb2 15.♞ab1 ♞b6] 5.♕g2 0-0 6.0-0 dxc4 7.♗c2 a6 8.a4 ♕d7 9.♗xc4 ♕c6 10.♕g5 ♕d5 11.♗d3 c5 12.♖c3

La défense slave

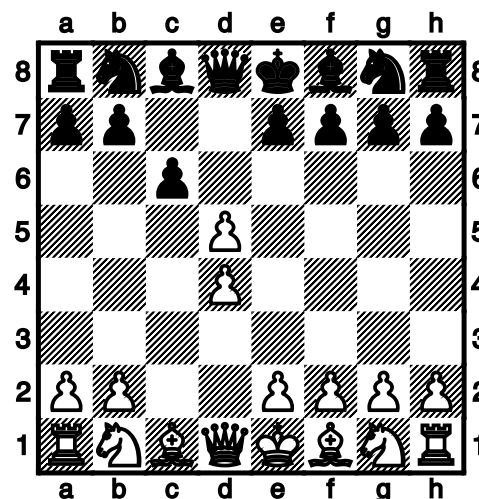
1.d4 d5 2.c4 c6



[Peu jouée au 19ème siècle sauf par des joueurs tels que Tchigorine ou Alapin, cette ouverture est aujourd'hui à la mode et pratiquée par les plus forts GMI. Au contraire de la défense orthodoxe, qui enferme temporairement et parfois pour longtemps le fou c8. Les Noirs ont ici la liberté de le placer en f5 ou g4]

La variante d'échange

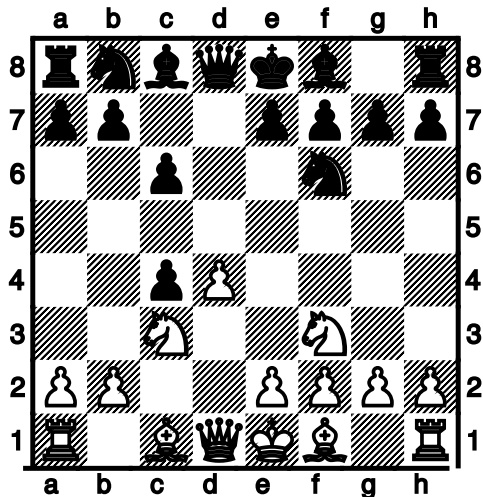
1.d4 d5 2.c4 c6 3.cxd5



4.♖c3 ♖f6 5.♖f3 ♖c6 6.♕f4 ♕f5 [6...e6 7.e3 ♕d6 8.♕xd6 ♗xd6 9.♕d3 0-0 10.0-0 ♕d7 11.♞c1 ♞fc8 12.♗e2; 6...a6 7.e3 ♕g4 8.♕e2 e6 9.0-0 ♕e7 10.♖e5 ♕xe2 11.♗xe2 ♞c8 12.♞fc1 0-0] 7.e3 e6 8.♕d3 [8.♕b5 ♖d7 9.♗a4 ♞c8 10.0-0 a6 11.♕xc6 ♞xc6 12.♞fc1 ♕e7 13.♖e2 ♗b6 14.♞xc6 bxc6 15.♞c1] 8...♕xd3 9.♗xd3 ♕d6 10.♕xd6 ♗xd6 11.0-0 0-0 12.♞fc1 ♞fc8 13.♖e2

Le gambit slave accepté

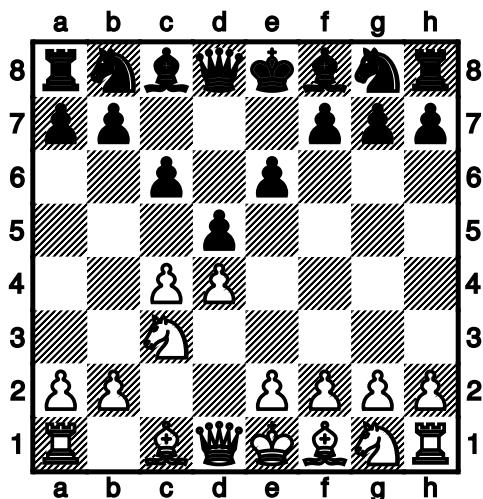
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♙c3 dxc4



5.a4 ♘f5 [5...♗g4 6.♙e5 ♗h5 7.g3 e6 8.♗g2 ♗b4 9.0-0 ♘d5 10.♞c2] 6.e3 e6 7.♗xc4 ♗b4 8.0-0 0-0 9.♞e2 ♘bd7 10.e4 ♗g6 11.♙d3 ♙h5 12.♙f4

La défense semi-slave

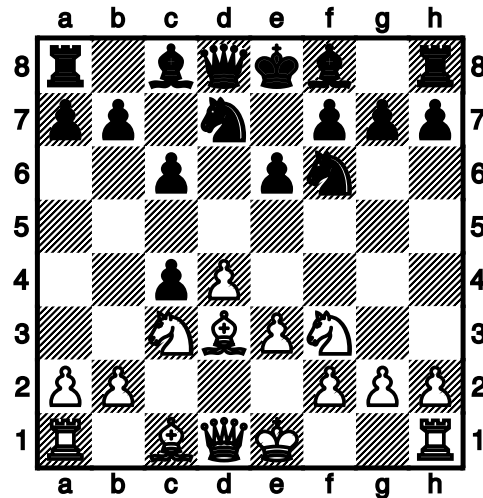
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♙c3 e6



4.e3 [4.♘f3 dxc4 5.a4 ♗b4 6.e3 b5 7.♙d2 a5 8.axb5 ♗xc3 9.♗xc3 cxb5 10.b3 ♗b7 11.bxc4 b4 12.♗b2 ♘f6 13.♙d3 ♘bd7 14.0-0 0-0 15.♞c2] 4...f5 5.♙d3 ♘f6 6.♙ge2 ♙d6 7.f3 0-0 8.♞c2

La défense de Méran

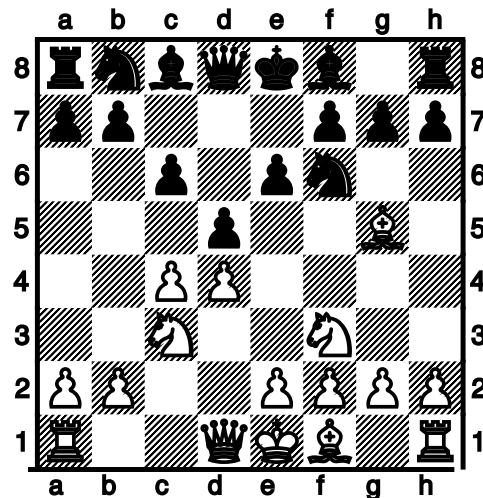
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♙c3 4.e3 ♘f6 5.♘f3 ♘bd7 6.♙d3 dxc4



7.♗xc4 b5 8.♙d3 a6 9.e4 c5 10.e5 cxd4 11.♘xb5 axb5 12.exf6 ♞b6

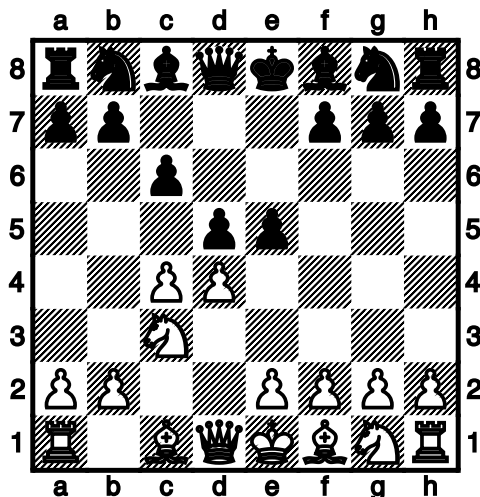
La défense Botvinnik (anti-Méran)

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♙c3 e6 5.♙g5



5. ... h6 [5...dxc4 6.e4 b5 7.e5 h6 8.♗h4 g5 9.♘xg5 hxg5 10.♗xg5 ♘bd7 11.exf6 ♗b7 12.g3 c5 13.d5 ♞b6 14.♗g2 0-0-0 15.0-0 b4] 6.♗xf6 ♞xf6 7.e3 ♘d7 8.♙d3 dxc4 9.♗xc4 g6 10.0-0 ♙g7 11.♖c1 0-0 12.e4

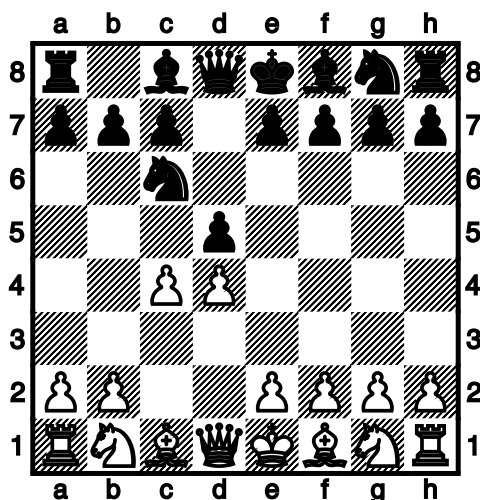
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♟c3 e5



[Pour éviter le gambit 3. ... e5, les Blancs jouent davantage Cf3 que Cc3] 4.dxe5 d4 5.♟e4 ♟a5+ 6.♟d2 ♟xe5 7.♟g3 ♟f6 8.♟f3 ♟d6 9.♟c2 ♟e7 10.0-0 0-0 11.e3 dxe3 12.♟c3 ♟c7 13.fxex3

La défense Tchigorine

1.d4 d5 2.c4 ♟c6



[La défense Tchigorine tire son nom du grand maître russe du 19ème siècle Mikhail Tchigorine. Cette défense viole quelques principes de base : les Noirs ne défendent pas le pion central d5, ils bloquent le pion c7 et échangent souvent fou contre cavalier, concédant ainsi la paire de fous. En échange, les Noirs se développent rapidement et exercent une pression sur le centre. Bien que cette ouverture soit critiquée, elle semble jouable pour les Noirs, et peut être employée comme arme surprise. Le grand maître international Alexander Morozevitch l'a employée régulièrement dans les années 1990 et lui a redonné de l'attrait]

3.♟c3 [3.♟f3 ♟g4 (3...e5 4.dxe5 ♟b4+ 5.♟d2 dxc4 6.e3 ♟e6 7.♟c2 ♟d5) 4.cxd5 ♟xf3 5.gxf3 ♟xd5 6.e3 e5 7.♟c3 ♟b4 8.♟d2 ♟xc3 9.bxc3 ♟d6 10.♟b1 b6 11.f4 exf4 12.e4 ♟ge7 13.♟f3; 3.cxd5 ♟xd5 4.e3 e5 5.♟c3 ♟b4 6.♟d2 ♟xc3 7.bxc3 (7.♟xc3) 7...♟f6 8.c4; 3.e3 e5 4.dxe5 d4 5.a3 a5 6.♟f3 ♟c5 7.exd4 ♟xd4] 3...dxc4 [3...♟f6 4.cxd5 ♟xd5 5.e4 ♟xc3 6.bxc3 e5 7.d5 ♟b8 8.♟f3 ♟d6 9.♟e2 0-0 10.0-0 ♟d7] 4.♟f3 ♟f6 5.e4 ♟g4 6.♟e3 e6 7.♟xc4 ♟b4 8.♟c2 0-0 9.♟d1 ♟e7 10.♟e2 e5

Voici une partie illustrative avec le grand champion russe aux commandes des Noirs.

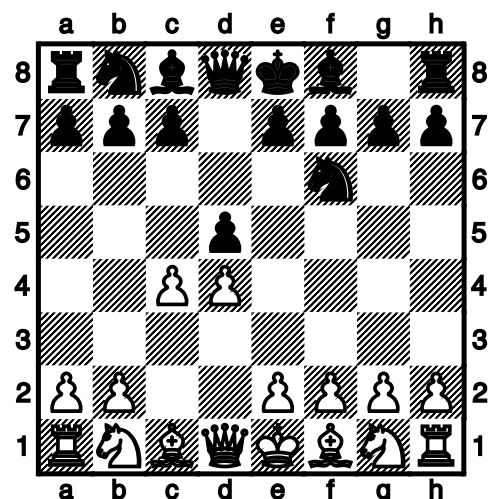
Teichmann R., Tchigorine M.
Cambridge Springs, 1904

1.d4 d5 2.c4 ♟c6 3.♟f3 ♟g4 4.cxd5 ♟xf3 5.dxc6 ♟xc6 6.♟c3 e6 7.♟f4 ♟f6 8.e3 ♟b4 9.♟b3 ♟d5 10.♟g3 0-0 11.♟d3 ♟g5 12.♟c2 f5 13.♟e5 ♟f7 14.0-0-0 ♟xc3 15.bxc3 b5 16.♟hg1 ♟e7 17.♟df1 ♟a3+ 18.♟d2 b4 19.c4 ♟a4 20.♟b1 ♟c3 21.♟a1 ♟d8 22.g4 ♟e4+ 23.♟e2 ♟c5 24.♟b1 ♟xd3 25.♟xd3 ♟xa2+ 26.♟f3 ♟c2 0-1

Lors de la finale des candidats pour le championnat du monde de 1984 Smyslov essaya cette ouverture face au futur champion du monde Garry Kasparov. Il en résultait une nulle en 26 coups. Ce qui n'est pas si mal !

La défense Marshall

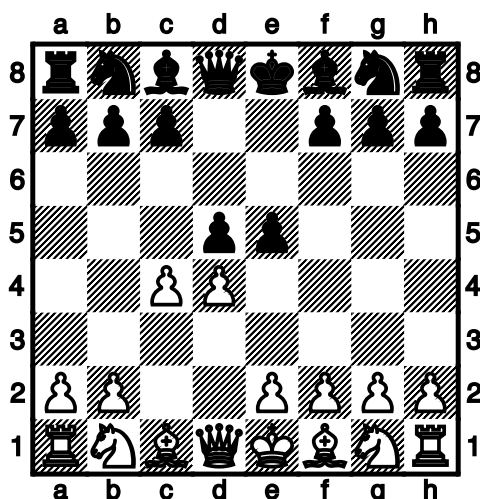
1.d4 d5 2.c4 ♟f6



[Un coup faible régulièrement joué par les débutants. Le cavalier noir qui va reprendre en d5 sera rapidement attaqué par un futur pion e4] 3.cxd5 ♟xd5 4.♟f3 e6 [4...g6 5.e4 ♟b6 6.h3 ♟g7 7.♟c3 0-0 8.♟e2 ♟c6 9.♟e3 e5] 5.e4 ♟f6 6.♟c3 ♟e7 7.♟c4

Le contre-gambit Albin

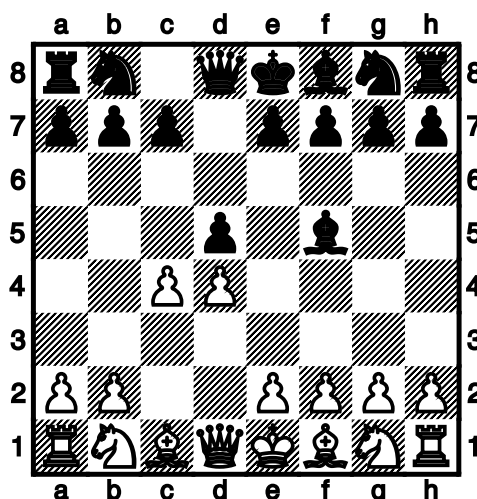
1.d4 d5 2.c4 e5



[Le contre-gambit Albin a été lancé par le joueur roumain Adolf Albin en 1893 à New York contre le futur champion du monde Emmanuel Lasker, puis en 1896, contre Mikhaïl Tchigorine à Nuremberg. Il connut un grand succès au tournoi de Munich en 1900 et fut adopté par les grands attaquants de l'époque : Frank Marshall, Jacques Mieses et Xavier Tartakover. Sa vogue s'éteignit avec la première guerre mondiale. Il fut cependant encore sporadiquement utilisé par la suite. Par contre, certains adeptes l'utilisent assez volontiers dans la compétition par correspondance. Depuis 2004, Alexander Morozevitch a relancé le débat au sujet du contre-gambit en y apportant des idées nouvelles et en jouant celui-ci, avec des résultats très positifs, contre certains des meilleurs joueurs du monde. Signalons que Luc Henris a rédigé, aux Editions Marchand, un livre fort complet sur ce début] 3.dxe5 d4 4.♟f3 ♟c6 5.g3 [5.a3] 5...♞g4 [5...♞e6 6.♟bd2 ♞d7 7.♞g2 0-0-0 8.0-0 h5 9.♞a4] 6.♞g2 ♞d7 7.0-0 0-0-0 8.♞b3

La défense via 2. ... ♟f5 (défense baltique)

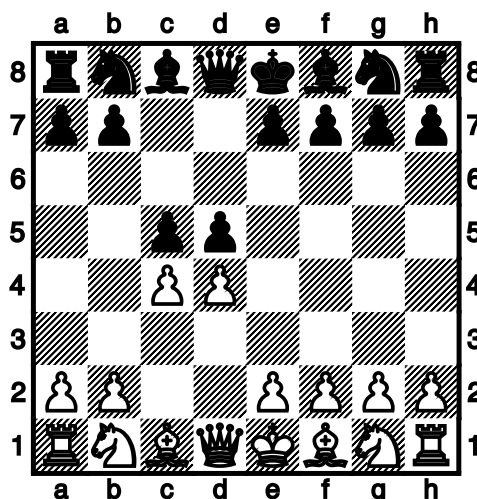
1.d4 d5 2.c4 ♟f5



[Une ouverture peu fréquente mais jouable. Un seul souci : le pion b7 n'est plus défendu et il n'est donc par rare que les Blancs l'attaquent après avoir joué Db3. Un piège à connaître dans certaines variantes : les Noirs menacent Fxb1 suivi de Da5 échec avec capture du pion a2 qui n'est plus défendu par la tour] 3.♟f3 e6 4.♞b3 ♟c6 5.♞d2 ♞b8 6.e3 ♟f6 7.♞e2 ♞e7 8.0-0 0-0 9.♞c1

La défense autrichienne

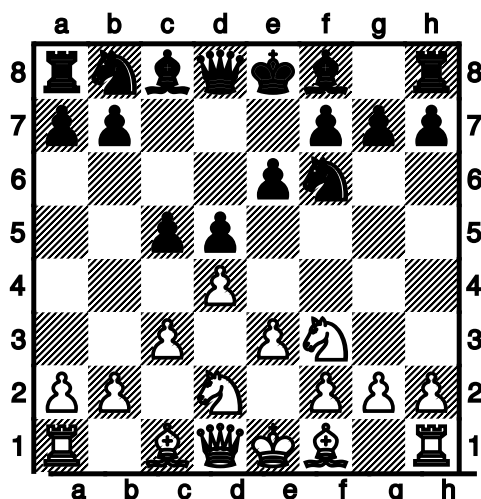
1.d4 d5 2.c4 c5



[Une ouverture jouée à l'occasion par Alberic O'Kelly. Les Blancs doivent l'étudier pour savoir comment en éviter les pièges] 3.cxd5 ♟f6 4.dxc5 [4.e4 ♟xe4 5.dxc5 ♟xc5 6.♟f3 e6 7.♟c3 exd5 8.♞xd5] 4...♞xd5 5.♞xd5 ♟xd5 6.e4 ♟b4 7.♟a3 e5 8.♞e3

Le système Colle

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.e3 e6 4.♘bd2 c5 5.c3



[Le système Colle est une ouverture d'échecs pour les Blancs. Elle tire son nom de son créateur, Edgar Colle, qui l'a mise au point dans les années 1920. Cette variation du gambit dame fut aussi développée par George Koltanowski à qui on

l'associe parfois, et est caractérisée par un développement restreint et systématique des pièces blanches en vue de réaliser rapidement la poussée e4. En ignorant les réponses noires, le plan des Blancs se déroule comme suit :

d4 e3 Cf3 Fd3 O–O Te1 c3 Cbd2 e4

L'ordre des coups peut varier. C'est un système solide de développement, mais son inflexibilité fait qu'il n'offre rien de mieux que l'égalité contre le meilleur jeu noir. Il peut être utilisé pour éviter de longues variantes théoriques, pour forcer l'adversaire à réfléchir tôt dans la partie] 5. ... ♘c6 [5...♘bd7 6.♘d3 ♘d6 7.0–0 0–0 8.♖e1 ♗c7 9.e4 cxd4 10.cxd4 dxe4 11.♘xe4] 6.♘d3 ♘d6 7.0–0 0–0 8.dxc5 ♗xc5 9.e4 ♗c7 10.exd5 exd5 11.♘b3 ♗b6 12.♗c2

Les jeux semi-fermés

Ce type de début est caractérisé par le coup 1. d4 suivi d'une autre réponse que 1. ... d5.

Les Noirs rompent donc la symétrie. Cet ensemble d'ouvertures a été prôné par l'école hypermoderne. Il fait souvent référence au jeu d'échecs indiens (d'où le terme de défenses indiennes) dans lequel il n'était pas permis d'avancer de deux cases un pion situé encore sur sa case de départ.

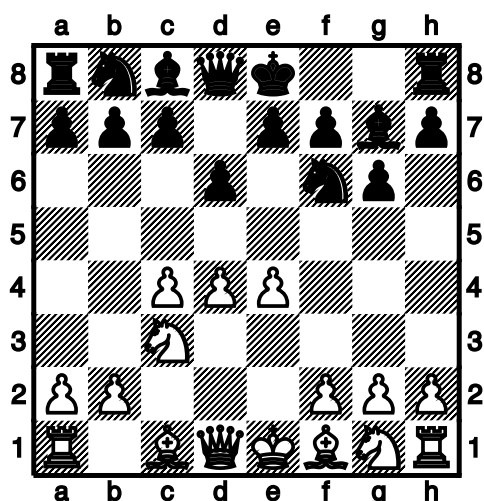
L'objectif, pour les Noirs, est de contrôler le centre à distance sans l'occuper. Ils ne peuvent toutefois permettre aux Blancs d'installer un centre puissant et c'est la raison pour laquelle la suite courante est Cf6, empêchant l'immédiat 2.e4.

Statistiques sur les réponses

1... ♘f6 ±/=	211991
1... d5 ±/=	87402
1... e6 ±/=	15224
1... f5 ±/=	10088
1... d6 ±/=	9088
1... g6 ±/=	8056
1... c5 ±	4053
1... ♘c6 ±	725
1... c6 ±/=	534
1... b6 ±	315
1... b5 ±	284
1... e5 ±	93

La défense Est-Indienne

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♘g7 4.e4 d6



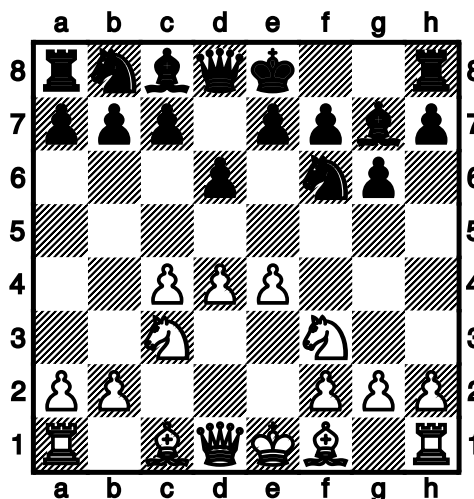
[L'Est-Indienne fait partie des ouvertures dites hypermodernes, qui ont commencé à apparaître régulièrement dans les tournois dans les années 1920. Cependant, elle n'était alors pas considérée comme très valable. Dans les années 1920, elle fut utilisée presque uniquement par des joueurs anglais (comme Frederick Yates, par exemple), puis de façon très épisodique par Richard Réti, Xavier Tartakover et Max Euwe. Après la seconde guerre mondiale, elle devint l'arme redoutable des joueurs soviétiques de l'époque (en particulier Isaac Boleslavsky et David Bronstein, puis Efim Geller et la génération montante des champions soviétiques), qui enrichirent considérablement sa théorie. L'Est-Indienne devint alors une défense de premier plan]

Statistiques sur les réponses

5. ♗f3 ±/=	9347
5. f3 ±/=	8589
5. ♗e2 ±/=	7674
5. f4 =	2159
5. h3 =	1407
5. ♗d3 =	994
5. ♗ge2 =	612
5. ♗g5 ±/=	553
5. g3 =	217

Variante avec 5. Cf3

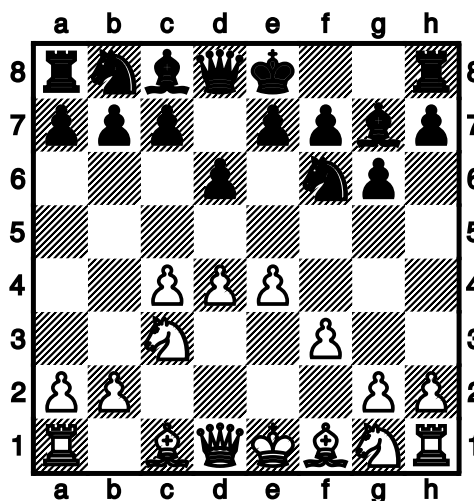
1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♘g7 4.e4 d6 5.♗f3



5. ... 0-0 6.♗e2 e5 [6...♗bd7 7.0-0 e5 8.♖e1 c6 9.♗f1 a5 10.♖b1 ♖e8 11.d5 ♗c5 12.b3] 7.0-0 ♗c6 8.d5 ♗e7 9.♗e1 [9.b4] 9...♗d7 10.♗d3 f5 11.♗d2 ♗f6 12.f3 f4 13.c5

Variante Sämisch

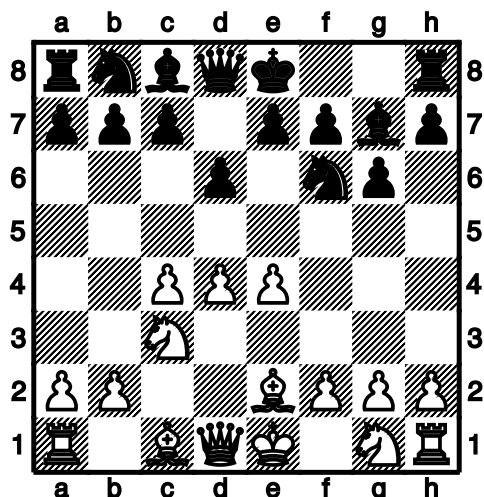
1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♘g7 4.e4 d6 5.f3



5. ... 0-0 6.♗e3 [6.♗g5] 6...e5 [6...♗c6 7.♗ge2 a6 8.♗d2 ♖b8 9.♗c1 e5 10.d5 ♗d4 11.♗b3 ♗xb3 12.axb3 c5] 7.d5 c6 8.♗d3 cxd5 9.cxd5 ♗h5 10.♗ge2 f5 11.exf5 gxf5 12.0-0 ♗d7 13.♖c1 ♗c5 14.♗b1

.
. .
. .
. .
. .
. .
. .
. .
. .

