

Le plan

Planifier aux échecs c'est quoi ?

Orazio Puglisi
Professeur et Entraîneur Fédéral

2021
1^{ère} Edition

Note liminaire

Cet ouvrage est une tentative de clarification sur une notion souterraine, un marronnier diraient les pauvres journalistes en mal de papiers, qui remonte régulièrement à la surface, tel le monstre du Loch Ness : « *le Plan* ». Un essai qui vise aussi à aider les plus débutants. A ce titre il ne faudra pas s'étonner de la simplicité voire de l'extrême simplicité de certains passages de l'ouvrage que ce soit sur la forme, le fond, le discours, les termes utilisés mais aussi par exemple les nombreuses répétitions et autres reformulations ! Mais il a permis aussi, comme tout écrit qui se veut un minimum organisé et structuré un auto-éclaircissement, une clarification pour moi-même. Ecrire c'est quelque part produire l'ouvrage que l'on a tant cherché en vain ! J'espère que cette étude, ce travail permettra aussi à des joueurs plus avancés ainsi que mes propres élèves d'y voir un peu plus clair. Je crois fermement comme bien d'autres, que l'explicitation de cette notion « de plan » est fondamentale pour une meilleure compréhension et une meilleure appréhension, d'un des moments les plus difficiles à traiter à savoir le milieu de partie !

Orazio Puglisi

Le 6 juin 2021, en fin de matinée dans la cabane au fond de mon jardin au Roucas Blanc à Marseille. La musique étant assurée par les oiseaux de la Corniche. Le décor, vue mer étant planté depuis longtemps par le Bon Dieu. Un bonheur, une joie, que dis-je une félicité !

Un plan c'est quoi ?

Il faut procéder avec méthode aux échecs comme dans nombre de domaines, il faut avoir un plan, une méthode ! D'ailleurs on peut noter que cette assertion est parallèlement vraie dans la conduite d'une partie mais aussi dans le fait d'organiser sa méthode de travail concernant les échecs. Avec une méthode on gagne en temps et en efficacité. Dans les temps à venir (l'ouvrage est en cours à ce jour de juin 2021) je vous proposerai ma façon d'envisager les choses en ce domaine ; la méthode de travail !

Le mot est lâché « le plan », comment élaborer un plan ? Il est souvent évoqué dans les discussions comme le saint graal : il faut avoir un plan, si on ne veut pas être voué aux gémonies, le corps gisant sur les escaliers Nord-Ouest du Capitole à Rome, un corps ensuite trainé par des crocs jusqu'au Tibre... Bon faut avoir un plan...apparemment c'est mieux ! Mais, un plan c'est quoi et comment en établir un ? D'une façon générale, un plan permet de se repérer dans un lieu afin d'atteindre un objectif. Appliqué à notre noble jeu cela donne quoi ? Commençons par le début, par des choses aussi simples qu'irréfutables. Ce que l'on recherche aux échecs, c'est simple et connu, on recherche le roi et le roi est en face, il faut aller le chercher voilà l'objectif. Il faut donc avancer avec son armée, ses ressources, son matériel, ses pièces, ses pions et dénicher ce satané roi adverse. Tout compte fait ce n'est pas compliqué, il faut mater (donner échec et mat). Toutefois la notion de plan implique et sous-tend une méthode, un *modus operandi*. Il faut bien avant d'utiliser le plan, le fabriquer ! Mais c'est quoi ce *modus operandi*, c'est simple il faut « **avancer et rentrer** », il faut « choisir » une direction et comme tout terme doit être explicite, il faut entendre par direction, un des trois secteurs de l'échiquier, le centre, l'aile roi l'aile dame.