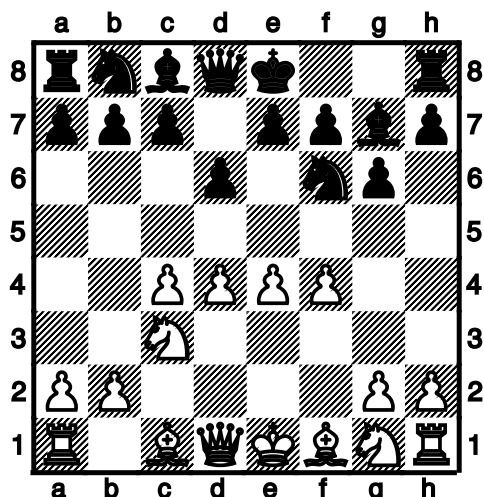
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6 5.♙e2



5. ... 0-0 6.♙g5 ♘bd7 [6...c5 7.d5 h6 8.♙f4 e6] 7.♙d2 e5 8.d5 ♘c5 9.f3 a5 10.h4

Attaque des quatre pions

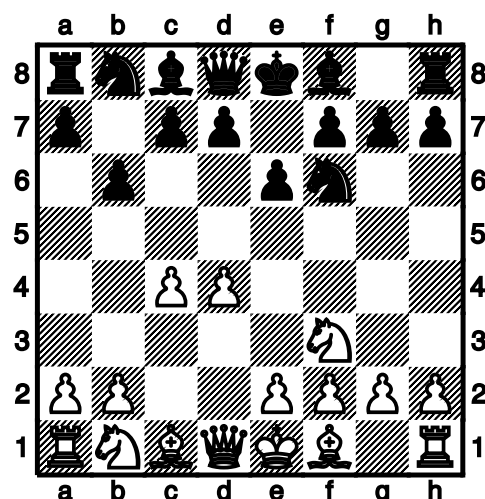
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6 5.f4



5. ... 0-0 6.♘f3 c5 7.d5 e6 [7...b5] 8.♙e2 exd5 9.cxd5 ♖e8 [9...♙g4 10.0-0 ♘bd7 11.♖e1 ♖e8 12.h3 ♙xf3 13.♙xf3 ♙a5] 10.e5 dxe5 11.fxe5 ♘g4 12.♙g5 ♙b6 13.0-0 ♘xe5 14.♘xe5 ♙xe5 15.♙c4

La défense Ouest-Indienne

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6

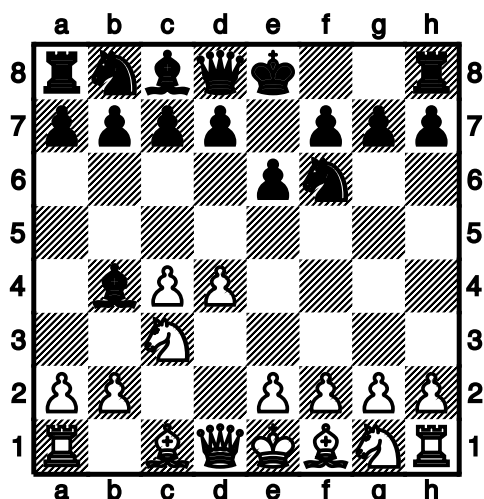


[Le coup 3...b6 prépare le développement en fianchetto du fou dame noir afin de contrôler les cases e4 et d5. Au lieu d'occuper immédiatement le centre avec leurs pions, les Noirs cherchent ainsi à contrôler ce dernier avec leurs pièces, comme dans la défense nimzo-indienne dont la défense Ouest-Indienne est une cousine sur le plan de la stratégie. Toutes deux ont été développées par Aaron Nimzowitsch notamment, et leur ensemble est l'une des réponses les plus réputées au coup 1. d4 (contre 3. Cf3, les Noirs peuvent opter pour la défense Ouest-Indienne et contre 3. Cc3, ils peuvent jouer la défense nimzo-indienne; il leur reste à étudier comment répondre à la partie catalane). Outre 4. Cc3, qui peut revenir dans une variante de la défense nimzo-indienne après ...Fb4, les grandes lignes de la défense Ouest-Indienne sont 4. a3 et 4. g3]

•
4.g3 ♙b7 [4...♙a6 5.b3 ♙b4+ 6.♙d2 ♙e7 7.♙g2 c6 8.♙c3 d5 9.♘bd2 ♘bd7 10.0-0 0-0 11.♖e1 c5 12.e4] 5.♙g2 ♙e7 6.0-0 0-0 7.♘c3 ♘e4 8.♙c2 [8.♘xe4 ♙xe4 9.♘e1 ♙xg2 10.♘g2 d5 11.♙a4 dxc4 12.♙xc4 c5] 8...♘xc3 9.♙xc3 f5 10.b3 ♙f6 11.♙b2 d6 12.♖ad1 ♙e7

La défense Nimzovitch du pion dame

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4



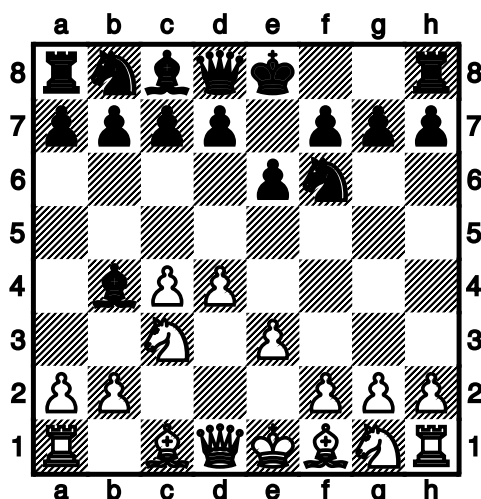
[En raison de sa grande flexibilité et solidité (pour les Noirs), la défense Nimzovitch (Nimzo-Indienne) est très populaire à tous les niveaux de jeux. Elle se caractérise par les coups 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4, quoique des transpositions telles que 1. c4 e6 2. Cc3 Cf6 3. d4 Fb4 sont possibles. Pour éviter la défense nimzo-indienne, les Blancs s'abstiennent souvent de jouer Cc3, en autorisant la défense Ouest-Indienne (permise par 3. Cf3) ou en optant pour la partie catalane (basée sur le coup g2-g3)]

Statistiques sur les réponses

4.e3 =	13333
4.♙c2 ±/=	9060
4.♘f3 =	2089
4.f3 =	1466
4.a3 =	1235
4.♙g5 =	1107
4.g3 =	554
4.♙b3 =	412

Variante Rubinstein

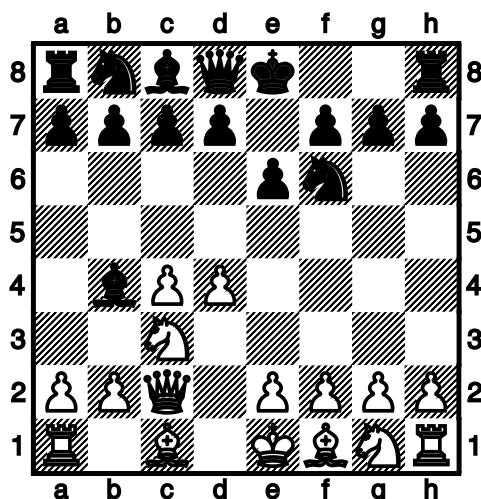
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.e3



[Le système Rubinstein 4. e3 est le plus couramment adopté contre la défense nimzo-indienne. Durant leur carrière, Svetozar Gligoric et Lajos Portisch ont apporté de nombreuses contributions à ce système. La réponse noire la plus courante et la plus flexible est 4...0-0] 4. ... 0-0 [4...c5 5.♘d3 ♘c6 6.♘f3 ♙xc3+ 7.bxc3 d6 8.0-0 e5 9.♘d2 0-0 10.d5 ♘e7 11.♙c2] 5.♘d3 d5 6.♘f3 c5 7.0-0 ♘c6 8.a3 ♙xc3 9.bxc3 dxc4 10.♙xc4 ♙c7 11.♘d3 e5 12.♙c2

Variante classique

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.♙c2

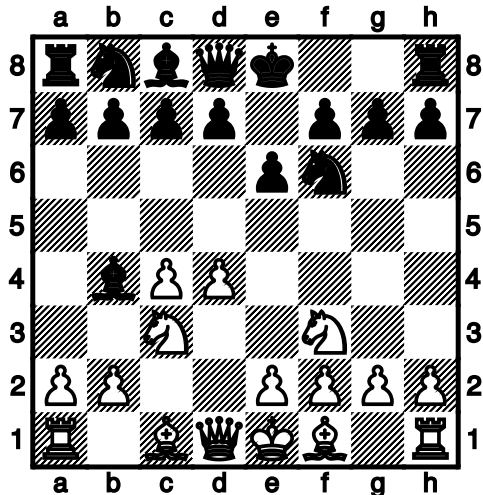


[Dans la variante classique, les Blancs essaient d'obtenir la paire de fous sans démolir leur structure de pions. L'inconvénient de cette variante est que, la dame blanche jouant au moins deux fois durant l'ouverture, les Blancs se trouvent en retard de développement en ce qui concerne leur aile roi. Les Noirs se trouvent donc

bien avisés d'ouvrir le jeu rapidement pour mettre à profit leur avance de développement] 4. ... 0-0 [4...c5 5.dxc5 0-0 6.a3 ♖xc5 7.♗f3 b6 8.♗f4 ♖b7 9.♞d1 ♗c6 10.e3 ♞c8 11.♗e2 ♗e7 12. 0-0] 5.a3 ♗xc3+ 6.♗xc3 b6 7.♗g5 ♖b7 8.f3 h6 9.♗h4 d5 10.e3 ♗bd7 11.cxd5 ♗xd5 12.♗xd8 ♗xc3 13.♗h4 ♗d5 14.♗f2 c5 15.e4

Variante des trois cavaliers

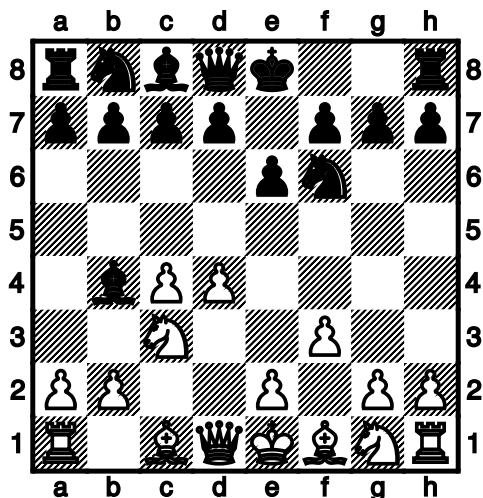
1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♖b4 4.♗f3



4. ... c5 5.g3 cxd4 6.♗xd4 0-0 7.♗g2 d5 8.cxd5 ♗xd5 9.♗b3 ♗c6 10.♗xc6 bxc6 11.0-0 ♗a5 12.♗d2 ♗xc3 13.bxc3 ♗a6

Variante avec 4. f3 (Knoch)

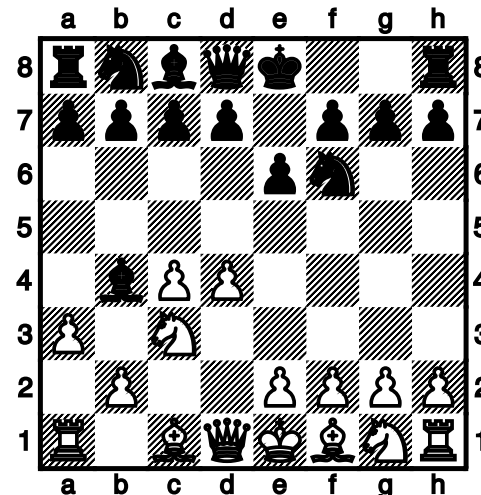
1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♖b4 4.f3



4. ... d5 [4...c5 5.d5 ♗xc3+ 6.bxc3 d6 7.e4 e5 8.♗d3 ♗bd7 9.♗e2 ♗f8 10.h4; 4...0-0 5.e4 d5 6.e5 ♗fd7 7.cxd5 exd5 8.f4 c5 9.♗f3] 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 ♗xd5 8.dxc5 [8.♗d3] 8...♗a5 9.e4 ♗e7 10.♗e3 0-0 11.♗b3 ♗c7 12.♗h3

Variante Sämisch

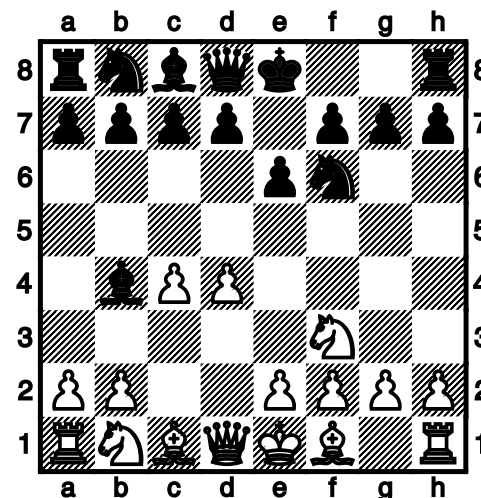
1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♖b4 4.a3



4. ... ♗xc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 [6.f3 d5 7.e3 0-0 8.cxd5 exd5 9.♗d3 ♗c6 10.♗e2 ♞e8 11.0-0 b6 12.♗g3 ♖b7 13.♞a2 ♞c8 14.♞e2] 6...♗c6 7.♗d3 0-0 8.♗e2 b6 9.e4 ♗e8 10.0-0 ♗a6 11.f4 f5 12.♗g3 g6 13.♗e3

La défense Bogo-Indienne

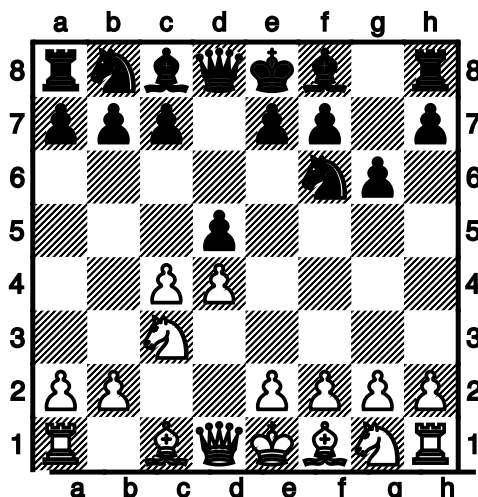
1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗f3 ♖b4+



[Cette ouverture tire son nom du joueur d'échecs russe puis allemand Efim Bogoljubov (1889-1952)] 4.♗d2 [4.♗bd2 b6 5.a3 ♗xd2+ 6.♗xd2 (6.♗xd2 ♖b7 7.e3 0-0 8.♗e2 d6 9.0-0 ♗bd7 10.b4 ♗e4 11.♗c2 f5 12.♗b2 ♗e7) 6...♖b7] 4...♗e7 [4...a5 5.g3 d5 6.♗c2 ♗c6 7.♗g2 dxc4 8.♗xc4 ♗d5 9.♗d3 ♗e4 10.♗xe4 ♗xe4 11.a3 ♗xd2 12.♗bxd2 ♗e7 13.♞c1] 5.g3 ♗c6 6.♗c3 ♗xc3 7.♗xc3 ♗e4 8.♞c1 0-0 9.♗g2 d6 10.d5 ♗d8 11.dxe6 ♗xe6 12.0-0 ♗xc3 13.♞xc3 ♗d7

La défense Grünfeld

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5



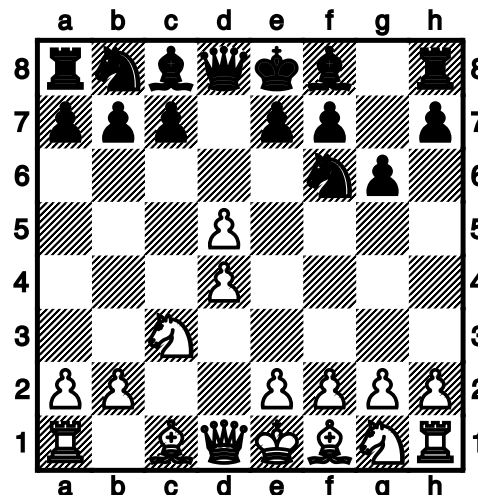
[Ouverture créée par le joueur autrichien Ernst Grünfeld (1893–1962). C'est une ouverture dynamique qui mène à de grandes complications. La défense Grünfeld a été jouée par les champions du monde Vassily Smyslov et Bobby Fischer, avant d'être popularisée par Garry Kasparov qui l'employa lors de ses matches de championnat du monde contre Anatoli Karpov. Dans les années 2000, elle est régulièrement employée à haut niveau par Peter Svidler, Maxime Vachier-Lagrave et Leinier Domínguez]

Statistiques sur les réponses

4.cxd5 ±/=	6670
4.♗f3 ±/=	5270
4.♗f4 =	1560
4.♗g5 =	670
4.e3 =	365
4.♞b3 =	166

La variante d'échange

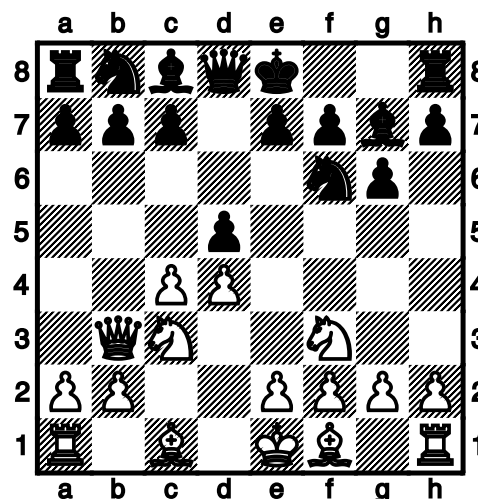
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.cxd5



4. ... ♗xd5 5.e4 [Une alternative consiste en 5.♗d2 ♗g7 6.e4 ♗b6 7.♗e3 0–0 8.♗e2 ♗c6 9.♗f3 ♗g4 10.d5 ♗xf3 11.gxf3 ♗e5 12.♞b3] 5...♗xc3 6.bxc3 ♗g7 7.♗c4 c5 8.♗e2 ♗c6 9.♗e3 0–0 10.0–0 ♗g4 11.f3 ♗a5 12.♗d3 cxd4 13.cxd4 ♗e6 14.♞c1 [14.d5 ♗xa1 15.♞xa1 f6 16.♗h6 avec un bon jeu pour les Blancs grâce à leur paire de fous] 14...♗xa2 15.♞a4 ♗e6 16.d5 ♗d7 17.♞b4

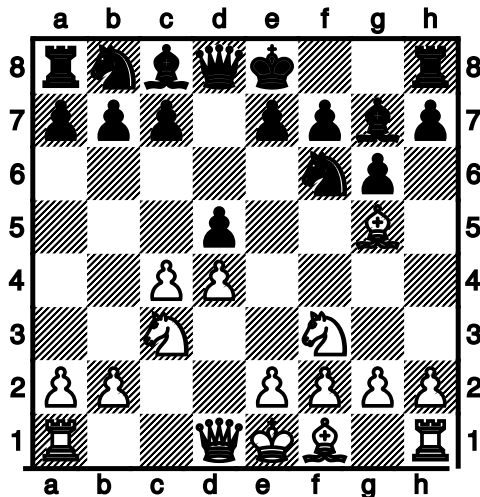
La variante avec 4. Cf3 et 5. Db3 (variante russe)

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.♗f3 ♗g7 5.♞b3



5. ... dxc4 6.♞xc4 0–0 7.e4 a6 [7...♗a6 8.♗e2 c5 9.d5 e6 10.0–0 exd5 11.exd5 ♗f5 12.♗e3 ♞b6] 8.e5 b5 9.♞b3 ♗fd7 10.e6 fxe6 11.♗e3 [11.♞xe6+ ♗h8 12.♞e4 ♗b6 13.♞h4] 11...♗f6 12.a4 bxa4 13.♞xa4 ♗d5 14.♗c4 c6

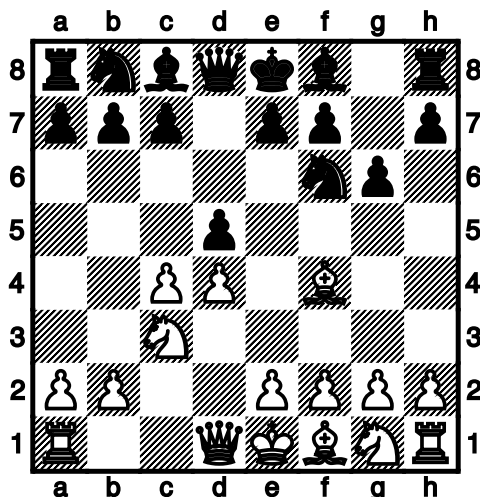
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.♗f3 ♘g7 5.♘g5



5. ... ♗e4 6.cxd5 ♗xg5 7.♗xg5 e6 8.♗f3 exd5 9.e3 [9.b4] 9...0-0 10.♗e2 c6 11.0-0 ♖e7

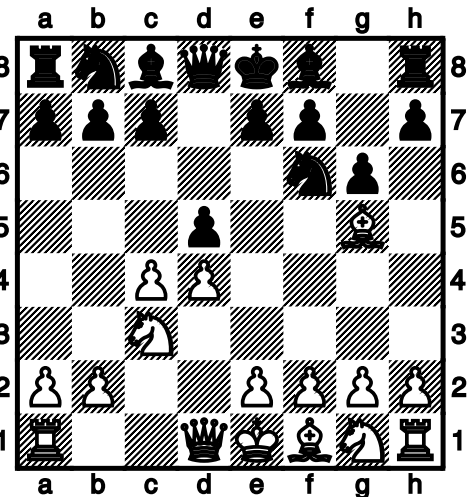
Le système classique

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.♘f4



4. ... ♘g7 5.e3 0-0 6.cxd5 ♗xd5 7.♗xd5 ♖xd5 8.♗xc7 ♗a6 9.♗xa6 ♖xg2 10.♖f3 ♖xf3 11.♗xf3 bxa6 12.♖c1 ♗b7 13.♔e2

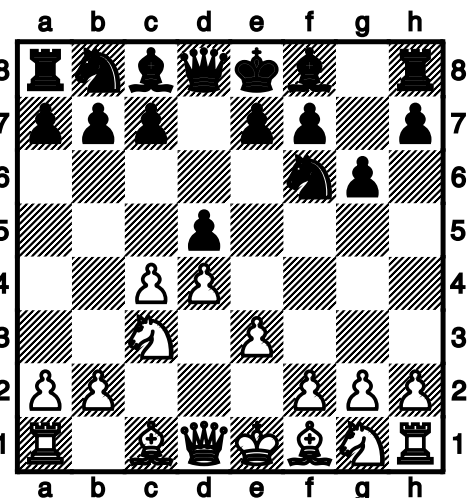
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.♘g5



4. ... ♗e4 5.♘h4 [5.♗f4 ♗xc3 6.bxc3 ♘g7 7.e3 0-0 8.♗f3 c5 9.cxd5 cxd4 10.cxd4 ♖xd5 11.♗e2 ♖a5+ 12.♖d2 ♗c6; 5.♗xe4 dxe4 6.♖d2 ♘g7 7.0-0-0] 5...♗xc3 6.bxc3 dxc4 7.e3 ♗e6 8.♗f3 ♘g7 9.♖b1 b6 10.♗g5 ♗d5 11.e4 h6 12.exd5 hxg5 13.♖b5+ ♖d7 14.♖xd7+ ♗xd7 15.♗xg5 b5

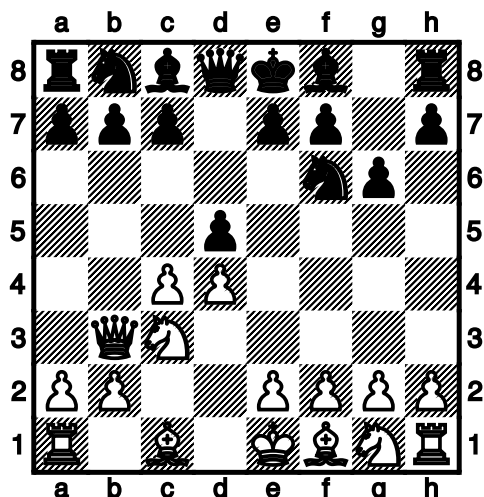
La variante avec 4. e3

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.e3



4. ... ♘g7 5.♗f3 0-0 6.♗e2 c5 7.0-0 cxd4 8.exd4 ♗c6 9.♖e1 ♘g4 10.cxd5 ♗xd5 11.h3 ♗e6 12.♗g5

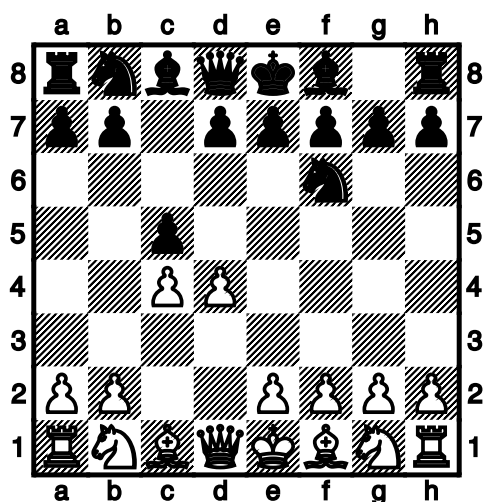
1.d4 ♟f6 2.c4 g6 3.♙c3 d5 4.♚b3



4. ... dxc4 [4...c6] 5.♚xc4 ♟g7 [5...♙e6 6.♚b5+ ♟c6 7.♟f3 ♟d5 8.e4 ♟db4 9.♙a4 ♟d7 10.♚d1 e5] 6.e4 0-0 7.♙e2 ♟fd7 8.♙e3 ♟b6 9.♚c5 e5

La défense Benoni

1.d4 ♟f6 2.c4 c5

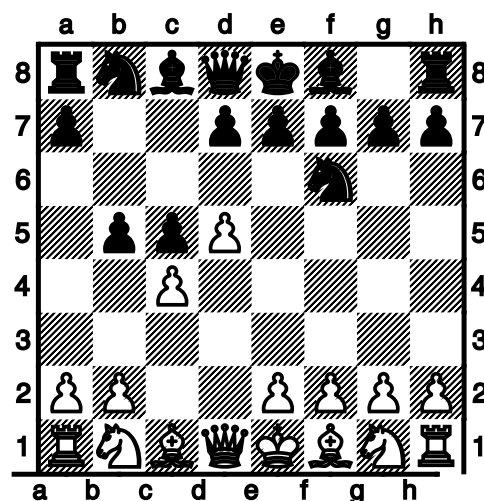


[La défense Benoni est une ouverture dans laquelle les Noirs cherchent à créer un déséquilibre positionnel basé sur la force de leur fou g7. Les Blancs jouent souvent la poussée e5, tandis que les Noirs préparent une attaque sur l'aile dame (profitant de la colonne semi-ouverte e) par ...b5, suivi de la mise en fianchetto du fou roi en g7 et du petit roque] 3.d5 e6 [3. ... e5 mène à une ligne particulière de la Benoni : 4.♙c3 d6 5.e4 ♙e7 6.♙d3 0-0 7.♟ge2 ♟e8 8.0-0 ♙g5] 4.♙c3 exd5 5.cxd5 [Une ligne inférieure mais qu'il faut connaître est : 5.♟xd5 ♟xd5 6.♚xd5 ♟c6 7.♟f3 d6 8.♟g5 ♚e7 9.♙d2 h6 10.♟f3 ♙e6] 5...d6 [5...♙d6 6.♟f3 ♙c7 (avec l'idée d'aller en a5 par la suite) 7.g3 d6 8.♙g2 0-0 9.0-0 a6 10.a4 ♟bd7 11.e4]

6.e4 [6.g3 g6 7.♙g2 ♙g7 8.♟f3 0-0 9.0-0 a6 10.a4 ♟bd7 11.♟d2 ♙e8 12.♟c4] 6...g6 7.f4 [7.♟f3 ♙g7 8.♙e2 0-0 9.0-0 ♙e8 10.♟d2 ♟a6 11.f3 ♟c7 12.a4] 7...♙g7 8.♙b5+ [8.e5 (caractérise l'attaque Mikenas) dxe5 9.fxe5 ♟fd7 10.e6 fxe6 11.dxe6 ♚e7 12.♟d5 ♚xe6+ 13.♚e2 ♚xe2+ 14.♙xe2 0-0 15.♟c7 ♟c6 16.♟xa8 ♟b4∞] 8...♟fd7 9.a4 0-0 10.♟f3 ♟a6 11.0-0 ♟c7 12.♙d3 a6 13.♙e1 ♙e8 14.♙e3

Le gambit Benko

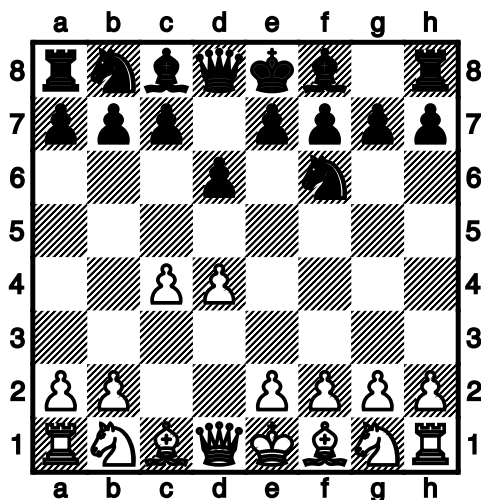
1.d4 ♟f6 2.c4 c5 3.d5 b5



[Le gambit Benko (parfois appelé gambit de la Volga) porte le nom du grand maître international américain d'origine hongroise Pal Benko, qui l'a popularisé par ses nombreuses victoires depuis les années 1960. Les Noirs offrent un pion (par 4. cxb5 a6 5. bxa6) pour obtenir des lignes ouvertes et l'initiative à l'aile dame. Les Blancs ont fortement intérêt à travailler leur répertoire d'ouvertures pour ce redoutable gambit] 4.cxb5 [4.♟f3 g6 5.♚c2 bxc4 6.e4 d6 7.♙xc4 ♟g7 8.0-0 0-0 9.h3 ♟bd7 10.♟c3; 4.a4 bxc4 5.♟c3 d6 6.e4 g6 7.♙xc4 ♟g7 8.♟f3 0-0 9.0-0 ♟a6] 4...a6 5.bxa6 [5.b6 d6 6.♟c3 ♟bd7 7.e4 g6 8.♟f3 ♟g7 9.a4 a5 10.♙b5 0-0 11.0-0 ♟xb6 12.♙e1; 5.e3 axb5 6.♙xb5 ♚a5+ 7.♟c3 ♟b7 8.♟ge2 ♟xd5 9.0-0 ♟xc3 10.♟xc3 e6 11.e4 ♙e7 12.♟f4 0-0 13.a4] 5...♙xa6 6.♟c3 d6 7.♟f3 g6 8.e4 ♙xf1 9.♟xf1 ♙g7 10.g3 0-0 11.♟g2 ♟bd7 12.♙e1 ♚a5

La défense Vieille-Indienne

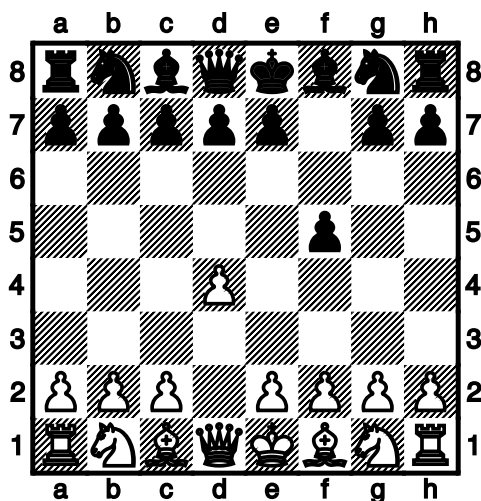
1.d4 ♘f6 2.c4 d6



[La défense Vieille-Indienne est une ouverture qui s'obtient après les coups 1.d4 ♘f6 2.c4 d6 et dans laquelle les Noirs ne développeront pas leur fou f8 en fianchetto, comme dans la défense Est-Indienne, mais plutôt en e7, ce qui peut entraîner une certaine congestion de leurs pièces. Le coup ...d7-d6 prépare la percée au centre ...e7-e5. Ainsi, une suite de coups fréquente est 3. Cc3 e5] 3.♘c3 ♘bd7 [3...e5 4.dxe5 (4.♘f3) 4...dxe5 5.♗xd8+ ♔xd8 6.♘f3 ♘fd7 7.g3 f6 8.♕g2 c6 9.0-0 ♖c7] 4.e4 e5 5.♘f3 ♕e7 6.♕e2 0-0 7.0-0 c6 8.♖e1 a6 9.♕f1 b5 10.a3 ♖b7 11.♕g5

La défense hollandaise

1.d4 f5

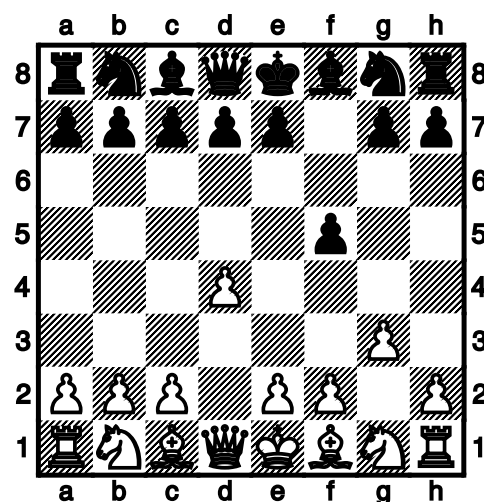


[Mentionnée dans un traité anonyme édité à Paris en 1775, elle a fait l'objet en 1789 d'une analyse systématique de la part du théoricien hollandais Elias Stein (1748-1812). Elle acquiert une renommée internationale grâce à Saint-Amant

qui l'utilise pour vaincre son rival anglais Walker en 1836. Elle subit une période de disgrâce à la charnière des années 1900, coïncidant avec le règne de Steinitz. Elle est réhabilitée à partir des années 1920 dans l'esprit des idées hypermodernes, notamment par Alekhine et Tartakover. Mikhaïl Botvinnik l'a pratiquée avec grand succès. Deux idées noires à connaître : d'abord la manœuvre De8-h5 (ou encore Fc8-d7-e8-h5) pour lancer une attaque sur le roque; et ensuite la formation dite de Stonewall d5-e6-f5 dans laquelle les Blancs ne prennent pas en d5 car alors le fou posté en c8 pourrait trouver un rôle à jouer en e6]

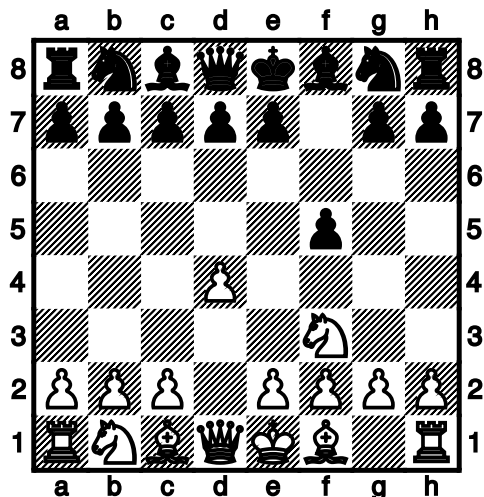
La variante avec 2. g3

1.d4 f5 2.g3



2. ... ♘f6 3.♕g2 g6 [3...e6 4.♘f3 ♕e7 5.0-0 0-0 6.c4 d6 7.♘c3 ♗e8 8.♖e1 ♗h5 9.e4] 4.♘f3 ♕g7 5.0-0 0-0 6.c4 d6 7.♘c3 ♗e8 8.d5 ♘a6 9.♖b1 ♕d7 10.b4 c6 11.dxc6 bxc6 12.a3 ♘c7 13.♕b2 ♘e6 14.e3

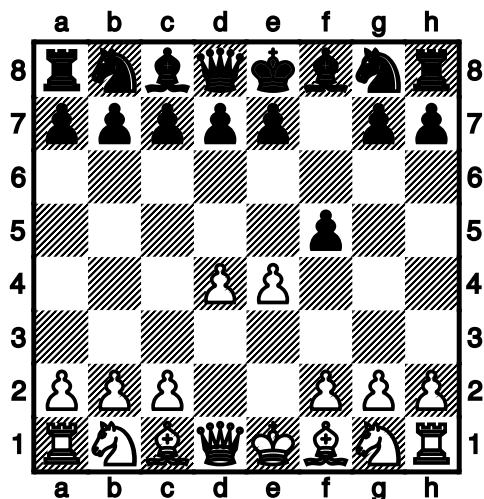
1.d4 f5 2.♘f3



2. ... ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♘b4 [4...d5 (la variante de Stonewall) 5.♘f4 c6 6.e3 ♘e7 7.♘d3 0-0 8.♖c2 ♗e4 9.g4 ♖a5] 5.♖b3 ♖e7 6.♗g5 0-0 7.g3 ♗c6 8.a3

Le gambit Staunton

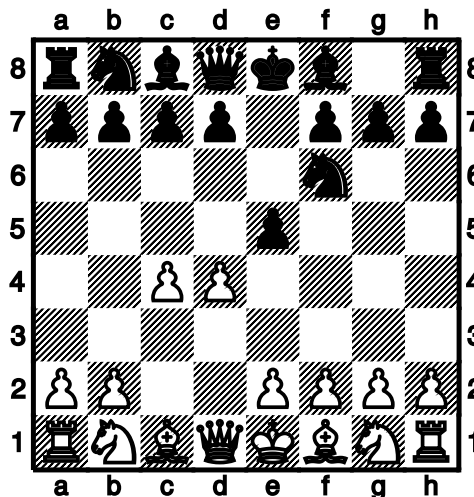
1.d4 f5 2.e4



[Ce gambit prit son nom lorsque Howard Staunton le joua contre Horwitz en 1847. L'idée du sacrifice de pion est d'ouvrir rapidement les lignes afin de profiter de la disparition d'un des pions servant à protéger le roi] 2. ... fxe4 3.♘c3 ♗f6 4.f3 [4.♗g5 ♗c6 5.d5 ♗e5 6.♖d4 ♗f7 7.♗xf6 exf6 8.♗xe4 ♗e7 9.0-0-0 0-0] 4...d5 5.fxe4 dxe4 6.♗g5 ♗f5 7.♗c4 ♗c6 8.♗ge2 ♖d7 9.0-0 e6 10.♖e1 0-0-0

Le gambit de Budapest

1.d4 ♗f6 2.c4 e5



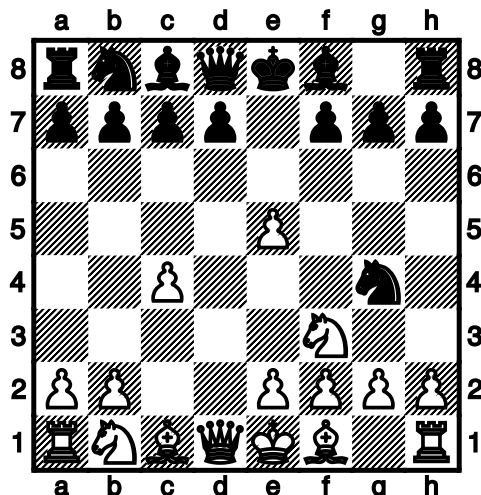
[La première partie connue avec un gambit de Budapest est la partie Adler–Maróczy à Budapest en 1896. En 1916, Stephan Abonyi, avec ses compatriotes Zsigmond Barasz et Gyula Breyer, développent cette ouverture lorsqu'ils affrontent le chirurgien néerlandais Johannes Esser dans un petit tournoi à Budapest. C'est à Berlin en 1918 que ce gambit fut employé pour la première fois contre un joueur de classe mondiale, quand Akiba Rubinstein n'obtint qu'un maigre 1/2–2 1/2 en trois parties contre Milan Vidmar, Carl Schlechter et Jacques Mieses qui jouèrent tous le gambit contre lui]

Statistiques sur les réponses

4.♗f3 ±/=	609
4.♗f4 ±	510
4.e4 ±	202
4.e3 ±	67
4.♗c3 =	12
4.♖d4	10

La variante Adler (4. Cf3)

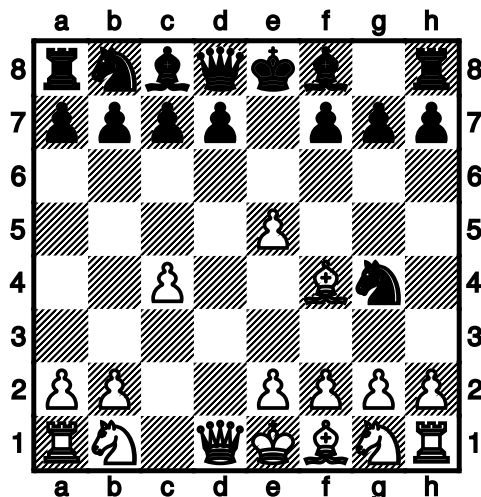
1.d4 ♟f6 2.c4 e5 3.dxe5 ♟g4 4.♟f3



4. ... ♟c5 [4...♟c6 5.♟f4 ♟b4+ 6.♟bd2 ♞e7 7.e3 ♟gxe5 8.♟xe5 ♟xe5 9.♟e2 0-0 10.0-0 ♟xd2 11.♞xd2 d6 12.♞ac1] 5.e3 ♟c6 6.♟e2 [6.♟c3] 6...0-0 7.0-0 ♟gxe5 8.♟c3 ♞e8 9.♟xe5 ♟xe5 10.b3 a5 11.♟b2 ♞a6 [La tour est sur le départ pour se rendre en h6. Ce coup est typique du gambit de Budapest] 12.♞d5 ♟a7

La variante 4. Ff4

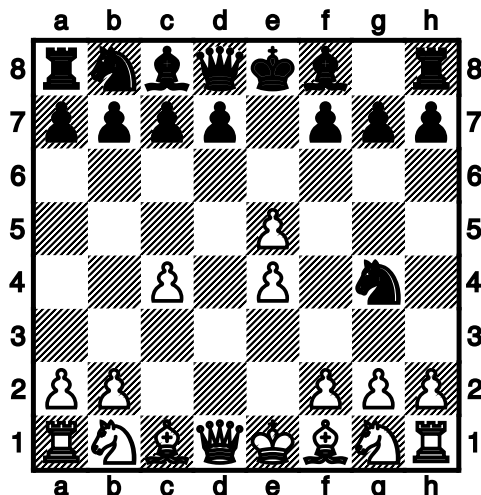
1.d4 ♟f6 2.c4 e5 3.dxe5 ♟g4 4.♟f4



4. ... ♟c6 [4...g5 5.♟g3 (5.♟d2) 5...♟g7 6.♟f3 ♟c6 7.♟c3 ♟gxe5 8.♟xe5 ♟xe5 9.e3 d6 10.♟e2 ♟e6] 5.♟f3 ♟b4+ 6.♟bd2 [6.♟c3 ♟xc3+ 7.bxc3 ♞e7 8.♞d5 ♞a3 9.♞c1 f6 10.exf6 ♟xf6 11.♞d2 d6 12.♟d4 0-0] 6...♞e7 7.e3 ♟gxe5 8.♟xe5 ♟xe5 9.♟e2 0-0 10.0-0 ♟xd2 11.♞xd2 d6 12.♞ac1

La variante Alekhine (4. e4)

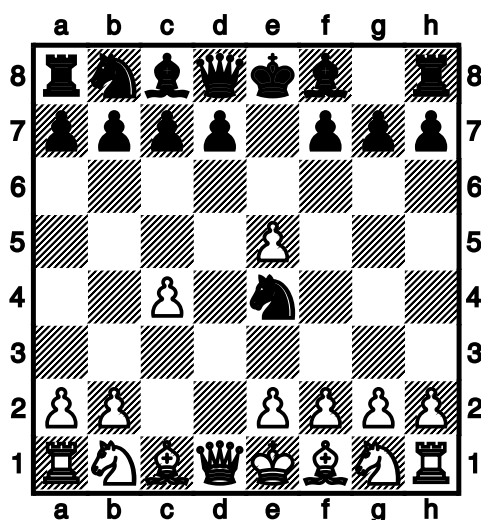
1.d4 ♟f6 2.c4 e5 3.dxe5 ♟g4 4.e4



4. ... ♟xe5 5.f4 ♟ec6 [Un sacrifice hasardeux se présente également 5...♟bc6!? 6.fxe5 (6.♟e3±) 6...♞h4+ 7.♟d2 (7.♟e2 ♞xe4+ 8.♟e3 ♟c5 9.♞d3 ♞xe5 10.♟f3 ♞xb2+) 7...♞f4+ 8.♟d3 ♟b4+ 9.♟c3 ♞xe5+; 5...♟g6 6.♟e3 ♟b4+ 7.♟c3 ♞e7 8.♟d3 ♟xc3+ 9.bxc3 d6] 6.♟e3 ♟b4+ 7.♟c3 ♞h4+ 8.g3 ♟xc3+ 9.bxc3 ♞e7 10.♟g2 d6 11.♞d3

Le gambit Fajarowicz

1.d4 ♟f6 2.c4 e5 3.dxe5 ♟e4

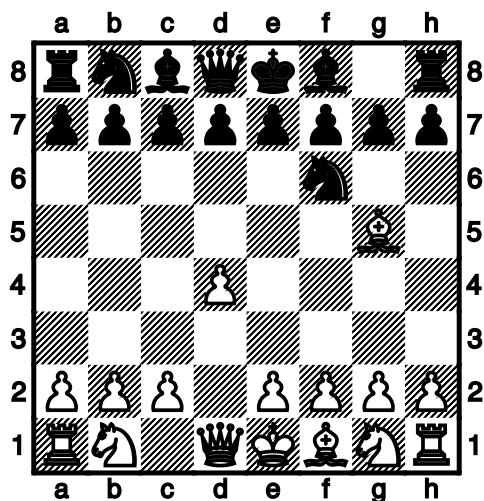


[La variante Fajarowicz tire son origine dans les cercles d'échecs de Leipzig, avec la première partie importante H.Steiner–Fajarowicz au tournoi de Wiesbaden en 1928. Dans cette ligne proche du gambit de Budapest, les Noirs ne se soucient pas de perdre le pion e5 et préfèrent se concentrer sur un jeu actif de pièces. Avec le développement du jeu, les Blancs devront éviter certains obstacles tactiques, en particulier un ♞b4+ à un moment gênant, une attaque double sur

b2 et f2 avec Df6, ou une attaque de concert sur la case d3 avec le dispositif Cc5+Ff5+Cb4 (une fois que le pion e2 a bougé sur e3)] 4.♟f3 [4.a3 (une excellente réplique qui prive les Noirs d'une bonne partie de leur contre-jeu basé sur Fb4) ♟c6 5.♟f3 d6 6.exd6 ♟xd6 7.♟bd2 ♟f5 8.e3 ♟f6 9.♟xe4 ♟xe4 10.♟d3 ♟xd3 11.♟xd3 0-0-0 12.♟c2; 4.♟d2 ♟b4 5.♟gf3 ♟c6 6.a3 ♟xd2+ 7.♟xd2 ♟xd2 8.♟xd2 ♟e7 9.♟c3 b6 10.e3 ♟b7 11.♟e2 0-0-0 12.0-0-0 ♟he8] 4...♟c6 5.♟bd2 ♟c5 6.g3 d6 7.exd6 ♟xd6 8.♟g2 ♟f5 9.0-0 ♟e7