« Voilà la base ; choisir une direction ! »

On peut le dire autrement avec un autre mot central aux échecs et équivalent « la Stratégie » ; la stratégie aux échecs c'est quoi ? Faites ce que vous voulez mais rentrez...en choisissant une direction (aile roi /centre /aile dame). Voilà pour le plan général ou la stratégie à adopter : **choisir une direction** et si en cours de route on n'oublie pas c'est encore mieux. Ce n'est pas compliqué et je regrette tout ce temps perdu à chercher et lire des articles plus ou moins abscons sur ce fameux chapitre « Un plan aux échecs c'est quoi ? » « Comment établir un plan ? » etc...Bon si je m'arrêtais là je ne ferais que rejoindre cette longue liste des tentatives obscures. Je me dois de faire mieux. A ce titre il me semble qu'il faut distinguer deux niveaux dans la « construction » (un terme en apparence simple, mais qui mérite quelques éclaircissements et qui sera explicite plus loin) d'un plan, que l'on peut présenter à travers les deux termes de « direction générale » et de « procédure ».

« Un plan est une direction générale jalonnée de procédures ? »

La direction

La direction (dimension haute, noble) est un projet à long terme qui nécessite avant de se décliner plus en détail, de faire le choix d'une ouverture qui implique une direction, comme je l'ai dit plus haut : « ouvrir une partie » c'est faire un choix entre le centre, l'aile roi ou l'aile dame. Choisir un secteur c'est avoir une intention, (tendre vers), un projet, selon cette direction.

Par exemple

- Quand on joue 1.c4 on joue une anglaise (à priori car il y a des possibilités de transposition), ok, mais on peut dire aussi (et je le conseille), je veux faire quelque chose sur l'aile dame.
- Pareil pour 1.f4 le début Bird, mais on peut dire aussi (et je le conseille) je veux faire quelque chose sur l'aile roi, pareil.
- Idem pour 1.e4 ou 1.d4 je veux faire quelque chose au centre !

☞ *Il faut savoir que ces trois secteurs de jeu ont leur nature propre, ou spécificité dont il ne faut jamais se départir !*

Les trois intentions (plans):

- Sur l'aile roi : intention spectaculaire mais souvent longue.
- Sur l'aile dame : intention discrète mais bien plus rapide
 - o Si l'adversaire laisse faire
 - o Mais facilement jugulable
- Au centre : la voie royale !

☞ Précisons que toutes les parties sont catégorisées, répertoriées, classifiées selon une terminologie qui précise la nature des ouvertures.

- Les débuts ouverts : Débuts issus de 1.e4 e5 (Jeu actif avec les pièces).
- Les débuts semi-ouverts : Débuts issus de 1.e4 et autre que e5 pour les Noirs (jeu actif avec les pièces).
- Les débuts fermés : Débuts issus de 1.d4 d5 (jeu plus positionnel)
- Les débuts semi-fermés : Débuts issus de 1.d4 autre que d5 (jeu plus positionnel).
- Les débuts autres ou irréguliers

Les différentes ouvertures et défenses et les secteurs de jeu !

- Sur l'aile roi (Je veux faire quelque chose sur l'aile roi/rentrer sur l'aile roi).
 - o Le début Bird 1.f4
 - o Le début Larsen 1.b3
 - o Le début Grob 1.g4

- Sur l'aile dame (Je veux faire quelque chose sur l'aile dame /rentrer sur l'aile dame).
 - o L'anglaise 1.c4
 - o Le début Benko 1.g3
 - o Le début Orang Outang ou Sokolski ou Polonais 1.b4

- Au centre (Je veux faire quelque chose au centre /rentrer au centre).
 - o Jouer 1.e4
 - o Jouer 1.d4