Le début Trompowsky

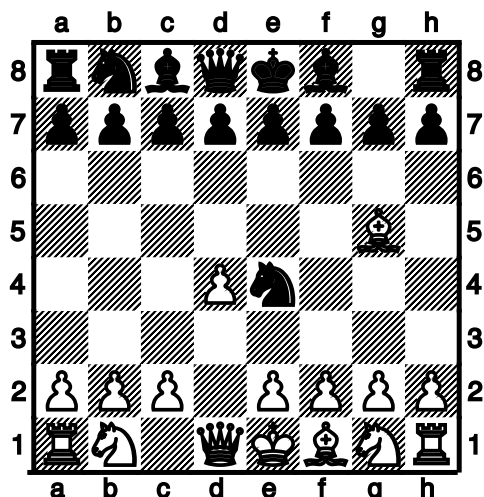
1.d4 ♟f6 2.♟g5



[L'attaque Trompowsky permet aux Blancs de sortir des sentiers battus en évitant les défenses indiennes qui surviennent après 2. c4. Dans la majorité des lignes les Blancs n'hésitent pas à échanger leur fou sur le cavalier en f6]

La variante avec 2. ... Ce4

2. ... ♟e4

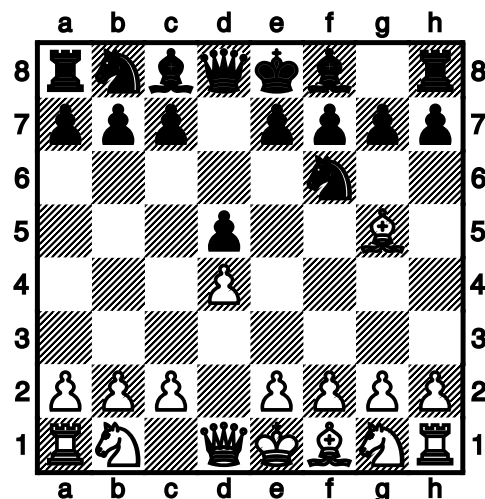


3.♟f4 [3.♟h4 c5 4.f3 g5 5.fxe4 gxh4 6.e3 ♟h6

7.♟f2 cxd4 8.exd4 e5 9.♟f3 ♟c6 10.♟c3; 3.h4] 3...c5 4.f3 [4.d5 ♟b6 5.♟c1 e6 6.f3 ♟f6 7.c4 exd5 8.cxd5 c4 9.e3 ♟c5 10.♟f2 0-0 11.♟xc4 ♟e8 12.♟b3 ♟d6 13.♟e2] 4...♟a5+ 5.c3 ♟f6 6.♟d2 cxd4 7.♟b3 ♟b6 8.♟xd4 ♟c6 9.♟xb6 axb6 10.♟d4 e5 11.♟xc6 exf4 12.♟d4 d5 13.g3 ♟d6

La variante avec 2. ... d5

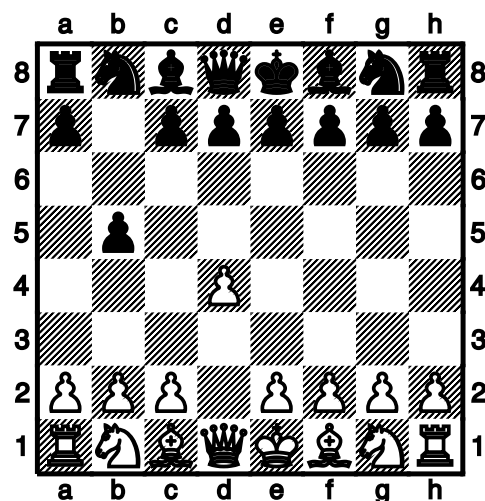
1.d4 ♟f6 2.♟g5 d5



3.♟xf6 [C'est l'idée même de cette variante] exf6 [3...gxf6 4.e3 c5 5.dxc5 e6 6.c4 dxc4 7.♟xd8+ ♟xd8 8.♟xc4 ♟xc5 9.♟c3 ♟e7] 4.e3 ♟d6 5.c4 dxc4 6.♟xc4 0-0 7.♟c3 f5 [Les Noirs cherchent à se débarrasser de leur pion f] 8.♟f3 ♟d7 9.0-0 ♟f6 10.♟c2

La défense polonaise

1.d4 b5

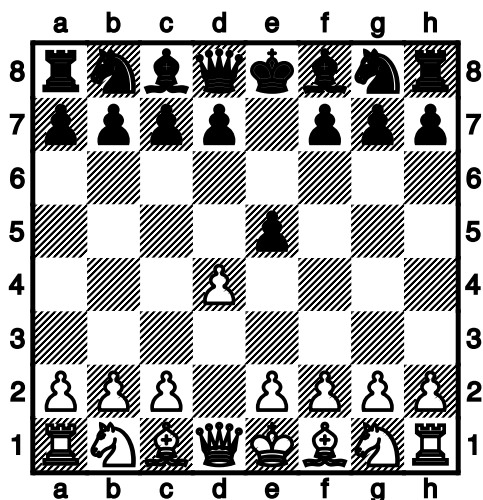


[Une ouverture rarement utilisée dans la pratique. Parmi les grands, seul Spassky l'essaya (mais sans succès) face à Petrossian lors de la 22ème partie du championnat du monde en 1966 : 1.d4

b5 2.e4 ♖b7 3.f3 a6 4.♙e3 e6 5.♗d2 ♗f6 6.c3 ♙e7 7.♙d3 d6 8.a4 c6 9.♗e2 ♗bd7 10.0-0 0-0 11.♗g3 ♗e8 12.axb5 axb5 13.♗xa8 ♗xa8 14.♗c2 ♙f8 15.b4 ♗b8 16.♗b3 g6 17.♗a1 e5 18.♗f2 d5 19.dxe5 ♗xe5 20.♙c2 ♙g7 21.♙a7 ♗c7 22.♙b6 ♗b8 23.♙a7 ♗c7 24.♙b6 ♗b8 25.♙a7 ♗c8 26.♙d4 h5 27.h3 h4 28.♗f1 dxe4 29.fxe4 ♗ed7 30.♗fd2 c5 31.♗xc5 ♗xc5 32.bxc5 ♙xe4 33.♙b3 ♙f5 34.♗a7 ♗d7 35.♗f3 ♗b8 1-0] 2.e4 ♖b7 3.♙d3 [3.♙xb5 ♙xe4 4.♗f3 ♗f6 5.0-0 e6 6.c4 ♙e7 7.♗c3 ♖b7 8.♗e1 0-0 9.♙a4 d6] 3...e6 4.♗f3 c5 5.c3 a6 6.0-0 ♗f6 7.♗e2 ♙e7 8.♗bd2

Le gambit Englund

1.d4 e5



[Un rare gambit difficile à jouer pour les Noirs. Les Blancs ne doivent pas s'accrocher au pion mais doivent le rendre afin de bénéficier d'une importante avance de développement] 1.d4 e5 2.dxe5 ♗c6 [2. ... f6 existe également mais sans améliorer le déjà pénible gambit Englund] 3.♗f3 ♗e7 [La seule façon de récupérer le pion mais, nos lecteurs l'auront compris, cette sortie est déjà boiteuse car elle enferme le fou f8] 4.♙f4 [4.♗c3 ♗xe5 5.e4 ♗f6 6.♙g5±; 4.♗d5 f6 5.exf6 ♗xf6 6.♗b3] 4...♗b4+ 5.♙d2 ♗xb2 6.♗c3 [Le seul piège à connaître : 6.♙c3?? ♗b4 7.♗d2 ♙xc3 8.♗xc3 ♗c1# avec un joli mat !] 6...♙b4 7.♗b1 ♗a3 8.♗b3 ♗a5 9.a3 ♙xc3 10.♙xc3 ♗c5 11.♙b4±

Les débuts de flanc

Ce type de début est caractérisé par les coups autres que 1. d4 et e4.

Il s'agit d'ouvertures où les Blancs appliquent pour eux-mêmes les principes du contrôle du centre à distance de l'école hypermoderne. Les possibilités des transpositions (par exemple d'un début Réti vers une partie anglaise) sont encore plus importantes si les Noirs dans leur réponse adoptent les mêmes principes.

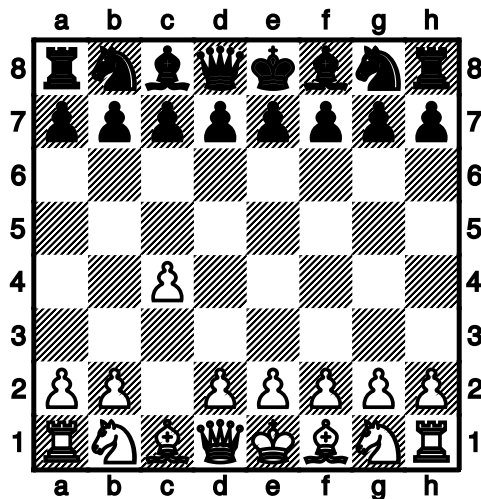
Les parties qui en résultent sont souvent longues et basées sur un jeu positionnel.

Statistiques sur le premier coup

1.e4 ±/=	468465
1.d4 ±/=	347915
1.♘f3 ±/=	93443
1.c4 ±/=	72716
1.g3 =	7768
1.f4 =	3491
1.b3 =	2607
1.b4 =	1302
1.♘c3 =	1016

La partie anglaise

1.c4

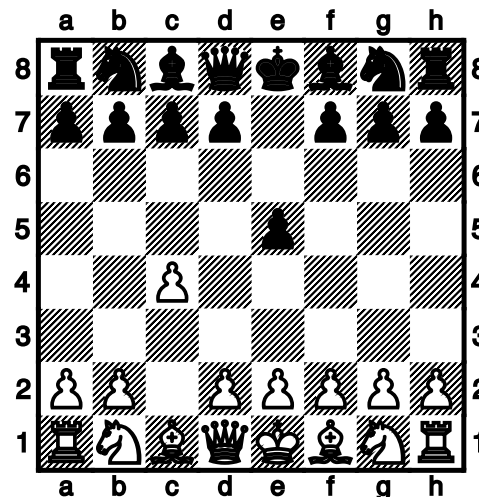


[Par ce coup, les Blancs contrôlent le centre (la case d5). Si les Noirs jouent à un moment ...d5, les Blancs pourront répondre c4 x d5 et ouvrir ainsi la colonne c à leur avantage. Dans l'Anglaise, les possibilités pour les deux camps sont très vastes puisqu'il n'y a souvent pas de confrontation directe. Les Blancs joueront souvent leur fou du roi en fianchetto avec une stratégie de contrôle des cases blanches. Les Noirs disposent d'une très large marge de manoeuvre pour répondre à 1. c4, et de très nombreuses suites ont été tentées.

Après 1. c4, les transpositions dans d'autres ouvertures comme la Caro-Kann, la Slave, la Hollandaise, le Gambit dame refusé, les ouvertures indiennes (1. d4 Cf6 2. c4), la partie catalane ou le début Réti sont fréquentes. Les réponses 1...e5 et 1...c5 donnent plutôt lieu à des développements propres à l'Anglaise, avec des parties de louvoiement (surtout après 1...c5). Les Blancs peuvent débiter par 1. c4 pour éviter certaines ouvertures comme la défense Grünfeld, la défense Nimzo-Indienne (car les Blancs retardent ou s'abstiennent de jouer d4), le gambit dame accepté, les défenses Benoni ou le gambit Benko]

La réponse centrale (1. ... e5)

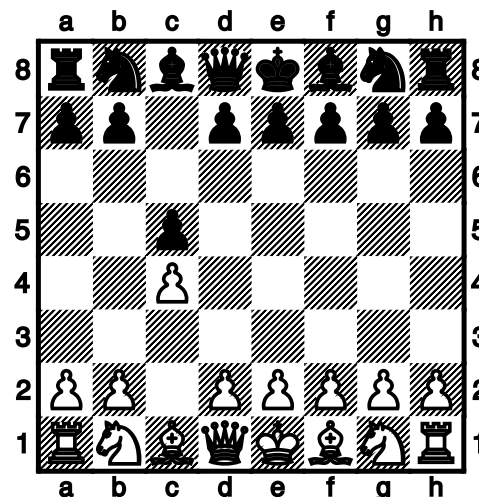
1.c4 e5



2.♟c3 ♟f6 3.♟f3 ♟c6 4.g3 d5 5.cxd5 ♟xd5 6.♞g2 ♟b6 7.0-0 ♞e7 8.d3 0-0 9.♞e3 ♞e6 10.♞c1 f6

La réponse symétrique (1. ... c5)

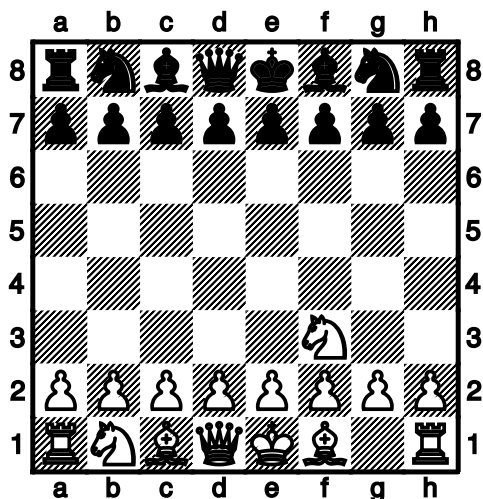
1.c4 c5



2.♟f3 ♟f6 3.♟c3 ♟c6 4.g3 g6 5.♞g2 ♞g7 6.0-0 0-0 7.d4 cxd4 8.♟xd4 ♟xd4 9.♞xd4 d6 10.♞d3 a6 11.♞e3 ♟f5 12.♞d2 ♞d7

Le début Réti

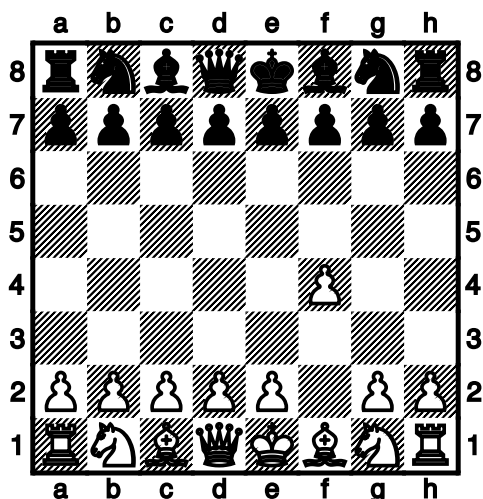
1. ♖f3



[Cette ouverture qui porte le nom de Richard Réti, un joueur d'échecs hongrois. Ce début est caractérisé par le coup Cf3 joué au tout début de la partie. Les Blancs cherchent à contrôler le centre à distance sans l'occuper. Il s'agit d'un début solide menant bien souvent à de longues parties positionnelles] 1. ... ♟f6 [Les Noirs ont un large choix de coups et plans possibles. Il est fréquent de retomber dans une ouverture anglaise] 2.c4 g6 3.♟c3 ♟g7 4.g3 0-0 5.♟g2 d6 6.0-0 e5 7.d3 ♟c6 8.♖b1 a5 9.a3 ♟d4 10.b4 axb4 11.axb4 c6

Le début Bird

1.f4

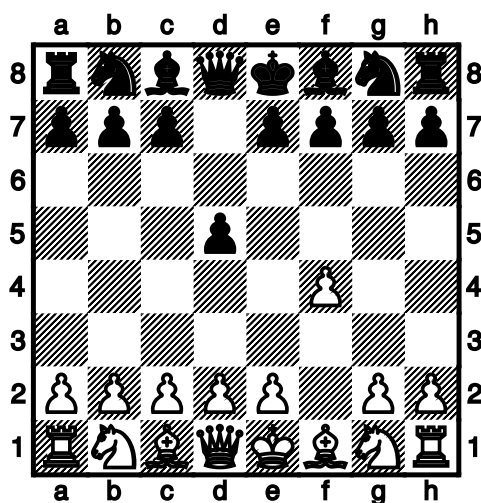


[Cette ouverture tire son nom du maître anglais du 19ème siècle Henry Bird. La réponse la plus courante des Noirs est 1...d5, et le jeu peut prendre l'allure d'une défense hollandaise (1.d4 f5) avec les couleurs inversées. Les Blancs vont alors soit placer le fou roi en fianchetto avec Cf3, g3, Fg2 et O-O avec une structure comme une

hollandaise Leningrad inversée; soit adopter une formation stonewall avec les pions en d4, e3 et f4 et tenter une attaque à l'aile roi; ou bien encore placer leur fou dame en fianchetto pour augmenter l'emprise sur la case e5. La réponse noire la plus efficace est 1...e5!? (le gambit From, du nom du joueur danois Severin From 1828–1895) qui donne une excellente partie aux Noirs pour le pion investi. La meilleure option des Blancs consistant à jouer alors 2. e4 pour entrer dans un gambit du roi]

La variante avec 1. ... d5

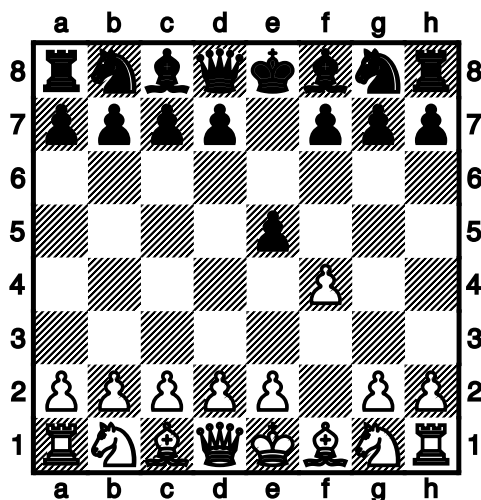
1.f4 d5



2.♟f3 ♟f6 [2...g6 3.g3 ♟g7 4.♟g2 ♟f6 5.0-0 0-0 6.d3 c5 7.♟c3 ♟c6 8.e4 dxe4 9.dxe4 e5] 3.e3 c5 4.b3 ♟c6 5.♟b2 e6 6.♟b5 ♟d7 7.0-0 ♟e7 8.d3 0-0 9.♟bd2

Le gambit From

1.f4 e5

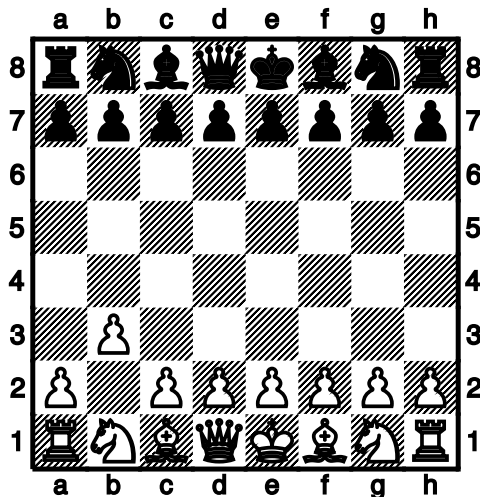


2.fxe5 d6 [Les Noirs offrent ce second pion en vue d'obtenir rapidement une pression sur la diagonale d6-h2] 3.exd6 [3.♟f3 dxe5 4.e4 ♟c5]

3...♙xd6 4.♘f3 g5 [4...♙f6 5.d4 0-0 (5...♙g4 6.♚d3 0-0 7.e4 c5) ; 4...♙g4 5.e4 ♖e7 6.♙c3 f5 7.d3 ♙c6] 5.g3 g4 6.♙h4 ♙e7 7.d4 ♙g6 8.♙g2 ♙c6 9.c3 h5

Le début du fianchetto dame

1.b3

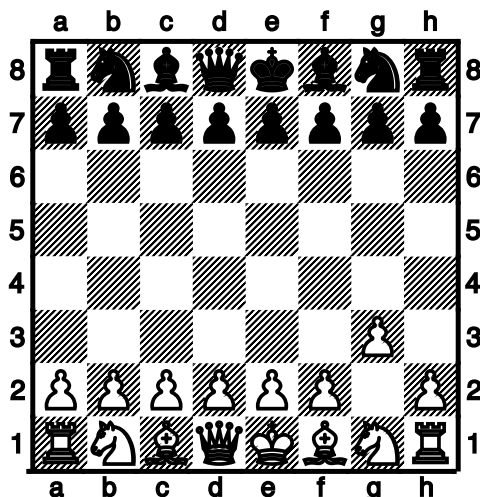


[Aussi appelé début Larsen, ce type de début laisse un énorme choix de réponses aux Noirs]

1. ... e5 [1...d5 2.♙b2 ♙g4 3.g3 c6 4.♙g2 ♙d7 5.♙f3 ♙gf6 6.0-0 e6 7.d3 ♙d6 8.♙bd2 0-0 9.h3 ♙h5 10.e4] 2.♙b2 ♙c6 3.e3 ♙f6 4.♙b5 d6 5.♙e2 ♙d7 6.0-0 a6 7.♙xc6 ♙xc6 8.d4 exd4 9.♙xd4 ♙d7 10.c4

Le début du fianchetto roi

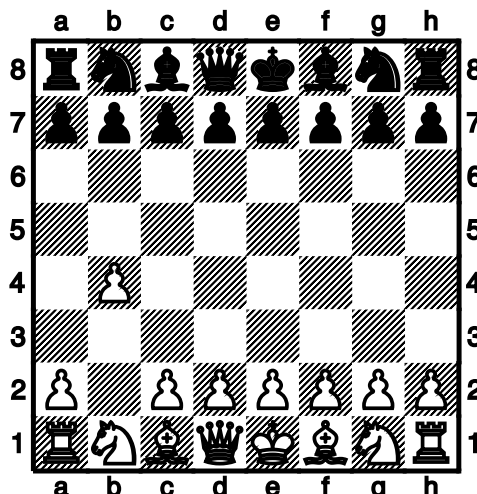
1.g3



1.g3 d5 2.♙g2 ♙f6 3.♙f3 c6 4.0-0 ♙g4 5.d3 ♙bd7 6.♙bd2 e5 7.e4 dxe4 8.dxe4 ♙c5 9.h3 ♙h5 10.♚e1 0-0 11.♙c4 ♖e8 12.a4 ♚b6 13.♙h4 ♙f8 14.♙g5

Le début Sokolsky ('orang-outang')

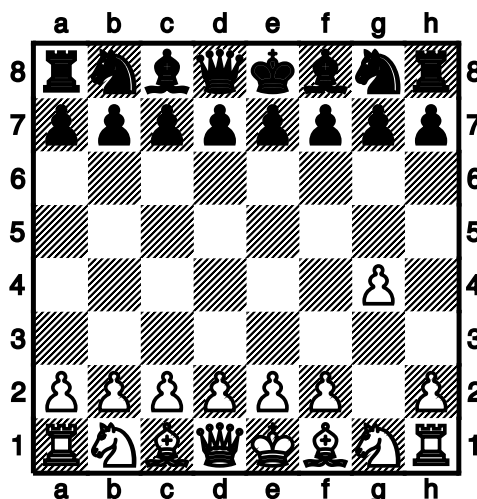
1.b4



[Xavier Tartakover, joueur français d'origine polonaise, joua ce coup pour la première fois à haut niveau au Tournoi de New York en 1924 et appela "orang-outang" ce début à la suite d'une visite au zoo du Bronx. L'ouverture n'a jamais été populaire à haut niveau, bien que quelques forts joueurs l'aient employée occasionnellement (par exemple Richard Réti contre Abraham Speijer à Scheveningue en 1923 et Boris Spassky contre Vasily Smyslov en 1960). Le joueur soviétique Alexei Sokolsky écrivit un livre sur cette ouverture qu'il jouait fréquemment] 1... e5 [1...d5 2.♙b2 ♙f6 (2...♚d6 3.a3 e5 4.♙f3 f6 5.e3 ♙e6) 3.e3 e6 4.b5 (pour empêcher la sortie du cavalier en c6) 4...c5 5.♙f3 ♙d6 6.c4 ♙bd7 7.♙e2 0-0 8.0-0 b6 9.d3 ♙b7] 2.♙b2 d6 3.c4 ♙f6 4.e3 g6 5.♙f3 ♙g7 6.d4 exd4 7.♙xd4 0-0 8.♙c3

Le début Grob

1.g4

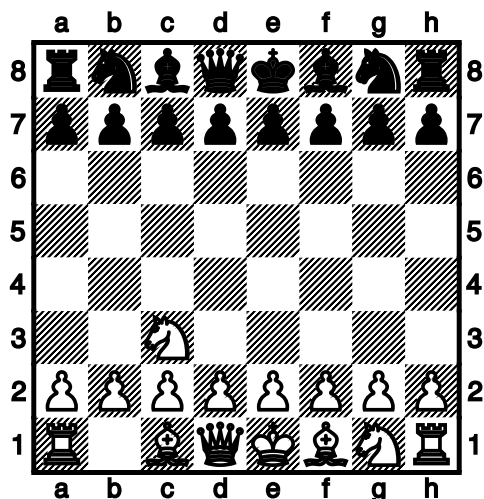


[Analyse et pratiqué par le joueur suisse Henri Grob (1904–1974) qui l'a surtout utilisé dans le jeu par correspondance, ce coup est extrêmement rare dans la pratique] 1. ... d5 2. ♖g2 c6 [2... ♖xg4 3. c4 c6 4. cxd5 cxd5 5. ♗b3 ♜f6 6. ♗xb7 ♜bd7 7. ♜c3 e6 avec un bon jeu noir pour le pion] 3. h3 e5 4. d4 e4 5. c4 ♙d6 6. ♜c3 ♜e7

5. ♜f3 f6 6. ♙b5+ c6 7. ♙a4 ♜d7 8. ♙b3 ♜c5 9. ♙xe6 ♜xe6 10. d3 ♗d7 11. 0–0 0–0–0] 3. ♜xe4 ♜d7 4. ♙c4 e6 5. ♜f3 ♜gf6 6. ♜xf6+ ♜xf6 7. d4 c5 8. 0–0 cxd4 9. ♜xd4 a6 10. c3 ♙d6 11. ♗e2 0–0 12. ♙g5

Le début Van Geet

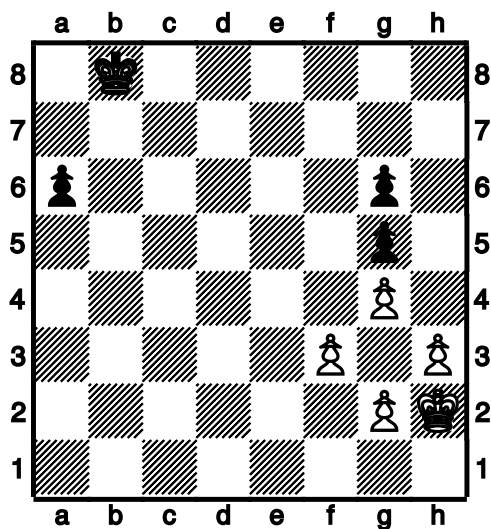
1. ♜c3



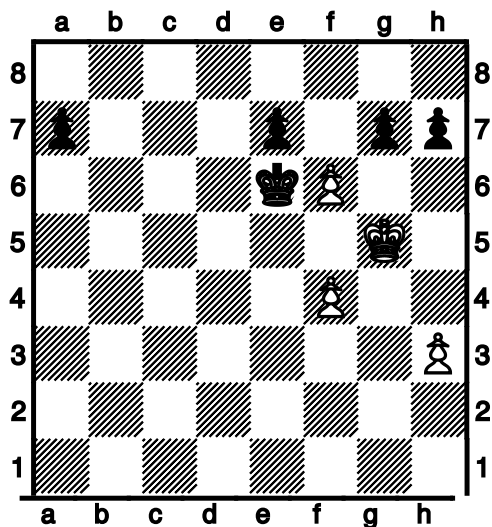
1... d5 2. e4 dxe4 [2... d4 3. ♜ce2 e5 4. ♜g3 ♙e6