☞ Toutes ces ouvertures et défenses impliquent des secteurs de jeu (aile roi, centre, aile dame). Elles évolueront au gré des différentes variantes issues elles-mêmes des différents carrefours qui ne manqueront d'arriver. Un carrefour est une bifurcation plus ou moins importante où chaque camp devra faire un choix afin de poursuivre la partie, autant de choix qui sont autant de variantes. Ce principe de choix dans les premiers carrefours détermine des variantes connues répertoriées analysées depuis longtemps, elles portent des noms précis et doivent faire l'objet d'un travail de mémorisation/ compréhension. Prenons conscience que ce principe de choix se perpétue tout au long de la partie et c'est ainsi que se dessinent les sous variantes plus ou moins connues, nommées répertoriées et analysées. Au gré de ce cheminement le plan initial se décline, se particularise de plus en plus et ce travail de mémorisation/compréhension sera identique mais au regard des particularités de chaque sous variante. Quand les variantes et sous variantes sont nommées, les idées (plans dérivés) qui leur sont liées sont connues, il suffit alors de les assimiler. Nous avons affaire donc à un plan initial qui se dérive de plus en plus. Bien évidemment cette succession de variantes aura un terme et elles cesseront de bénéficier d'un nom qui facilite la mémorisation (compréhension) et l'identification des idées qui leur sont propres. Dans ce cas le choix ne portera plus sur une variante répertoriée mais tout simplement sur un coup, une idée. Ce moment est important et correspond au début du milieu de partie. Nous passons peu à peu d'un plan décliné plus ou moins à une succession de procédures. Nous reparlerons plus loin dans l'ouvrage de cette notion de « procédure » qui est fondamentale dans la compréhension de cette notion de plan. Pour l'instant on peut résumer le déroulement d'une partie et du plan suivi par la formule suivante : *« Une partie d'échecs est le choix d'une ouverture qui implique un plan (une direction), un plan qui se dérive peu à peu et qui se particularise dans une succession de procédures qui portent les traces du choix initial de l'ouverture ».*

Mais avant de continuer quelques précisions sur cette notion de carrefour. Il existe deux types de carrefour.

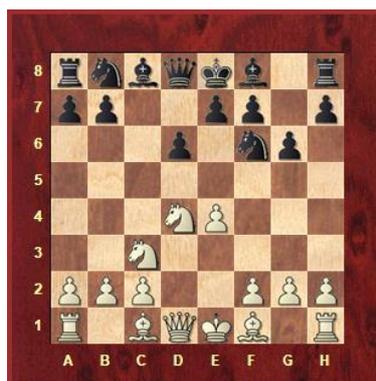
- **Le carrefour positif** est un carrefour où l'on peut procéder à une simplification du travail dans le sens où les différentes variantes possibles, jouables peuvent faire l'objet d'une spécialisation c'est-à-dire que si à un carrefour donné il y a trois possibilités par exemple nous avons la possibilité de ne travailler, de se spécialiser dans une seule variante en occultant les deux autres possibilités. C'est en cela que je parle de carrefour positif (je simplifie le travail).
- **Le carrefour négatif**. On aura compris que tout carrefour positif correspond à un carrefour négatif pour l'adversaire, car ce dernier fait face à un problème de taille puisqu'il n'a pas la possibilité de simplifier son travail en écartant certaines variantes ! (A moins d'assumer une impasse sur certaines variantes).

Par exemple dans la Sicilienne, les Noirs au 5^e coup ont le choix entre plusieurs coups 5...a6; 5...e6; 5...Dc7; 5...e5 ; 5...g6, donc cinq possibilités.



Position près 5.Cc3

Pour les plus zélés on peut faire le choix de les travailler tous, mais on peut faire le choix aussi de n'en choisir qu'un seul et se spécialiser, c'est le principe du carrefour positif, je me simplifie le travail et j'aurais plus de temps pour aller à l'Opéra. Toutefois ce carrefour positif correspond à un carrefour négatif pour les Blancs qui eux attendent le choix noir et dans ce cas soit ils travaillent les cinq possibilités soit ils n'en travaillent que certaines (les variantes principales par exemple) et assument les désagréments des autres des impasses. Il est à noter que dès le choix noir par exemple 5...g6 (le dragon), ce sont ces derniers qui sont confrontés à la même problématique puisque les Blancs ici au 6^e coup ont le choix entre les variantes suivantes, dans l'ordre des variantes les plus jouées vers les moins jouées :



Position après 5...g6

- 6.Fe3 (Attaque Yougoslave).
- 6.Fe3 (Sans f3 et grand roque/La variante Harrington Glek).
- 6.Fe2 (Variante Classique).
- 6.Fc4
- 6.f3
- 6.f4 (La Variante Levenfish)

6.g3 (Variante du Fianchetto).

6.Fg5

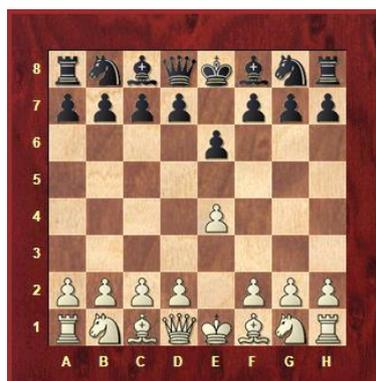
6.Fb5

☞ Pour résumer, il faudra suivre le plan initial en tenant compte des modifications du plan initial (choix de l'ouverture et de la direction qu'elle implique) qui se concrétisent dans les plans dérivés. Le travail portera sur la prise de conscience des particularités de ces plans dérivés (variantes) qui se complexifient et se particularisent par la suite pour chaque variante dans une succession de procédures. Cette connaissance du plan qui se dérive et des procédures afférentes est cruciale dans la bonne conduite du milieu de partie qui en portera les traces.

Prenons l'exemple de la défense française, où l'intention principale des deux camps est de jouer au centre !

☞ Au passage cette illustration de la notion de « plan » et de « procédure » via la française, est un exemple de ce qui sera présenté plus loin dans l'ouvrage pour chaque variante de chaque ouverture. Cette entreprise ambitieuse vise aussi par la multiplicité des exemples à mieux saisir les dérivations des plans initiaux et ainsi découvrir comment ils se concrétisent dans les multiples « procédures ». De fait ce mouvement du plan initial vers un plan dérivé lui-même dérivé en procédures est un moment important, une transition cruciale vers le milieu de partie. Cette articulation est de fait le passage obligé vers le milieu de partie. D'ailleurs il constitue systématiquement une source de difficultés pour lesquelles le joueur en cours de formation se retrouve souvent démuné et à ce titre doit être aidé. Il constitue à mes yeux l'un des moments les plus importants dans l'apprentissage du noble jeu.

1.e4 e6



1.e4 les Blancs jouent au centre **1...e6** les noirs répondent au centre avec la volonté de poser la question au pion e4 avec **2...d5**. Selon la réponse blanche les Noirs aviseront. Par exemple les Noirs auraient pu jouer 1...e5 dont l'idée est autre, en effet dans ce cas les Noirs se contentent d'égaliser la position.

2.d4 d5



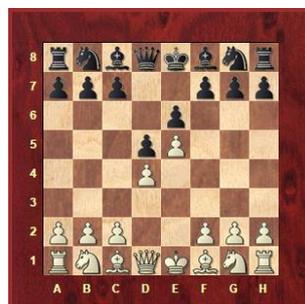
Position après 2...d5

Les Noirs viennent de jouer 2...d5 et interrogent le pion e4. Le premier carrefour important dans la défense française. Il faut noter que c'est un « carrefour positif » pour les Blancs (donc « carrefour négatif » pour les Noirs qui attendent le choix des Blancs). En effet les Blancs ont la possibilité de se spécialiser ici dans une ou plusieurs variantes en occultant les autres. Les réponses blanches principales sont dans l'ordre des coups les plus joués :

- 3.Cc3
- 3.Cd2 la variante Tarrasch
- 3.e5 la variante d'avance
- 3.exd5 la variante d'échange
- D'autres variantes (tout se joue) existent mais de façon relativement anecdotique
 - o Fd3
 - o Fe3
 - o c4

Prenons pour notre illustration, l'exemple de la variante d'avance. Les autres variantes seront développées plus loin dans cet ouvrage puisque chaque variante de chaque ouverture fera l'objet d'une explicitation du même type.