Exercices

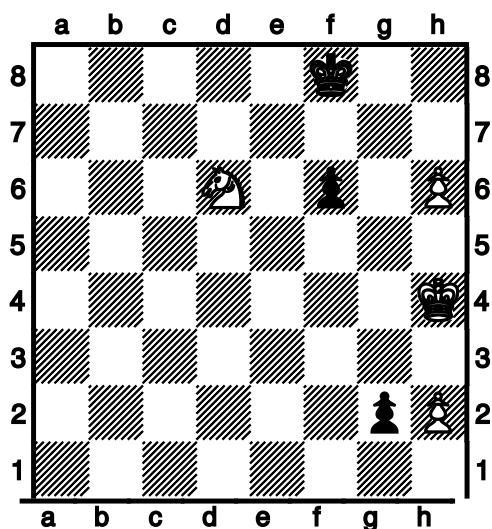
1. les Blancs jouent et font nul



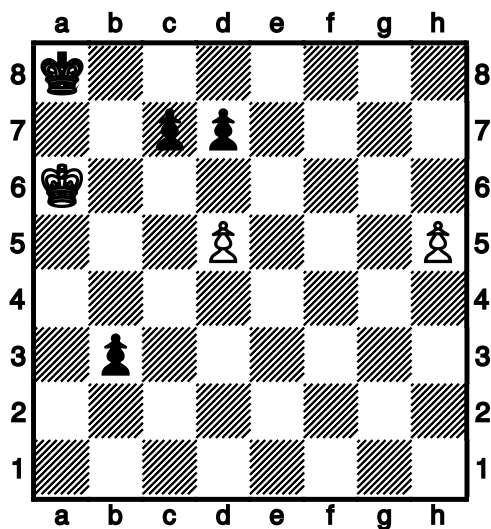
2. les Blancs jouent et font nul



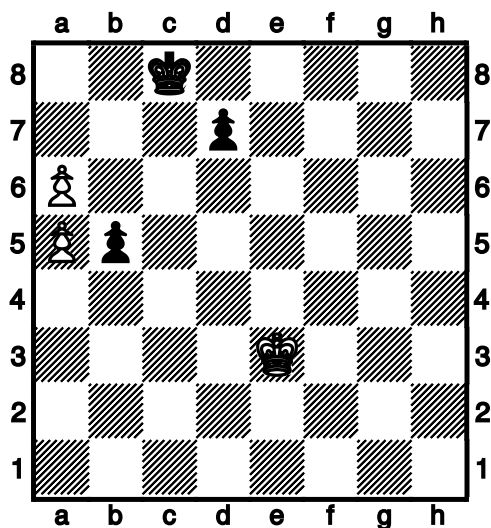
3. les Blancs jouent et font nul



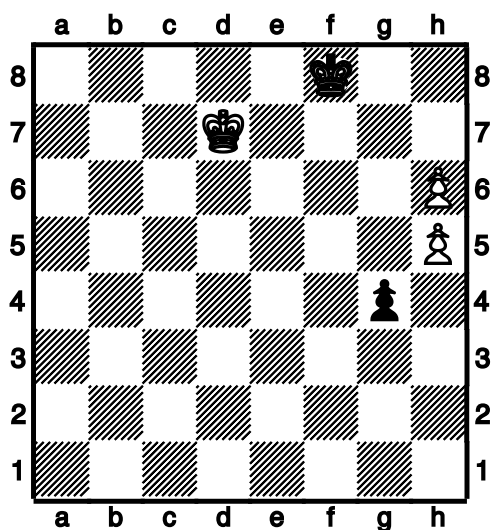
4. les Blancs jouent et font nul



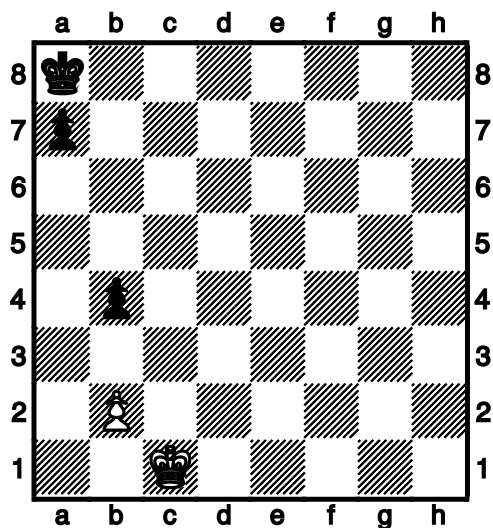
5. les Blancs jouent et font nul



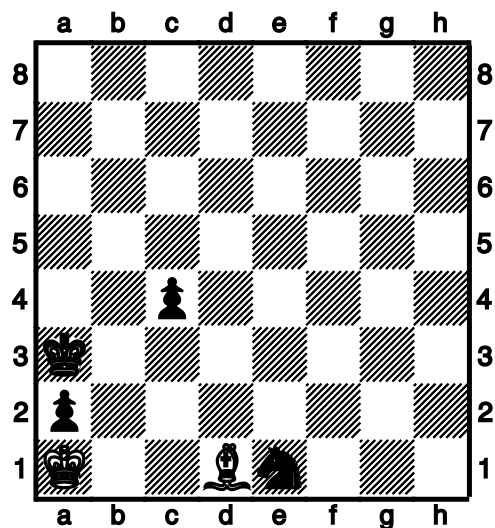
6. les Blancs jouent et font nul



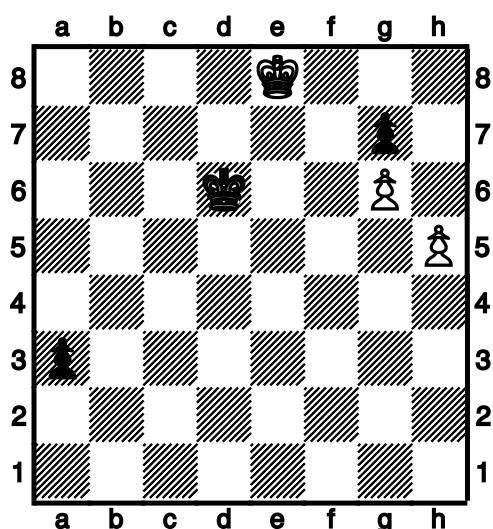
7. les Blancs font nul



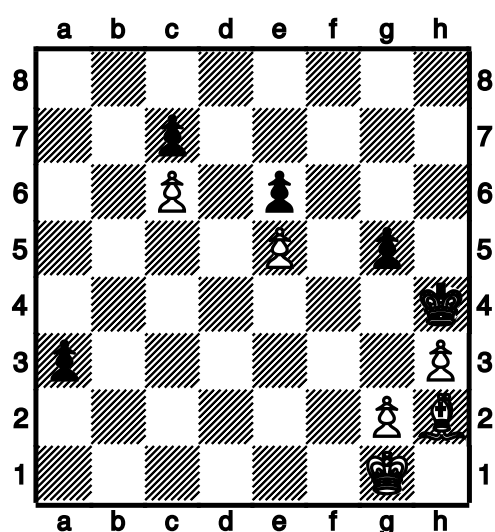
10. les Blancs font nul



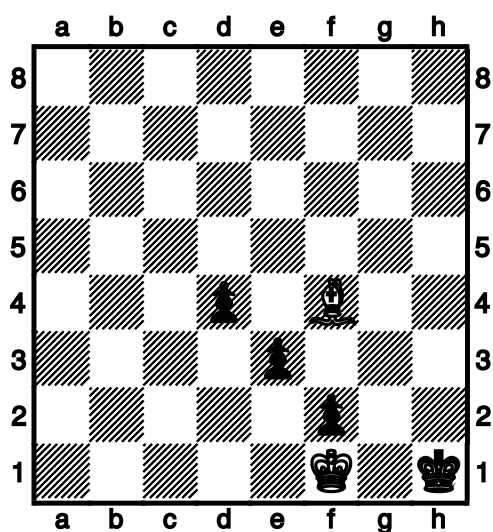
8. les Blancs font nul



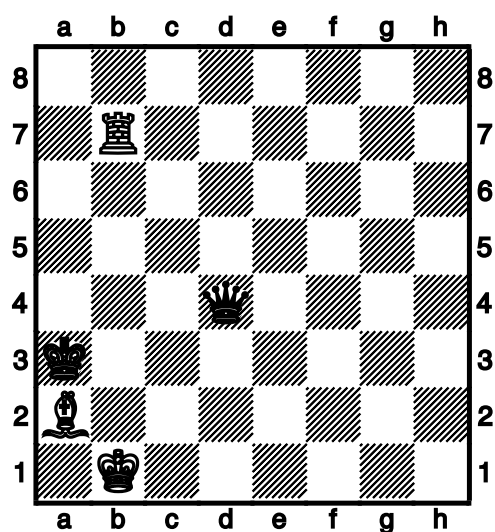
11. les Blancs font nul



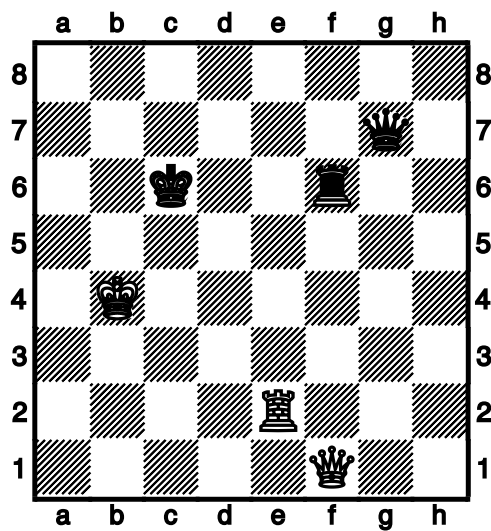
9. les Blancs font nul



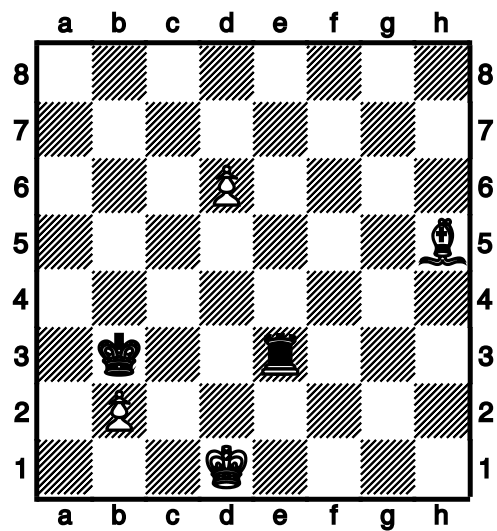
12. : les Blancs font nul



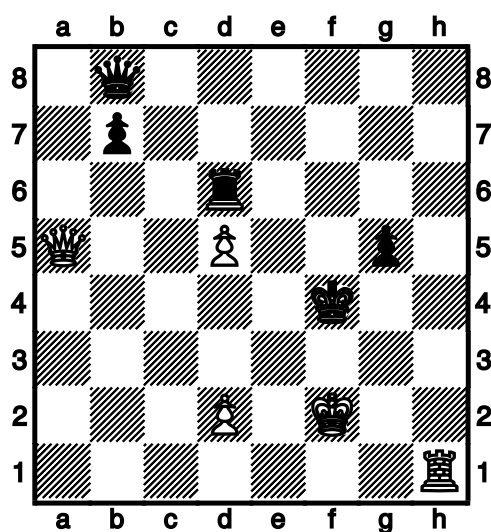
13. les Blancs gagnent



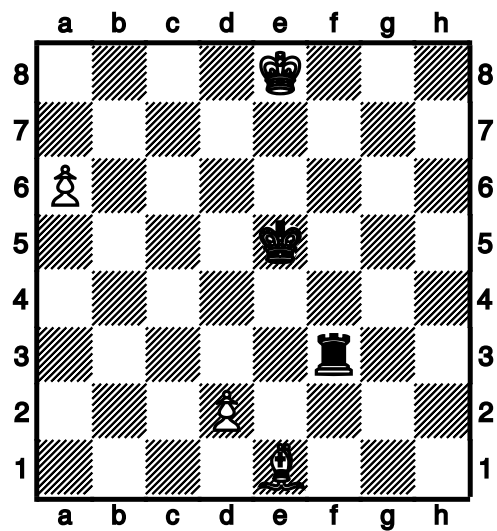
16. les Blancs gagnent



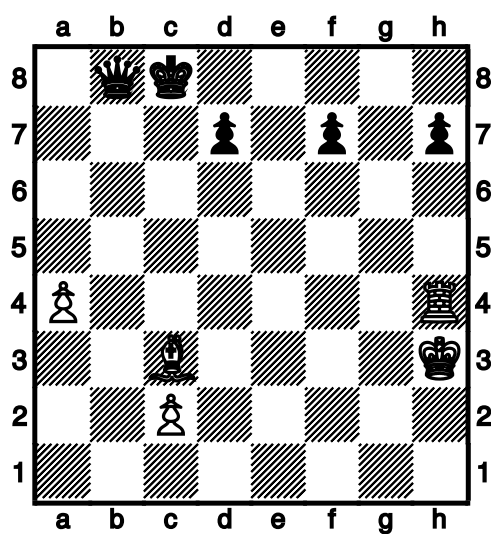
14. les Blancs gagnent



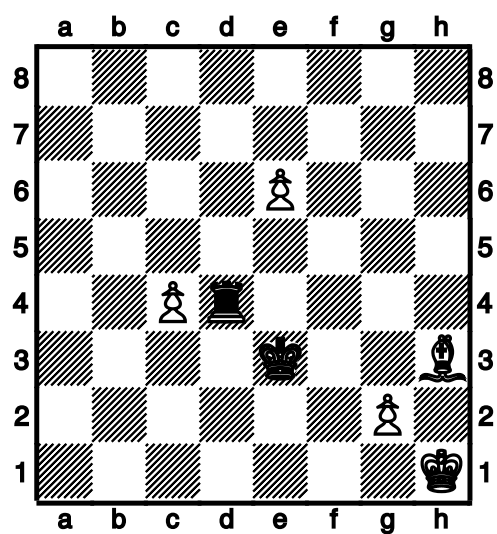
17. les Blancs gagnent



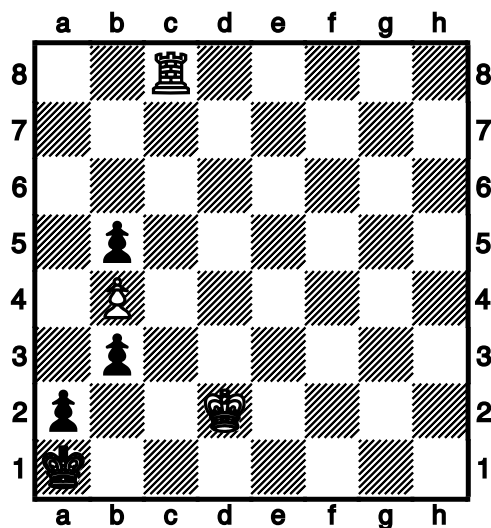
15. les Blancs gagnent



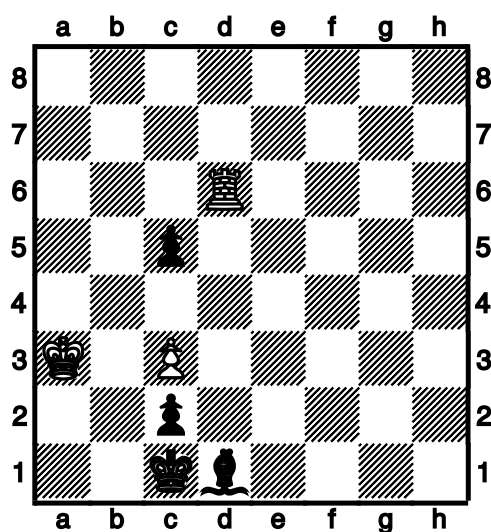
18. : les Blancs gagnent



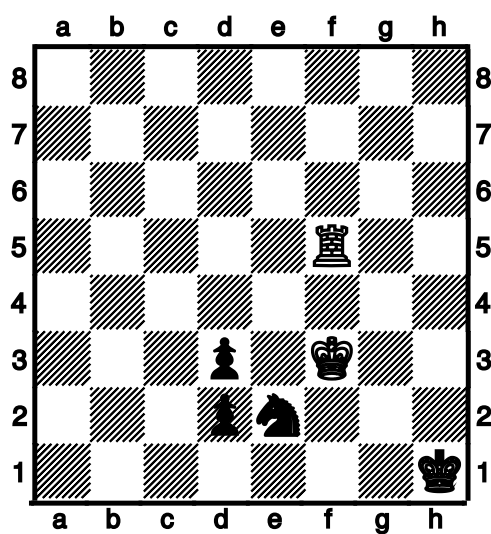
19. les Blancs font nul



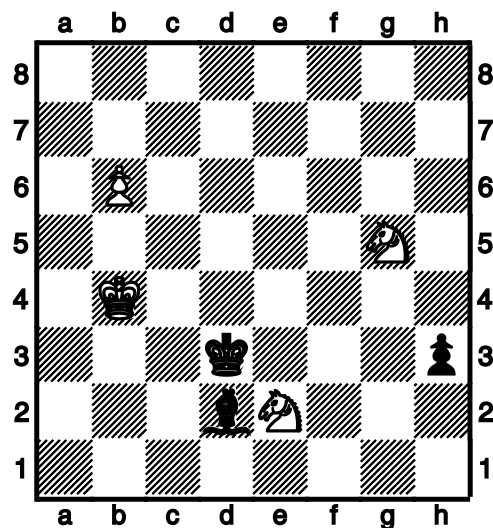
20. les Blancs font nul



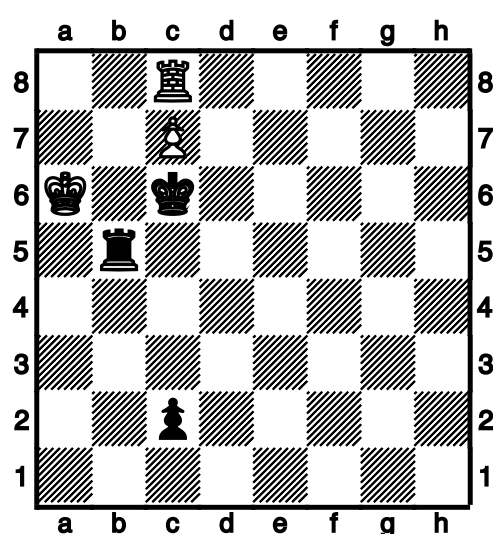
21. les Blancs font nul



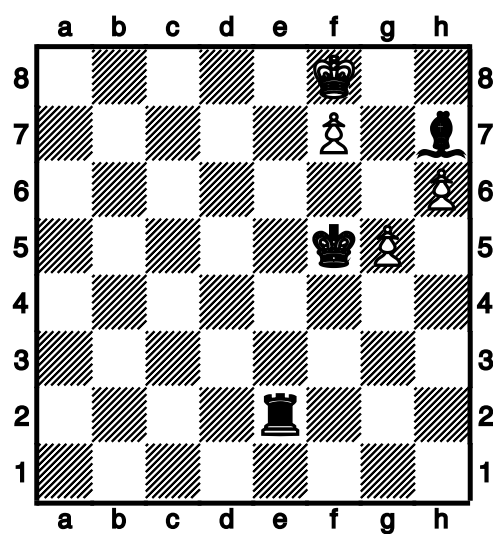
22. les Blancs font nul



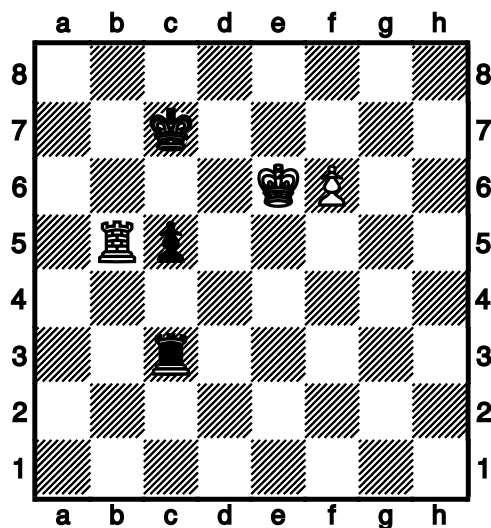
23. les Blancs font nul



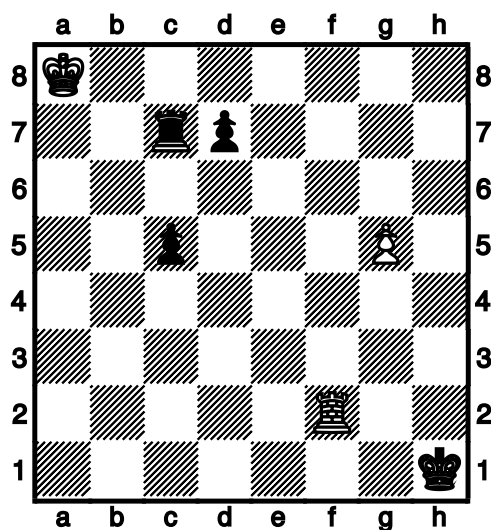
24. les Blancs font nul



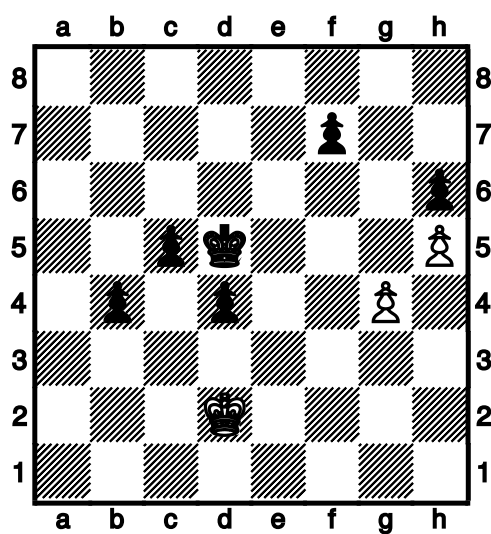
25. les Blancs jouent et gagnent



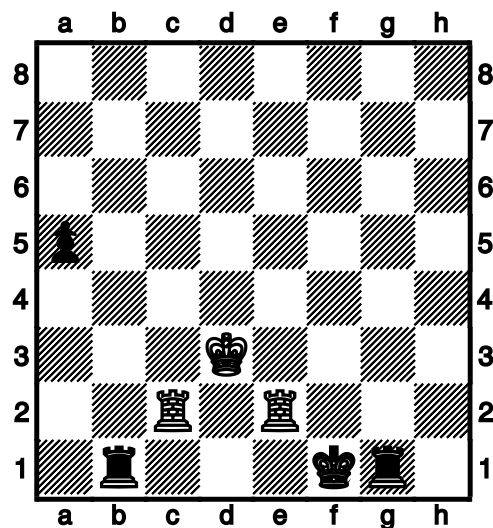
26. les Blancs jouent et gagnent



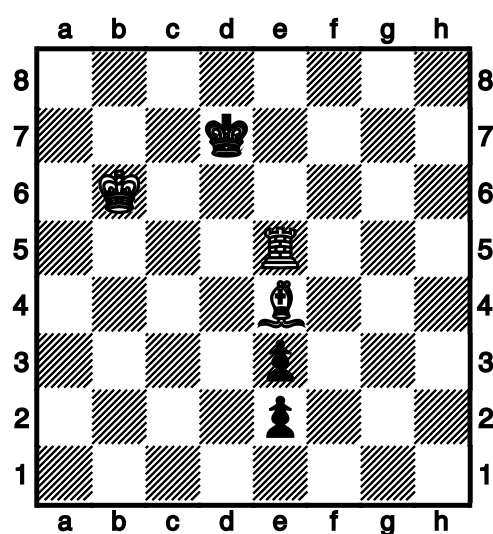
27. les Blancs jouent et gagnent



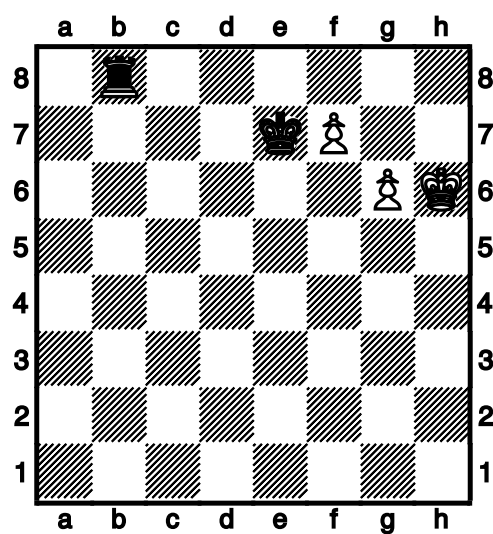
28. les Blancs jouent et gagnent



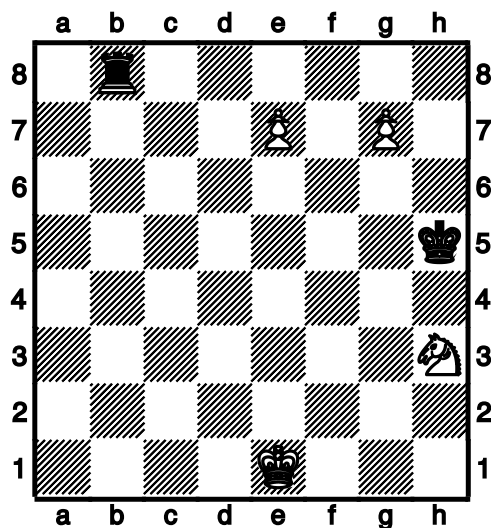
29. les Blancs jouent et gagnent



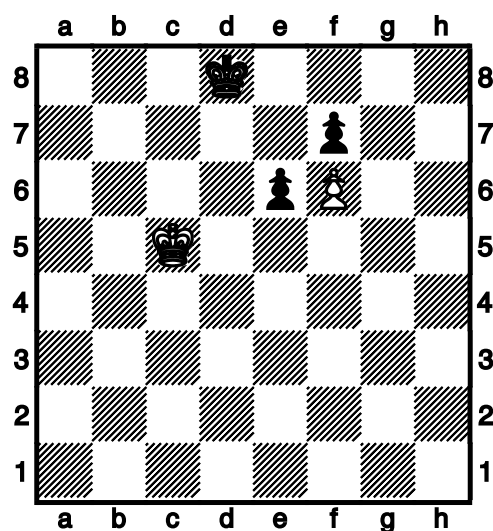
30. les Blancs font nul



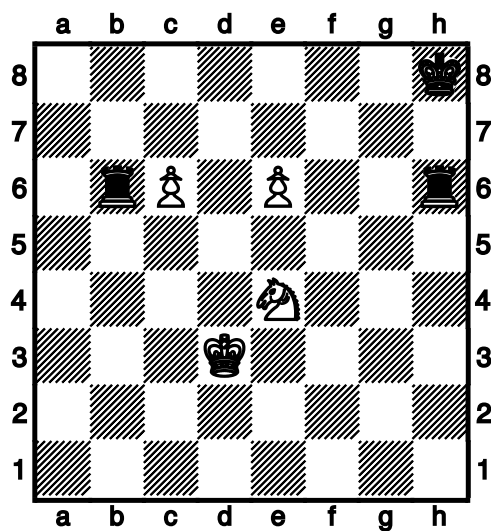
31. les Blancs jouent et gagnent



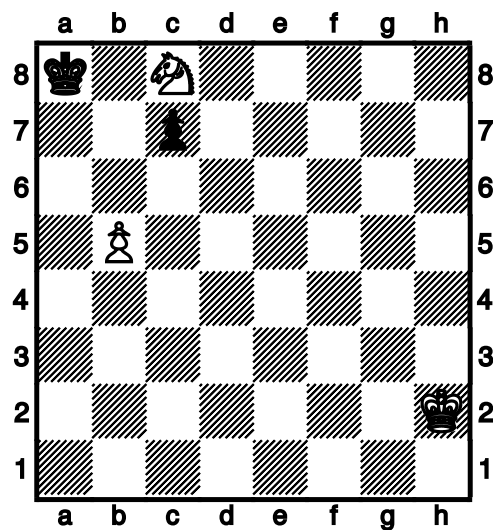
34. les Blancs font nul



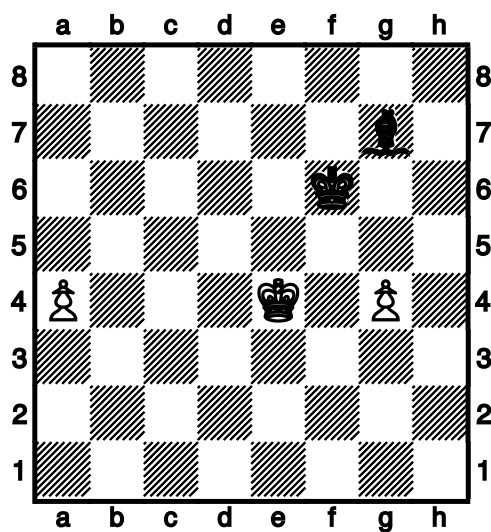
32. les Blancs font nul



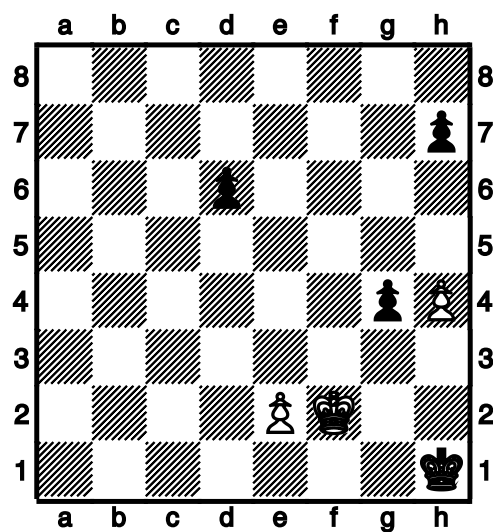
35. les Blancs jouent et gagnent



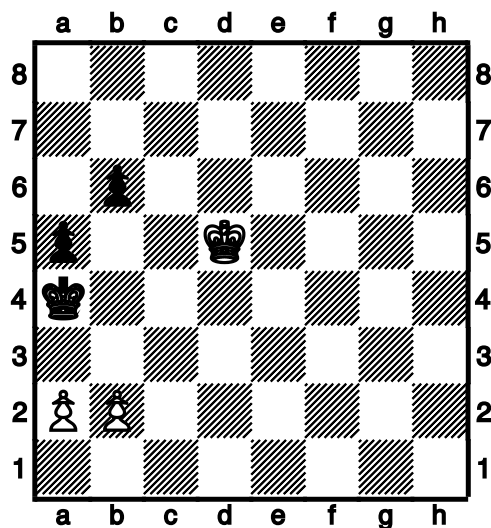
33. les Blancs jouent et gagnent



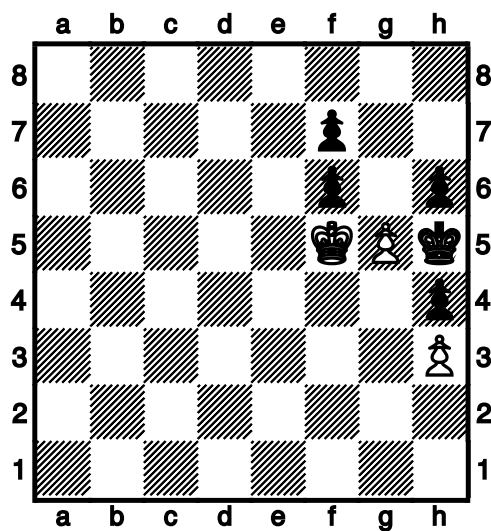
36. les Blancs font nul



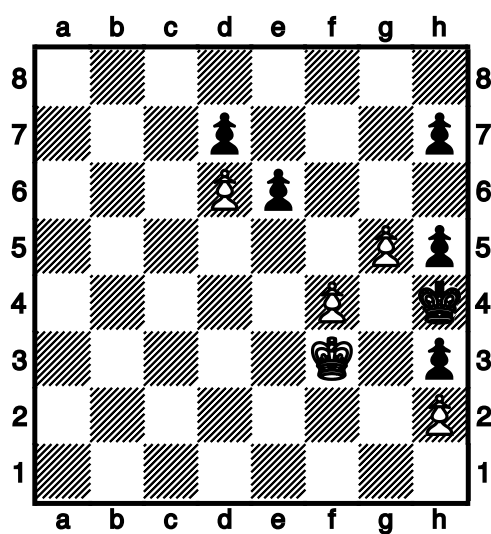
37. les Blancs jouent et gagnent



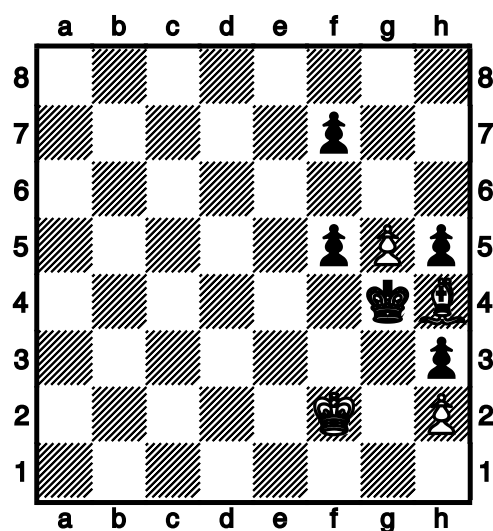
38. les Blancs jouent et gagnent



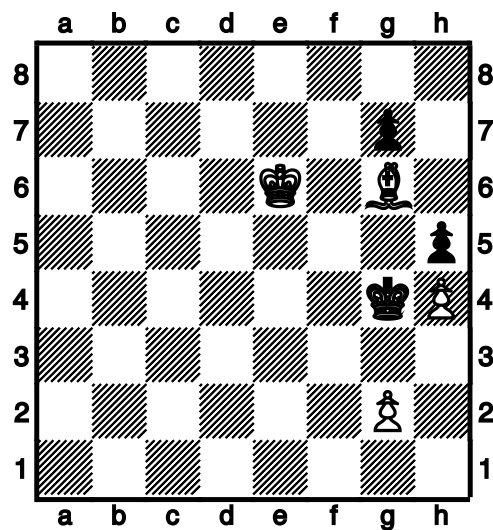
39. les Blancs jouent et gagnent



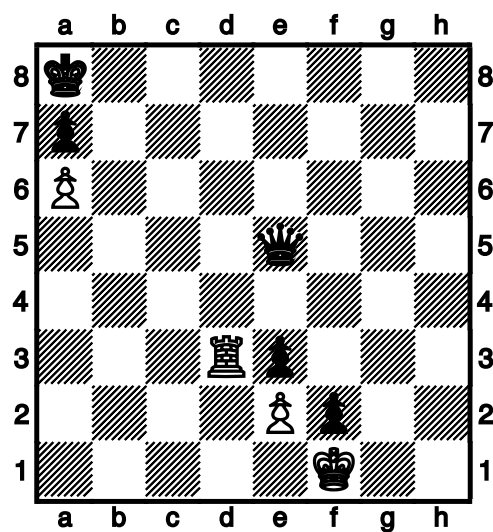
40. les Blancs jouent et gagnent



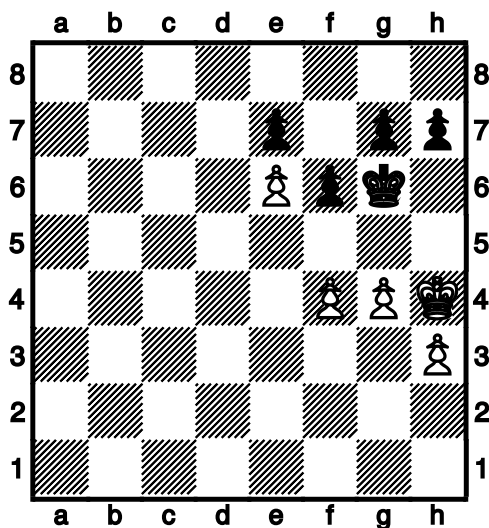
41. les Blancs jouent et gagnent



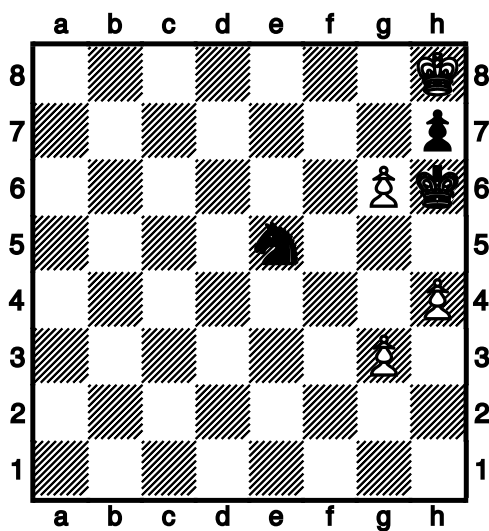
42. les Blancs font nul



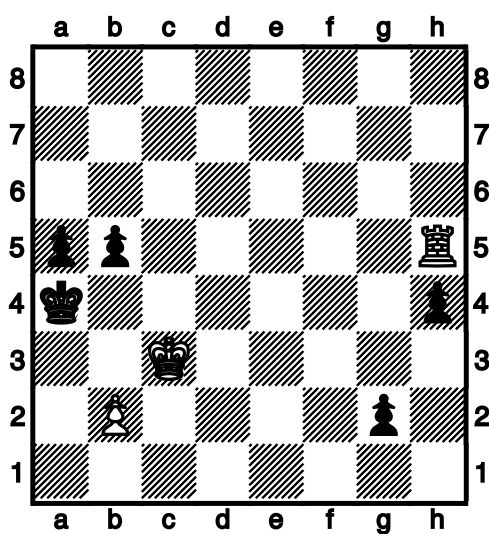
43. les Blancs jouent et gagnent



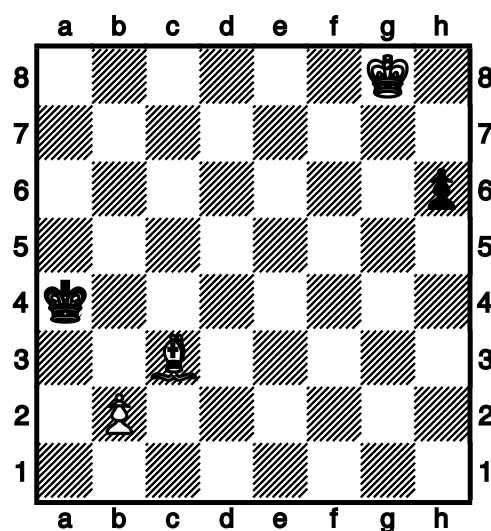
44. les Blancs jouent et gagnent



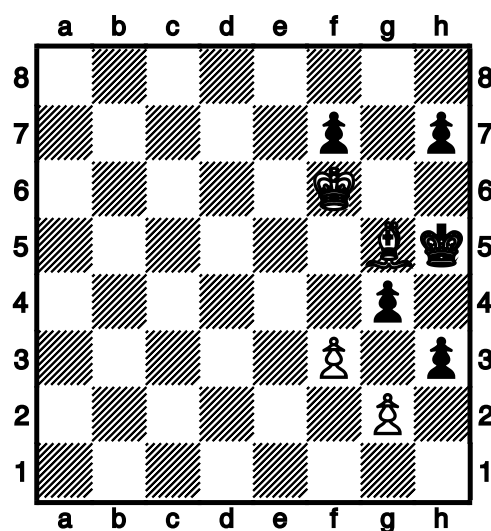
45. les Blancs jouent et gagnent



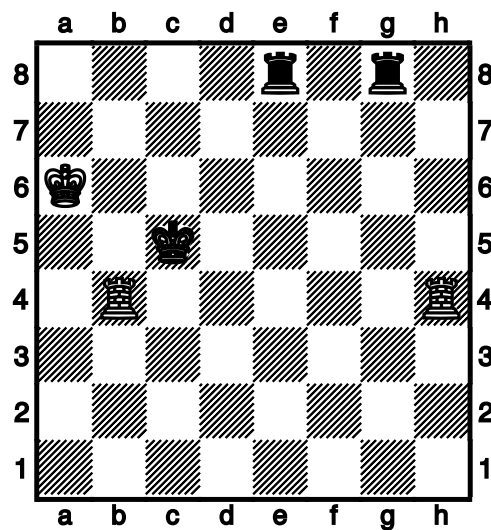
46. les Blancs jouent et gagnent



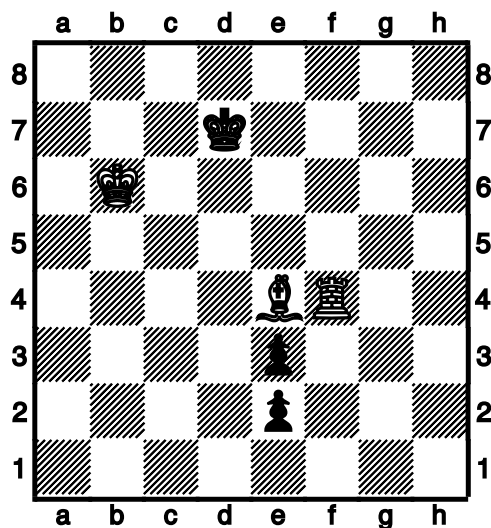
47. les Blancs jouent et gagnent



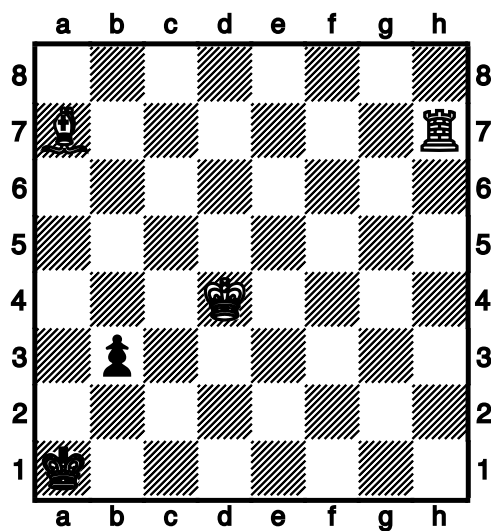
48. les Blancs jouent et gagnent



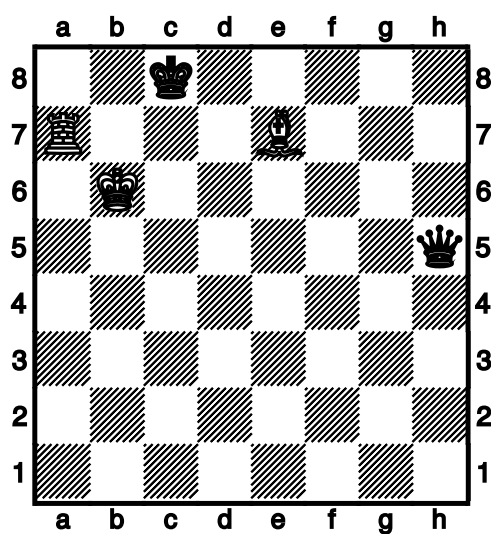
49. les Blancs jouent et gagnent



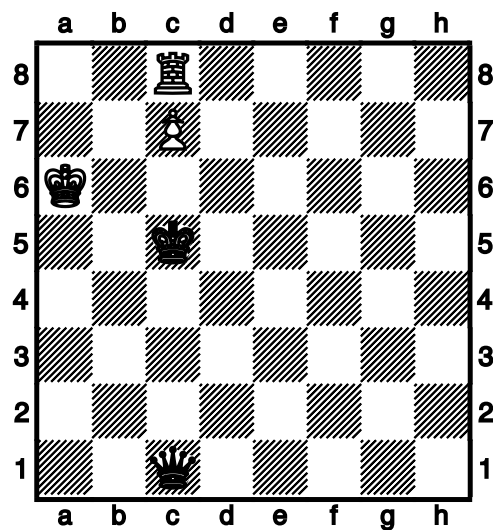
50. les Noirs jouent et perdent



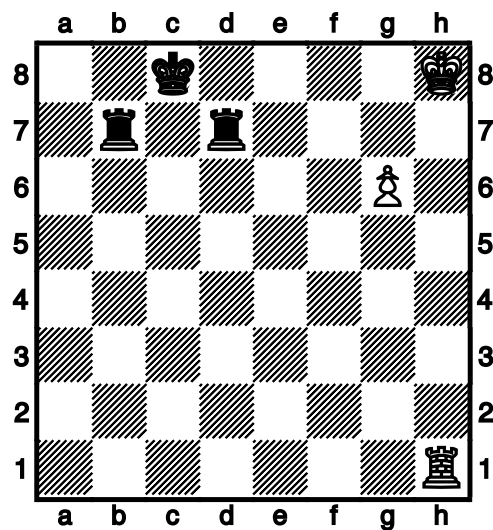
51. les Blancs jouent et gagnent



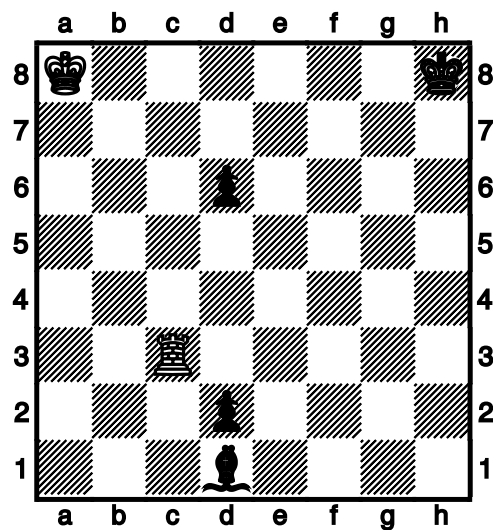
52. les Blancs jouent et font nul



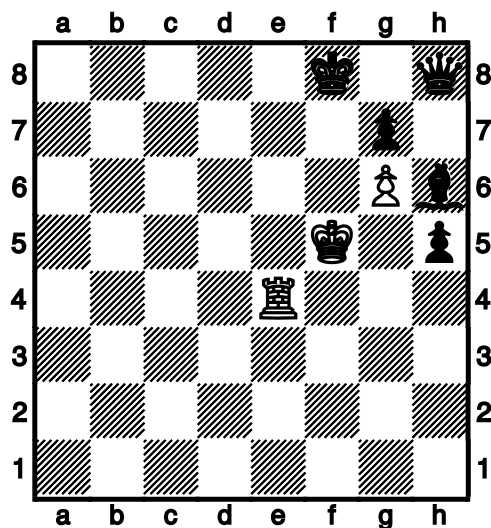
53. les Blancs jouent et font nul



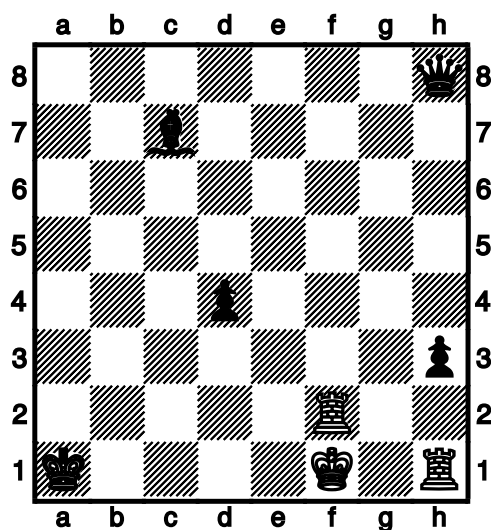
54. les Blancs jouent et font nul



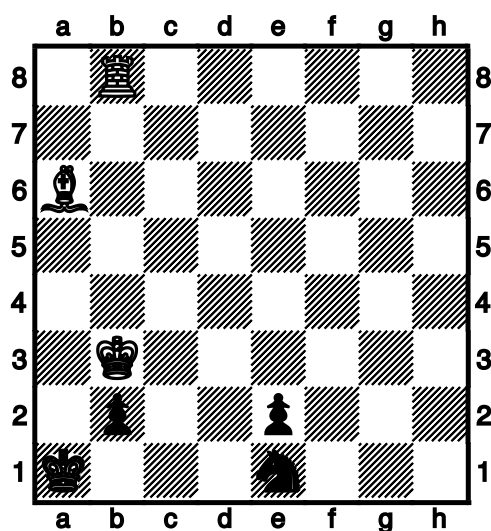
55. les Blancs jouent et font nul



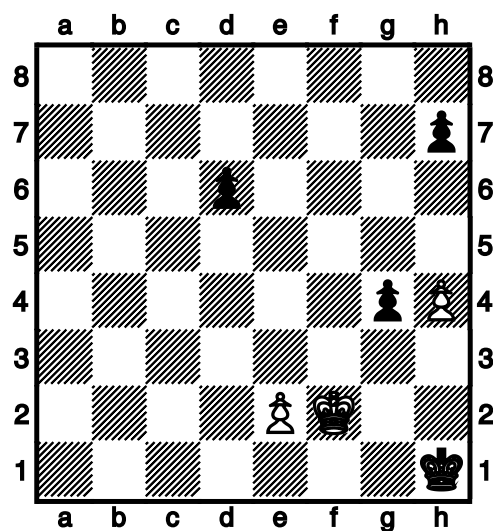
56. les Blancs jouent et font nul



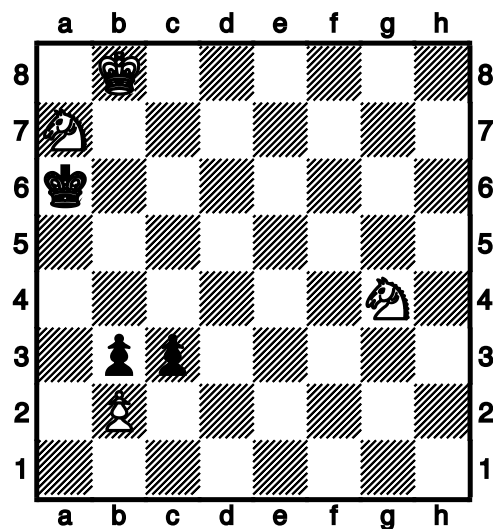
57. les Blancs jouent et font nul



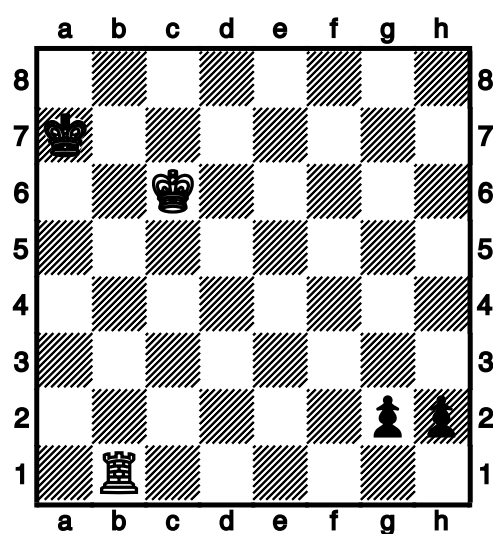
58. les Blancs jouent et font nul



59. les Blancs jouent et font nul



60. les Blancs jouent et font nul



Solutions des exercices

1. **I. Berger, 1890** : 1.f4 a5 [1...♗c8 2.fxg5 a5 3.♗g3 a4 4.♗h4 a3 5.g3 avec pat; 1...gxf4?? 2.h4 a5 3.h5 a4 4.h6 a3 5.h7 a2 6.h8♖+] 2.fxg5 a4 3.♗g3 a3 4.♗h4 a2 5.g3 a1♖ pat !
2. **A. Herbstma, 1926**: 1.fxg7 ♗f7 2.♗h6 ♗g8 3.f5 a5 4.h4 a4 5.h5 a3 6.f6 exf6 avec pat [6...a2?? 7.fxe7 a1♖ 8.e8♖#; 6...e5?? 7.f7+ ♗xf7 8.♗xh7 a2 9.g8♖+ 1-0]
3. **Z. Schouten, 1926** : 1.h7 ♗g7 2.♗f7!! ♗xh7 [2...g1♖ 3.h8♖+ ♗xf7 4.♖h7+=] 3.♗g5+ fxg5+ [3...♗g6?? 4.♗f3+-] 4.♗h3 g1♖ avec pat
4. **S. Birnov, 1933** : 1.d6 c6 2.h6 b2 3.h7 b1♖ 4.h8♖+ ♖b8 5.♖d8 ♖xd8 avec pat [5...c5?? 6.♖xd7 c4 7.♖c6+ ♖b7+ 8.♖xb7#]
5. **L. Kubel, 1922** : 1.♗d4 d6 2.♗c3 [2.♗d5? ♗c7+-] 2...d5 [2...♗c7 3.♗b4 ♗c6 4.a7 ♗b7 5.♗xb5 ♗xa7 6.♗c6=] 3.♗d4 [3.♗b4?? d4 4.♗xb5 d3 5.♗c6 ♗b8 6.♗b6 d2 7.a7+ ♗a8 8.♗a6 d1♖ et cette fois il n'y a plus de pat !] 3...b4 4.♗xd5 b3 5.♗c6 ♗b8 6.♗b6 b2 7.a7+ ♗a8 8.♗a6 b1♖ avec pat
6. **F. Richter, 1933** : 1.♗e6 ♗g8 [1...g3 2.♗f6 g2 3.h7 g1♖ 4.h8♖+ ♖g8 5.♖xg8+ ♗xg8=] 2.♗f5 g3 3.♗g6 g2 4.h7+ ♗h8 5.♗h6 g1♖ avec pat
7. **V. Novikov, "64", 1930** : 1.♗c2 ♗b7 2.♗b3 a5 3.♗a4 ♗b6 4.b3 ♗a6 et pat
8. **Tchen Fino, "Tijdschrift", 1939** : 1.h6 a2 [1...gxh6 2.g7 a2 3.g8♖ a1♖ 4.♖f8+ ♗d5 5.♖xh6] 2.h7 a1♖ 3.h8♖ ♖a8+ 4.♗f7 ♖xh8 et pat
9. **H. Weenink, "Tijdschrift", 1918** : 1.♗g3 d3 2.♗xf2 d2 3.♗e1 d1♖ [3. ... d1♖ 4.♗e2 ♖b1 5.♗c3 ♖b3 6.♗d4 =] et pat
10. **F. Sackmann, "La Stratégie", 1912** : 1.♗b3! c3 [1...♗xb3 et pat] 2.♗xa2 c2 3.♗b1 c1♖ et pat
11. **L. Kubbel, "Smena", 1916** : 1.g4 ♗xh3 [1...a2? 2.♗g2 a1♖ 3.♗g3#] 2.♗h1 a2 [2...♗xg4 3.♗g1 a2 4.♗d4 ♗f3 5.♗h2 g4 6.♗a1 g3+ 7.♗g1 ♗e2 =] 3.♗g1 a1♖ et pat
12. **H. Rinck, "Revue Suisse d'Echecs", 1946** : 1.♖b3+ ♗a4 [Le monarque noir ne peut quitter la colonne a] 2.♗c2 ♖f2+ [2...♖c4+ 3.♗b1 ♖f1+ 4.♗c2 ♖e2+ 5.♗b1 ♖d1+ 6.♗b2 ♖d2+ 7.♗a1 ♖c1+ 8.♗b1 ♗xb3 et pat] 3.♗b1 ♖d2 4.♗a1 ♖c1+ 5.♗b1 ♗xb3 et pat
13. **Troitzky A., Shahmati Shurnal, 1898** : 1.♖e6+! ♖xe6 2.♖a6+ ♗d5 [2...♗d7 3.♖b7+ ♗e8 4.♖xg7+-] 3.♖c4+ ♗e5 4.♖c3+ ♗f5 5.♖xg7+-
14. **Troitzky A., 1897** : 1.♖h8 ♖xh8 2.♖a4+ ♗f5 3.♖c2+ ♗f4 [3...♗f6 4.♖c3+ ♗f7 5.♖xh8+-] 4.♖c4+ ♗f5 5.♖d3+ ♗g4 6.♖f3+ ♗h4 7.♖g3+ ♗h5 8.♖h3+ ♗g6 9.♖xh8+-
15. **Troitzky A., 1897** : 1.♖c4+ ♗d8 2.♗f6+ ♗e8 3.♖e4+ ♗f8 4.♗e7+ ♗g7 [4...♗e8 5.♗d6+-] 5.♖g4+ ♗h6 [5...♗h8 6.♗f6#] 6.♗g5+ ♗h5 7.♗f4 ♖d8 8.♖g5+ ♗h6 9.♖g8+-