La variante d'avance



La partie prend une tournure très particulière par la chaîne de pion qui se fixe au centre ; le plan se dérive. Les Blancs voudront maintenir ce centre puissant et ainsi garder le camp noir confiné. S'ils pouvaient conserver ce centre et jouer f4 et f5 les Blancs obtiendraient une bonne position. L'idée centrale, vitale pour les Noirs est

Qu'en est-il des différentes idées liées à ces trois choix ?

6.a3



☞ Les Blancs veulent jouer Fd3 sans craindre Cb4 après la prise ...c5xd4 d'où la réponse noire la plus fréquente 6...c4, les noirs ont deux autres possibilités 6...Ch6 et 6...Fd7.

6...c4	6...Ch6	6...Fd7
<p>Les Noirs empêchent Fd3 ! Ils joueront grand roque et exploiteront le trou en b3 afin de verrouiller l'aile dame et pouvoir entreprendre une attaque frontale sur l'aile roi.</p>	<p>Afin de jouer Cf5 et exercer une pression sur d4, fixé et isolé après la prise c5xd4.</p>	<p>Les Noirs se développent et empêchent Fd3 sous peine de perte de d4 (le coup Fb5+ qui gagne la dame n'étant plus possible). La séquence sera précisée à la 3è section 6.Fd3.</p>

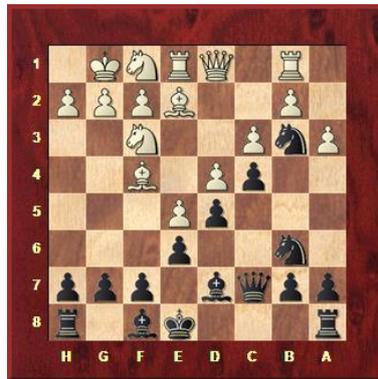
Parties d'illustrations sur 6...c4

Ni,Hua (2533) – Bareev,Evgeny (2721)

Beijing Kings Challenge, 2003

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♗f3 ♚b6 6.a3 (provoque le trou en b3 si caractéristique de la variante) c4 7.♙e2 ♙d7 8.♗bd2 ♗a5 Les Noirs veulent exploiter le trou en b3 ! 9.♞b1 ♗e7 [9...♗b3 10.♗xb3 ♙a4 11.♗fd2 ♗e7 Les Noirs vont jouer Cc6 et Ca5] 10.0-0 ♚c7

empêche la poussée b4 ce qui fragiliserait pour longtemps le point c3! 11.♖e1 ♜c8
12.♟f1 ♞b6 13.♙f4 ♞b3



Position après 13...♞b3

Les noirs exploitent la case b3 en l'occupant. Les pions blancs sont fixés et ne peuvent être utilisés pour ouvrir les lignes sur l'aile dame d'où le grand roque noir où le monarque sera en sécurité. Le seul espoir des Blancs sur l'aile dame, sera la poussée b4, si cela est possible, dans la position le plus souvent le pion c3 et a3 se retrouvent faibles, ce qui refroidit les Blancs le plus souvent ! Ces derniers pourraient avoir une autre idée sur l'aile roi avec une marée de pions et ouverture de lignes mais n'est-ce pas le secteur de jeu des Noirs qui devraient y avoir plus d'opportunités puisque le roi noir se retrouverait dans ce cas (avec le grand roque) hors de la zone de combat ! Quant au centre, ce sont les blancs eux même qui l'ont fermé. Pour ces diverses raisons il n'est pas étonnant que ce type de position se termine fréquemment par une nulle.