16. **Troitzky A.** : 1.♗g6 [Contrôle la case d3] 1...♖h3 2.d7 ♖h8 [2...♖h1+ 3.♗d2] 3.♗e8 ♖h1+ 4.♗d2 ♖h2+ 5.♗e3 ♖h3+ 6.♗e4 ♖h4+ 7.♗e5+-

17. **Troitzky A., l'Echiquier, 1929 : 1.d3! ♖xd3 2.♙b4** [*Avec un droit de contrôle sur la case a3 ...*] **2...♞e3 3.a7 ♕f6+** [*3...♙d5+ 4.♙e7+—*] **4.♙f8 ♞h3 5.♙c3+** [*La case h8 est maintenant sous la surveillance des Blancs*] **5...♙g6 6.a8♙ +—**
18. **Troitzky A., Shahmatni Listok, 1930 : 1.c5 ♞c4 2.c6 ♙f2 3.♙h2** [*3.c7? ♙g3—+*] **3...♞xc6 4.e7 ♞g6 5.e8♙ +—** [*5.e8♙ ♞xg2+ 6.♙xg2 et pat !*]
19. **Prokes L. , 1948 : 1.♙c3 b2 2.♞d8 b1♙ 3.♞d1 ♙xd1 et pat**
20. **Paoli E., Ceskosi. Sach, 1949 : 1.c4 ♙b1 2.♞b6+ ♙a1 3.♞b2 c1♙ et pat**
21. **D. Petrov, Shajmaty, 1945. : 1.♙f2 ♙g3 2.♞f4 ♙f1** [*2...d1♙?? 3.♞h4#*] **3.♞g4 d1♙ 4.♞g1+ ♙h2 5.♞h1+ ♙xh1 et pat**
22. **Frankl I., Sachove Umeni, 1947 : 1.♙b5 h2 2.♙h3 ♙xe2 3.b7 h1♙ 4.♙g1+ ♙xg1 5.b8♙ ♙b1+ 6.♙a6 ♙xb8 et pat**
23. **Prokop F., 1943 : 1.♞b8 ♙xc7** [*1...c1♙?? 2.c8♙++—*] **2.♞xb5 ♙d6 3.♞b6+ ♙d7 4.♞b7+ ♙c8 5.♞b5 c1♙ 6.♞c5+ ♙xc5 et pat**
24. **Prokes L.; 1944 : 1.g6 ♙xg6 2.h7 ♙xh7 3.♙g7 ♞e7 4.♙h8 ♞xf7 et pat**
25. **A. S. Selesniev, Triberg 1919 : 1.♞xc5+ ♞xc5 2.f7 ♞c6+ 3.♙e5** [*3.♙e7? ♞c1 4.f8♙ ♞e1+ 5.♙f7 ♞f1+ 6.♙g7 ♞xf8=*] **3...♞c5+ 4.♙e4 ♞c4+ 5.♙e3 ♞c3+ 6.♙f2** [*Il faut descendre au bas de l'échiquier avant de basculer sur la colonne g. C'est la seule façon d'empêcher une arrivée de la tour en f1*] **6...♞c2+ 7.♙g3 ♞c3+ 8.♙g4 ♞c4+ 9.♙g5 ♞c5+ 10.♙g6 ♞c6+ 11.♙g7 1–0**
26. **L. Vik, Brno, 1917 : 1.♙b8 ♞c6 2.♞f6 c4 3.♞h6+** [*Permet de placer le roi sur une colonne où il sera en échec lors de la promotion du pion*] **3...♙g2 4.♞xc6 dxc6 5.g6 c3 6.g7 c2 7.g8♙+ 1–0**
27. **J. Kling vs B. Horowitz, Manchester 1851 : 1.g5 ♙e5 2.gxh6 ♙f6 3.♙c2 c4 4.♙c1!** [*Il s'agit d'une finale théorique gagnée pour les Blancs*] **c3 5.♙c2 d3+ 6.♙xd3 b3 7.♙xc3 b2 8.♙xb2 ♙g5 9.h7 1–0**
28. **H. Rinck, Barcelone 1922 : 1.♞f2+ ♙e1 2.♞ce2+ ♙d1 3.♞d2+ ♙c1 4.♞c2+ ♙d1 5.♞fd2+ ♙e1 6.♞a2 ♙f1** [*6...♞b3+ 7.♙c2 ♙b1 8.♙xb1+—*] **7.♞f2+ ♙e1 8.♞h2! a4 9.♞xa4 ♙d1 10.♞d2+ ♙e1 11.♞aa2 ♙f1 12.♞f2+ ♙e1 13.♞h2** [*Les Noirs sont en zugzwang avec l'obligation de rapprocher leur tour du roi ... tout en privant celui-ci d'une case de fuite*] **13...♞d1+ 14.♙e3 ♞c1 15.♞ae2+ ♙d1 16.♙f2+— 1–0**
29. **R. Reti, 1928 : 1.♙f5+** [*1.♙c6+ ♙d6 2.♞xe3 e1♙ 3.♞xe1 avec pat*] **1...♙d8** [*1...♙d6 2.♞xe3 e1♙ 3.♞xe1+—*] **2.♙d3** [*2.♙d7 e1♙ 3.♙b5 revient au même motif*] **2...e1♙ 3.♙b5 ♙c8 4.♞e8#**
30. **Cozio, 1776 : 1.♙g7 ♞f8 2.♙h6 ♙f6 3.♙h7 ♞b8 4.f8♙+ ♞xf8 5.g7 ♞f7 6.♙h8 ♞xg7 et pat !**
31. **F. Lazard, Paris, 1911 : 1.♙f4+ ♙h6 2.♙e6 ♞e8 3.g8♙ ♞xg8 4.♙f8 ♞g5 4.♙g6!!** [*4.e8♙ ♞e5+ 5.♙xe5 avec pat*] **1–0**
32. **F. Sackmann, Kaiserlautern, 1910 : 1.c7 ♞c6 2.e7 ♞he6 3.♙d6! ♞exd6+ 4.♙e4 ♞e6+ 5.♙d5 ♙g7 6.e8♙ ♞xe8 7.♙xc6 ♙f7 8.♙b7 =**

33. H. Otten, New York, 1892 : 1.a5 ♟f8 2.♔d5 ♟h6 3.g5+! ♟xg5 4.♔e4 ♟h4 5.♔f3 1-0
34. N. Grigoriev, Moscou, 1924 : 1.♔c6 [1.♔d6? ♔e8 2.♔e5 ♔d7-+] 1...♔e8 2.♔d6 ♔f8 3.♔e5 ♔g8 4.♔f4 ♔h8 5.♔g4 ♔h7 [5...e5 6.♔f5 ♔h7 7.♔xe5 ♔g6 8.♔e4 ♔xf6 9.♔f4=] 6.♔g5 ♔g8 7.♔f4 =
35. 1.♔b6+! cxb6 [*Il s'agit d'une position connue qui est gagnée pour les Blancs. Nous n'examinerons qu'une seule ligne*] 2.♔g3 ♔b7 3.♔f4 ♔c7 4.♔e5 ♔d7 5.♔d5 ♔c7 6.♔e6 ♔c8 7.♔d6 ♔b7 8.♔d7 ♔b8 9.♔c6 ♔a7 10.♔c7 ♔a8 11.♔xb6 ♔b8 12.♔a6 ♔a8 13.b6 ♔b8 14.b7 ♔c7 15.♔a7 1-0
36. H. Rinck, 1911 : 1.♔g3 h5 2.e4! ♔g1 3.e5! dxe5 pat !
37. R. Braun, 1841 : 1.♔c4 b5+ 2.♔c3 b4+ 3.♔c4 b3 4.axb3#
38. I. Wotruba, 1887 : 1.g6 fxg6+ 2.♔xf6 g5 3.♔f5 g4 4.hxg4#
39. Lauridsen, 1906 : 1.f5 exf5 [1...♔xg5 2.fxe6 dxe6 3.d7 1-0] 2.g6 hxg6 3.♔f4 g5+ 4.♔xf5 g4 5.♔f4 g3 6.hxg3#
40. R. Skuia, 1956 : 1.♔e3 ♔xh4 [1...f4+ 2.♔e4 ♔xh4 3.g6 f3 4.♔xf3 fxg6 5.♔f4 g5+ 6.♔f3 g4+ 7.♔f4 g3 8.hxg3#] 2.g6 f4+ 3.♔f3 fxg6 4.♔xf4 g5+ 5.♔f3 g4+ 6.♔f4 g3 7.hxg3#
41. L. Prokes, 1950 : 1.♟f5+ ♔xh4 [1...♔g3 2.♟h3 ♔xh4 3.♔e5 g5 4.♔f5 avec le même schéma de gain] 2.♟h3 g5 3.♔f5 g4 4.♔f4 gxh3 5.g3#
42. T. Herlin, 1847 : 1.♚d8+ ♚b8 2.♚g8 ♚xg8 et pat !
43. British Chess Magazine (07/1921) : 1.f5+ ♔h6 2.g5+ fxg5+ 3.♔g4 g6 4.f6 exf6 5.e7+-
44. M. Liburkin, Shahjmaty, 1934 : 11.g7 ♔f7+ 2.♔g8 ♔d8 3.♔f8 ♔e6+ 4.♔f7 ♔xg7 5.g4 ♔h5 [5...♔f5 6.gxf5 ♔h5 7.♔e7 ♔xh4 8.f6+-; 5...♔e8 6.♔xe8 ♔g7 7.♔e7 ♔g8 8.♔f6 ♔f8 (8...♔h8 9.♔f7 h6 10.♔g6+-)] 6.g5#
45. L. Prokes, Ceske Svet, 1924 : 1.♚g5 h3 2.♚g4+ b4+ 3.♔c4 h2 [3...b3 4.♔c5#] 4.♚g3!! h1♚ [4...b3 5.♚xb3 g1♚ 6.♚a3#] 5.♚a3+ bxa3 6.b3#
46. I. Fritz, 1939 : 1.♔f7 h5 2.♔e6 h4 3.♔d5 h3 [3...♔b5 4.♔e4 et le roi entre dans le carré pour capturer le pion avant sa promotion] 4.♔c4 h2 5.♟b4! h1♚ 6.b3#
47. L. Prokes, Rude Pravo, 1951 : 1.g3! h6 [1...h2 2.♔f5 h1♚ (2...gxf3 3.g4#) 3.fxf4#; 1...gxf3 2.♔f5 h6 3.g4#] 2.♟e3 gxf3 3.♔f5 h2 4.♟f2 h1♚ 5.g4#
48. H. Rinck, La Stratégie, 1921 : 1.♚b5+ ♔c6 [1...♔d6 2.♚h6+ ♔e7 3.♚b7+ ♔f8 (3...♔d8 4.♚d6+ ♔c8 5.♔a7 ♚g1 6.♚c6+ ♔d8 7.♔b8+-) 4.♚f6#] 2.♚h6+ ♔c7 3.♚b7+ ♔c8 4.♔a7 ♚g1 5.♚c6+ ♔d8 6.♔b8 ♚gg8 7.♚c8#
49. H. Rinck, "Bohemia", 1935 : 1.♟f5+ ♔d6 2.♚d4+ ♔e7 3.♚e4+ ♔d8 4.♔d7! e1♚ [4...♔xd7 5.♚xe3+-] 5.♟b5 e2 6.♚e8#
50. H. Rinck, "Basier Nachrichten", 1936 : 1...b2 2.♔c4 b1♚ 3.♔d4+ ♔a2 4.♚a7#

51. H. Rinck, "Basier Nachrichten", 1936 : 1.♖c7+ ♘b8 2.♙d6 ♚d5 [2...♗h6 3.♗c6+ ♚xd6 4.♗xd6 ♘c8 5.♗d1 ♘b8 6.♗d8#; 2...♗e8 3.♗c5+ ♘a8 4.♗a5#] 3.♗c6+ ♘a8 4.♗c8#
52. L. prokes, "Ceskosl. Sach", 1938 : 1.♗d8 ♗h6+ [1...♗a3+ 2.♘b7 ♗b4+ 3.♘a8 ♗a5+ 4.♘b7 ♗b6+ 5.♘a8 revient à la ligne principale] 2.♘b7 ♗b6+ 3.♘a8 ♗xc7 4.♗d5+ ♘b6 5.♗b5+ ♘c6 6.♗c5+=
53. H. Rinck, 1913 : 1.♗c1+ ♘b8 2.g7 ♗xg7 3.♗c8+ ♘a7 4.♗a8+ ♘b6 5.♗a6+ ♘b5 6.♗a5+ ♘b4 7.♗a4+ ♘c5 8.♗a5+ ♘d6 9.♗a6+ ♘e5 10.♗a5+ ♘f6 11.♗a6+ ♘g5 12.♗a5+ ♘h6 13.♗h5+ =
54. V. et M. Platov, " Deutsche Schachzeitung", 1909 : 1.♗h3+ ♘g7 2.♗g3+ ♘h6 3.♗d3 ♙f3+ 4.♘a7 d1♗ 5.♗xd6+!! ♗xd6 =
55. K.A.L. Kubbel, "Rigaer Tageblatt", 1911 : 1.♗a4 ♘e7 2.♗a7+ ♘d6 3.♗a8! ♗xa8 avec pat
56. H. Rinck, "150 Endspielstudien", 1908 : 1.♗d2 ♗a8 [1...♗b8 2.♘e2+ ♗b1 3.♗xb1+ ♘xb1 4.♗xd4=; 1...♗f6+?? 2.♘e2+ ♗f1+ 3.♗xf1#] 2.♘f2+ ♗xh1 3.♗d1+ ♗xd1 avec pat
57. M. Platov, "Bohemia", 1906 : 1.♙d3 ♙xd3 2.♘c2 ♙c1 [2...e1♗?? 3.♗a8+ ♗a5 4.♗xa5#] 3.♗xb2 e1♗ 4.♗b1+ ♘a2 5.♗a1+! ♘xa1 avec pat
58. H. Rinck, Budapest 1911 : 1.♘g3 h5 [1...d5 2.♘xg4 ♘g2 3.♘f4 ♘h3 4.e4 dxe4 5.♘xe4 ♘xh4 6.♘f3=] 2.e4 ♘g1 3.e5 dxe5 avec pat
59. Josef Maendl, "Casopis Ces. Sachistu", 1919 : 1.♘e5 cxb2 [1...c2? 2.♘d3+—] 2.♘c4! b1♗ 3.♘b5! [Avec menace de mat en c7] 3...♘xb5 [3...♗h7 4.♘c7+ ♗xc7+ 5.♘xc7=] 4.♘a3+ ♘b4 5.♘xb1=
60. J. Moravec, "28 Rijen", 1924 : 1.♗a1+ ♘b8 2.♗b1+ ♘c8 3.♗a1 ♘d8 4.♘d6 ♘e8 5.♘e6 ♘f8 6.♘f6 ♘g8 7.♗a8+ ♘h7 8.♗a7+ ♘h6 9.♗a8 ♘h5 10.♘f5 ♘h4 11.♘f4 ♘h5 12.♘f5=

Les champions du monde

1866 - 1894	Wilhelm Steinitz	1969 - 1972	Boris Spassky
1894 - 1921	Emmanuel Lasker	1972 - 1975	Robert James Fischer
1921 - 1927	José-Raoul Capablanca	1975 - 1985	Anatoli Karpov
1927 - 1935	Alexandre Alekhine	1985 - 1993	Garry Kasparov
1935 - 1937	Max Euwe	1993 - 1998	Anatoli Karpov
1937 - 1946	Alexandre Alekhine	1999 - 1999	Alexandre Khalifman
1948 - 1957	Michaïl Botvinnik	2000 - 2001	Viswanathan Anand
1957 - 1958	Vasily Smyslov	2002 - 2003	Ruslan Ponomariov
1958 - 1960	Michaïl Botvinnik	2004 - 2005	Rustam Kasimdzhanov
1960 - 1961	Michaïl Tal	2005 - 2006	Veselin Topalov
1961 - 1963	Michaïl Botvinnik	2006 - 2007	Vladimir Kramnik
1963 - 1969	Tigran Petrossian	2007 - ??	Viswanathan Anand

Les championnes du monde

1927 - 1944	Vera Menchik	1996 - 1999	Susan Polgar
1950 - 1953	Lyudmila Rudenko	1999 - 2001	Xie Jun
1953 - 1956	Elisabeth Bykova	2001 - 2004	Zhu Chen
1956 - 1958	Olga Rubtsova	2004 - 2006	Antoaneta Stefanova
1958 - 1962	Elisabeth Bykova	2006 - 2008	Xu Yuhua
1962 - 1978	Nona Gaprindashvili	2008 - 2010	Alexandra Kosteniuk
1978 - 1991	Maya Chiburdanidze	2010 - ??	Hou Yifan
1991 - 1996	Xie Jun		

Les périodiques échiquéens

Europe Echecs : tous les mois (sauf juillet-août)

New In Chess : 8 numéros/an

British Chess Magazine : 12 numéros/an

Le PION F : périodique de la FEFB (Fédération Echiquéenne Francophone de Belgique)

Le Revue du Cercle Royal des Echecs de Bruxelles : tous les deux mois

Les chroniques échiquéennes

La Libre Belgique. Par le GMI Luc Winants

Les cercles bruxellois

201 CERCLE ROYAL DES ECHECS DE BRUXELLES A.S.B.L.

204 EXCELSIOR GANSHOREN

207 2 FOUS DIOGENE

209 CHESS CLUB ANDERLECHT

226 EUROPCHES

229 CAISSA WOLUWE

239 CERCLE DES ECHECS DE WATERMAEL-BOITSFORT

244 BRUSSELS CHESS CLUB A.S.B.L.

289 CERCLE D'ECHECS INTERNATIONAL DU CHANT D'OISEAU

290 L'ECHIQUIER D'EPICURE

Les sites internet

Fédérations

Fédération Internationale des Echecs (FIDE) www.fide.com

Fédération Royale des Echecs de Belgique (FRBE) <http://www.frbe-kbsb.be/>

Fédération Echiquéenne Francophone (FEFB) <http://www.frbe-kbsb.be/fefb/>

Actualité échiquéenne belge

Echecs68 : <http://echecs68.blogspot.com/>

Schaakfabriek : <http://schaakfabriek.be/>

Actualité internationale

Week In Chess www.chesscenter.com/twic/twic.html

Chess & Stratégie www.chess-and-strategy.com/

Europe Echecs www.europe-echecs.com/

Patrimoine et culture échiquéenne

Héritage des Echecs Français : <http://heritageechecsfra.free.fr/>

Echecs-Photos : www.echecs-photos.be

Actualités du CREB

Le site du CREB www.creb.be

Sites pour les jeunes

Jeunesse Echiquéenne Francophone (JEF) <http://www.frbe-kbsb.be/fefb/JEF/>

Librairie échiquéenne

Librairie Marchand : <http://www.marchand.be/>

Forum

Forum de la FEFB : www.forum-fefb.be/phpBB3/

France-Echecs : <http://www.france-echecs.com/>

Livres recommandés pour progresser

Joueurs (1200 Elo)

Le guide Marabout des échecs (Frits Van Seters)

Etapas (Stappenmethode) (Rob Brunia et Cor van Wijgerden)

Joueurs (1400 Elo)

Maître contre amateur (Max Euwe)

L'amateur devient maître (Max Euwe)

Position et combinaison (Max Euwe)

Jugement et plan (Max Euwe)

Traité pratique du jeu d'échecs (Siegbert Tarrasch)

L'art de faire mat (Renaud et Kahn)

Joueurs (1600 Elo)

Mon système (tomes I et II) (Aaron Nimzowitsch)

Les maîtres de l'échiquier (Richard Réti)

L'Ecole des Echecs (Tome I et II) (Koblentz et Kotov)

Les prix de beauté aux échecs (François Le Lionnais)

Méthode Silman pour maîtriser les finales (Jérémy Silman)

Les bases de la combinaison aux échecs (J. Du Mont)

Joueurs (1800 Elo)

Les finales (tomes I et II) (Jacques Villeneuve)

Invisible Chess Moves (Emmanuel Neiman & Yochanan Afek)

Maximes échiquéennes

Paul Morphy : "Aidez vos pièces, elles vous aideront".

Aaron Nimzowitsch : "La menace vaut mieux que l'exécution".

Voltaire : "J'ai peut-être employé moins de temps à faire une chose quelconque qu'à jouer aux échecs".

Tartakower : "Seul un fort joueur sait combien il joue faiblement".

Tartakower : "La tactique, c'est ce que vous faites quand il y a quelque chose à faire; la stratégie, c'est ce que vous faites quand il n'y a rien à faire"

Tarrasch : "Monsieur, je n'ai que deux mots à vous dire : échec et mat !".

Philidor : "Le pion est l'âme des échecs".

Capablanca : "On peut tirer plus d'utilité d'une partie perdue que de cent parties gagnées".

Mikhail Tal : "Il y a deux types de sacrifice : ceux qui sont corrects et les miens".

Les champions de Belgique

Nom joueur	Année	Nom joueur	Année	Nom joueur	Année
BARZIN MARCEL	1931	DUTREEUW MARC	1996	O'KELLY ALBERIC	1937
BOEY JOZEF	1959	FRANCK ALFONS	1958		1938
	1964	FREISE FRIEDHELM	1972		1942
	1965	GOBERT JOS	1954		1943
	1971		1955		1944
BORUCHOWITZ NICOLAS	1921	GOORMACHTIGH JOHAN	1975		1946
CEKRO EKREM	1994		1982		1947
	1995	GUREVICH MIKHAIL	2001		1951
	1997	HOVHANISIAN MHER	2009		1952
	1998		2010		1953
CHUCHELOV VLADIMIR	2000	JADOUL MICHEL	1984		1956
CLAESEN PIETER	1999		1988		1957
COLLE EDGARD	1922		1990		1959
	1924		1992	PENSON THIERRY	1982
	1925	KOLTANOWSKI GEORGE	1923	ROOZE JAN	1967
	1926		1930	SCHUERMANS ROBERT	1987
	1928		1936	SCHUMACHER HELMUT	1969
	1929	KORNREICH J.	1932	TONOLI JOSE	1975
COOLS GORIK	1993	LAURENT BRUNO	2008	VAN DER STRICHT GEERT	2003
CORNELIS FRANS	1966	LEMAIRE ROBERT	1950	VAN SCHOOR CARL	1970
		LIMBOS PAUL	1961	VANDERWAEREN SERGE	1999
DEFIZE ALAIN	1980		1963		
	1983	MEULDERS RICHARD	1978	VANDEZANDE ALBERT	1968
DELEYN GUNTER	1976		1981	VERSTRAETEN ROELAND	1971
	1979		1983	VETEMAA YURI	1997
DEVOS PAUL	1933		1985	WEEMAES RONALD	1977
	1937		1988		1981
	1940		1989	WILLAERT ROBERT	1960
	1941		1991		1962
	1945	MICHIELS BART	2004		1968
	1948	MOEYERSONS JEAN	1974		1973
DGEBUADZE ALEXANDRE	2002	MOHANDESI SHAHIN	2006	WINANTS HENRI	1975
	2005			WINANTS LUC	1986
DUNKELBLUM ARTHUR	1935				
	1949				

Table des matières

365Chess (Online).....	198
Aile dame/Aile roi.....	24
Ajout d'évaluations et autres signes.....	202
ajout d'une partie.....	200
Ajout de commentaires.....	202
Alekhine.....	83, 120, 170, 225, 244, 246, 264, 266, 288, 305
Analyse automatique.....	217
Anand.....	227, 231, 238, 251, 288
Anatoly Karpov (champion du monde 1975-1985 et 1993-1998).....	209
Arena 3.0 + Rybka 2.2.....	212
Åsman.....	2
Attaque des quatre pions.....	258
Bon et mauvais fou.....	29
Boris Spassky (champion du monde 1969-1972).....	188
Botvinnik.....	78, 124, 252, 264, 288
Capablanca.....	4, 54, 124, 169, 171, 176, 223-225, 288, 291
Chess Assistant.....	3, 6, 190, 193-195
ChessBase.....	3, 189-195, 197, 200, 202-204, 207
ChessLab (Online).....	197
Choisir un module d'analyse.....	213
Compréhension stratégique.....	161
Consulter les parties.....	205
Contester le centre.....	44
Convertir son avantage.....	171
Création d'une base de données.....	200
Edition : exporter la partie.....	207
Edition : exporter un diagramme.....	208
Edition : installation des polices d'échecs.....	206
Encodage des coups.....	201
Euwe.....	59, 229, 237, 257, 288, 290, 304, 305
Finales de fous de couleurs opposées.....	155
Finales diverses avec les tours.....	147
Fischer.....	165, 173, 199, 222, 230, 238, 261, 288
Force des programmes.....	211
Fou de couleurs opposées.....	29
Garry Kasparov (champion du monde 1985-1993).....	218
Houdini 1.5.....	211
Houdini 2.....	211
José-Raoul Capablanca (champion du monde 1921 - 1927).....	54
Karpov.....	207, 209, 222, 229, 231, 235, 238, 245, 261, 288
Kasimdzhanov.....	288
Kasparov.....	207, 218, 222, 224, 227, 229, 238, 250, 253, 261, 288
Kramnik.....	224, 237, 288
L'attaque autrichienne.....	243
L'attaque Byrne.....	243
L'attaque Pillsbury.....	250
L'attaque sur le pion f7.....	164
L'attaque sur le pion g7.....	166
L'attaque sur le pion h7.....	167
L'échec à la découverte.....	77
L'échec double.....	79, 88
L'échec et le mat.....	19

L'échec perpétuel.....	76
L'enfilade.....	64, 149
L'interception.....	74, 172
L'opposition.....	46, 47, 183
L'ouverture catalane.....	251
La 7ème traverse.....	47, 57, 128, 145, 149, 161, 162, 171, 172, 175
La centralisation des pièces.....	18
La colonne ouverte.....	161
La défense autrichienne.....	254
La défense Benoni.....	49, 263
La défense berlinoise (3. ... ♞f6).....	224
La défense Bird (3. ... ♞d4).....	225
La défense Bogó-Indienne.....	260
La défense Botvinnik (anti-Méran).....	252
La défense Cambridge-Spring.....	56, 250
la défense Caro-Kann.....	44, 240
La défense Cordel (3. ... ♜c5).....	225
La défense Cozio (3. ... ♞e7).....	225
La défense de Méran.....	252
La défense de Morphy (3. ... a6).....	223
La défense écossaise.....	222, 229
La défense Est-Indienne.....	257, 264
La défense fermée.....	223, 224
la défense française.....	44, 178, 233, 239, 240
La défense Grünfeld.....	261, 270
La défense hollandaise.....	49, 264
La défense hongroise (3. ... ♜e7).....	228
La défense Marshall.....	253
La défense moderne.....	244
La défense Nimzovitch du pion dame.....	259
La défense Nimzovitch du pion roi.....	244
La défense orthodoxe.....	249, 251
La défense Ouest-Indienne.....	258, 259
La défense ouverte.....	223, 224
La défense Owen.....	244
La défense Petroff (défense russe).....	231
La défense Philido.....	228
La défense Philidor.....	228
La défense Pirc.....	44, 242, 244
La défense polonaise.....	267
La défense scandinave.....	44, 241
La défense semi-slave.....	252
La défense sicilienne.....	45, 222, 236, 238-240
La défense slave.....	251
La défense Steinitz (3. ... d6).....	225
La défense Tarrasch.....	250
La défense Tchigorine.....	253
La défense via 2. ... ♜f5 (défense baltique).....	254
La défense Vieille-Indienne.....	264
La feuille de notation.....	26, 30
La fourchette.....	66, 70
La française fermée.....	236
La marche des pièces.....	11
La même partie en notation algébrique abrégée : 1.e4 e5 2.♞f3 d6 3.♜c4 ♜g4 4.♞c3 a6 5.♞xe5 ♜xd1 La La	

La notation algébrique.....	15
La notation de la partie.....	15
La notation descriptive.....	16
La paire de fous.....	14, 28, 170, 187, 223, 253, 259
La partie anglaise.....	270
La partie des quatre cavaliers.....	229, 232
La partie des trois cavaliers.....	229
La partie du fou du roi.....	230
La partie espagnole (Ruy Lopez).....	223
La partie italienne (Giuoco piano).....	226
La partie nulle.....	26
La partie viennoise.....	231
La pendule et les cadences de jeu.....	32
La prise en passant.....	3, 22
La règle du carré.....	45
La réponse centrale (1. ... e5).....	270
La réponse symétrique (1. ... c5).....	270
La sicilienne fermée.....	239
La surcharge.....	71
La valeur des pièces.....	14
La variante 4. Ff4.....	266
La variante Adler (4. Cf3).....	266
La variante Alapine.....	239
La variante Alekhine (4. e4).....	266
La variante avec 1. ... d5.....	271
La variante avec 2. ... Ce4.....	267
La variante avec 2. ... d5.....	267
La variante avec 2. Cf3.....	265
La variante avec 2. g3.....	264
La variante avec 4. Cf3 et 5. Fg5.....	262
La variante avec 4. Db3.....	263
La variante avec 4. e3.....	262
La variante avec 4. Fe3.....	243
La variante avec 4. Fg5.....	262
La variante avec Cc3.....	249
La variante avec Cf3.....	248, 249
La variante avec Da4+.....	248
La variante Burn.....	235
La variante classique.....	227, 228, 241, 243, 259
La variante classique (3. ... ♗c5).....	227
La variante classique (3. d4).....	228
La variante Colman.....	227
La variante d'avance.....	235, 239, 241
La variante d'échang.....	223, 235, 240, 250, 251, 261
La variante d'échange.....	223, 235, 240, 250, 251, 261
La variante de Rossolimo.....	238
La variante de Winawer.....	234
La variante du Dragon accéléré.....	238
La variante Fegatello.....	227
La variante moderne.....	232, 242
La variante moderne (3. ♞c3).....	232
La variante Panov.....	241
La variante Paulsen.....	236
La variante Rubinstein.....	234

La variante Tarrasch.....	235
La variante Tartakower.....	249
La variante Tchigorine.....	236
La variante Traxler.....	226
Lancer le module d'analyse.....	203
Lasker.....	48, 172, 225, 237, 254, 288
Le classement Elo.....	3, 4, 30, 33, 34
Le clouage.....	60, 86, 250
Le contre-gambit Albin.....	254
Le contre-gambit Falkbeer.....	230
Le début Bird.....	271
Le début du fianchetto roi.....	272
Le début Grob.....	272
Le début Ponziani.....	229
Le début Réti.....	270, 271
Le début Sokolsky ("orang-outang").....	272
Le début Trompowsky.....	267
Le début Van Geet.....	273
Le fou de Damiano.....	107
Le gambit Benko.....	263, 270
Le gambit de Budapest.....	219, 265
Le gambit de la dame.....	248
Le gambit de la dame accepté.....	248
Le gambit de Winaver.....	253
Le gambit du centre.....	222, 231
Le gambit du roi.....	222, 230
Le gambit Englund.....	268
Le Gambit Evans.....	227
Le gambit Fajarowicz.....	266
Le gambit From.....	271
Le gambit Jaenisch (3. ... f5).....	224
Le gambit letton.....	232
Le gambit Marshall.....	224
le gambit Morra.....	239, 240
Le gambit slave accepté.....	252
Le gambit Staunton.....	265
Le mat à l'étouffé.....	91
Le mat à l'étouffée.....	91
Le mat d'Anastasie.....	101
Le mat d'Anderssen.....	98
Le mat de Blackburne.....	116
Le mat de Boden.....	112
Le mat de Légal.....	86
Le mat de Lolli.....	96
Le mat de Morphy.....	109
Le mat de Pillsbury.....	100
Le mat des Arabes.....	103
Le mat des deux tours.....	120
Le mat des épaulettes.....	114
Le mat du berger.....	80
Le mat du couloir.....	81
Le mat du fou.....	118
Le pat.....	20, 47, 123, 136
Le pion de Damiano.....	105

Le sacrifice du Calabrais.....	79, 94
Le système Boleslavsky.....	237
Le système classique.....	262
Le système Colle.....	255
Le système de Scheveningue.....	237
Le système Najdorf.....	237
Le système Nimzovitch.....	238
Le système Steinitz (3.d4).....	232
Le système suisse.....	36, 37
Le système Sveshnikov.....	237
Les bandes.....	25
Les bases de données d'échecs.....	189, 219
Les cases efficaces.....	46
Les cercles bruxellois.....	42, 288
Les championnes du monde.....	288
Les champions de Belgique.....	292
Les champions du monde.....	223, 261, 288
Les chroniques échiquéennes.....	288
Les coins (angles).....	24
Les combinaisons extraordinaires.....	124
Les différentes phases d'une partie.....	18
Les finales élémentaires.....	126
Les Interclubs.....	32, 40, 42
Les Interclubs Francophones.....	42
Les Interclubs Nationaux.....	32, 40
Les jeux fermés.....	219, 247
Les jeux ouverts.....	222
Les jeux semi-fermés.....	256
Les jeux semi-ouverts.....	233
Les mats.....	79
Les nulles extraordinaires.....	125
Les ouvertures.....	3, 13, 18, 55, 219, 221, 270
Les parties célèbres.....	186
Les pats.....	123
Les périodiques échiquéens.....	288
Les pièces.....	9, 10, 13-15, 27, 28, 34, 66, 175, 176, 216
Les positions de nullité à connaître !.....	127, 136, 138, 152, 159
Les programmes d'échecs.....	210
Les promotion et sous-promotion.....	20
Les résultats possibles d'une partie.....	25
Les roques affaiblis.....	5, 51
Les roques affaiblis (gruyère).....	51
Les sacrifices d'attraction et de déviation.....	4, 69
Le système d'appariements.....	36
Les systèmes de départage.....	4, 39
Les titres.....	34
Les tournois américains.....	37
Les tournois fermés.....	35
Les tournois ouverts (open).....	35
Les types de pièces.....	14
Les types de tournoi.....	35
Lexique.....	4, 17
Marshall F., Capablanca J.....	176
Mauvais placements de pièces ou pions.....	49

Max Euwe (champion du monde 1935-1937).....	59
Maximes échiquéennes.....	291
Michaïl Botvinnik (champion du monde 1948-1957, 1958-1960 et 1961-1963).....	78
Michaïl Tal (champion du monde 1960-1961).....	150
Modifier l'interface.....	214
Nic Base (Online).....	197
Notion d'espace.....	27
Notion de coordination.....	28
Notion de temps (coups).....	27
Notions de base.....	5, 7, 18
Notions positionnelles.....	44
Notions tactiques.....	60
Notons que la finale roi + cavalier contre roi ne permet pas de mater.....	158
Obtenir le nom d'une ouverture.....	216
Origine du jeu d'échecs.....	4, 5, 8
Parties complètes.....	174
Petrossian.....	185, 228, 250, 267, 288
Pièce touchée, pièce jouée !.....	27
Ponomarev.....	288
Position de mat.....	157
Quelques pièges dans les ouvertures.....	55
Réduire les commentaires du programme.....	215
Régler la force du module.....	215
Robert James (Bobby) Fischer (champion du monde 1972-1975).....	199
Roi et dame contre roi.....	134, 136, 138
Roi et dame contre roi et pion.....	136
Roi et dame contre roi et tour (+ pion).....	138
Roi et deux cavaliers contre roi.....	158
Roi et deux fous contre roi.....	151
Roi et deux tours contre roi.....	133
Roi et pion(s) contre roi et pion(s).....	127
Roi et tour contre roi.....	139, 141
Roi et tour contre roi et pion(s).....	141
Roi, fou et cavalier contre roi.....	157
Roi, tour et pion(s) contre roi et tour.....	145
Rotlewi G., Rubinstein A.....	186
Rubinstein A., Znosko B.....	175
Sauvegarder la partie.....	205
Schlechter C., Rubinstein A.....	178
Smyslov.....	122, 172, 222, 228, 250, 253, 261, 272, 288
Spassky.....	164, 173, 188, 222, 230, 239, 250, 267, 272, 288
Staunton.....	14
Steinitz.....	43, 89, 147, 175, 225, 230, 232, 264, 288
Structure de pions.....	57, 171, 179, 183, 233, 238, 259
Tigran Petrossian (champion du monde 1963-1969).....	185
Topalov.....	238, 288
Trouver le bon coup.....	179
Une partie est déclarée nulle dans les cas suivants :.....	26
Utilisation des bases de données.....	200
Valeur comparée du fou et du cavalier.....	169
Variante avec 4. f3 (Knoch).....	260
Variante avec 5. Cf3.....	257
Variante avec 5. Fe2 (Averbach).....	258
Variante classique.....	227, 228, 241, 243, 259

Variante des trois cavaliers.....	260
Variante Rubinstein.....	234, 259
Variante Sämisch.....	257, 260
Vasily Smyslov (champion du monde 1957-1958).....	122

Remerciements

Mes remerciements vont vers :

Mon entourage pour m'avoir laissé tranquille durant ces dizaines d'heures passées dans mon bureau à potasser mille et un ouvrages ou articles.

Denis Luminet, Fabrice Wantiez, Christian Thierens, pour avoir corrigé les mille et une premières bourdes orthographiques du présent cahier

Tous les champions ou auteurs qui ont laissé des ouvrages didactiques : **Victor Kahn, Georges Renaud, Alain Villeneuve** (pour ses deux tomes sur les finales), **Max Euwe, Jeremy Sliman** (n'hésitez pas à vous procurer "La méthode Silman pour maîtriser les finales aux échecs"), **Frits Van Seters** (pour son Guide Marabout des Echecs), ... et tous ces anonymes qui mettent en ligne sur internet des exercices échiquéens dont nous nous sommes inspirés.

Le présent cahier est rédigé en vue d'apporter aux nouveaux membres les éléments de base qui leur permettront de se familiariser au plus vite avec cette activité si riche qu'est le jeu d'échecs.

Puisse ce cahier vous ouvrir d'autres portes d'une passion qui peut durer toute une vie !

Cahiers et tomes du CREB

Cahiers et tomes déjà parus

Les championnats de Belgique (1901-1975)	avril 2006
Les championnats de Belgique (1976-2009)	décembre 2006 décembre 2009
Le Café de la Régence	août 2007
Les Championnats de Belgique par correspondance (1827-1970)	mai 2008
Le match Alekhine-Euwe (1935)	février 2009
Tome 10 (2008-2009)	août 2009
Tome 11 (2009-2010)	octobre 2010
Tome 12 (2011-2012)	mai 2012
Tome 1 (1900-1901)	septembre 2009
Daniel Pergericht	octobre 2009
Initiation au jeu d'échecs	septembre 2010 février 2011 (2 ^{ème} édition) novembre 2011 (3 ^{ème} édition) juin 2012 (4 ^{ème} édition)

Tous les cahiers et tomes sont disponibles librement sur www.creb.be



Modifiez, signez et partagez des fichiers PDF où que vous soyez. Téléchargez l'application Acrobat Reader : <https://adobeacrobat.app.link/Mhhs4GmNsxb>