14.♞d3 ♞a5 15.♞g3 [15.b4 cxb3 16.♞xb3 ♙a4 avec un bon avantage noir !] 15...♙a4
16.♞c1 0-0-0 17.♞h5 ♜b8 Afin de jouer Tc8 et exploiter la colonne "c" si les Noirs devaient jouer b4. Dans ce cas les Noirs prendraient en passant et exploiter en effet c3 et la colonne "c". 18.♞f3 ♙b3 19.♞d2 ♙a4 Les Noirs ne veulent pas donner leur fou contre un cavalier 20.♞f3 ♙b3 21.♞d2 ½-½

Synthèse Stratégique

- Les Noirs ont effectué le grand roque avec projet possible d'attaquer sur l'aile roi.
- Les Blancs ont effectué le petit roque sans entreprendre quoi que ce soit sur l'une des deux ailes.
- Les Noirs avec la poussée c4 et la maîtrise du trou en b3 ont verrouillé l'aile dame. Le roi y est donc en sécurité.
- Les Blancs ont peu de perspectives pour ouvrir les lignes
 - o Le centre est verrouillé (par eux même)
 - o L'aile dame aussi ont vient de le dire
 - o L'aile roi est plutôt le domaine des Noirs, le roi blanc y est présent et la poussée des pions blancs serait affaiblissante

Une autre partie pour ainsi dire identique

Lintchevski, Daniil (2498) – Andreikin, Dmitry (2635)
RUS–ch U20 Dagomys, 2010

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♗f3 ♜b6 6.a3 c4 7.♙e2 ♙d7 8.♗bd2 ♗a5 9.♞b1 ♗e7 10.0-0 ♞c7 11.♞e1 ♗c8 12.♗f1 ♗b6 13.♙f4 ♗b3 14.♗3d2 ♗a5 15.♗g3 ♙a4 16.♞c1 0-0-0 17.♗h5 ♗b8 18.♗f3 ♙b3 19.♗d2 ♙a4 20.♗f3 ♙b3 21.♗d2 ♙a4 22.♗f3 ♙b3 23.♗d2 ½-½

Kurilin, Alexander (2281) – Moiseev, Viktor (2425)
Bogoroditsk, 2013

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♗f3 ♜b6 6.a3 c4 7.♗bd2 ♗a5 8.♙e2 ♙d7 9.0-0 ♗e7 10.♞b1 ♞c7 11.♞e1 ♗c8 12.♗f1 ♗b6 13.♙f4 ♗b3 14.♗3d2 ♗a5 15.♗g3 ♙a4 16.♞c1 0-0-0 17.♗h5 ♗b8 18.♗f3 ♙b3 19.♗d2 ♙a4 20.♙d1?! ♙xd1 Une petite victoire positionnelle car le fou noir était inférieur 21.♞xd1 ♙e7

Trait aux Blancs



22.b4? Le fameux b4 si les Blancs veulent ouvrir l'aile dame. Vous pourrez mesurer les dégâts. **22...cxb3** c3 et a3 sont faibles et la case c4 est un boulevard **23.♗xb3 ♗ac4 24.♙c1 g6 25.♗f4 ♞c8 26.♞f3 ♗xa3 27.♙xa3 ♙xa3** Les Blancs commencent à perdre les pions faibles, la question est de savoir si les colonnes ouvertes compenseront ces pertes matérielles ? En effet les Blancs ont du jeu mais il faut noter que depuis b4 Stockfish donne un avantage noir ! **28.♗e2 ♗c4 29.♗f4 ♗b6 30.♗e2 ♞hf8 31.♗a5 ♙e7 32.♞h3 h5 33.♞b5 h4 34.♞eb1 g5 35.♞5b3 f5 36.♞d3 ♞h8 37.f3 ♞h6 38.♞3b2 g4 39.f4 ♞hh8 40.♞a2 ♞d7 41.♞ba1 h3 42.g3 ♞c7 43.♞c2 ♞hc8 44.♗b3** Dans la position finale Stockfish donne un avantage de 3 aux Noirs !!! ½-½

Synthèse Stratégique

- Elle est identique à la première partie analysée Ni,H - Bareev,E.
- La grande différence est que les Blancs ont tenté la poussée b4 afin d'ouvrir l'aile dame avec une attaque frontale sur le roi noir : mauvais choix stratégique.
- Les Blancs ont perdu a3, l'attaque a été jugulée et l'évaluation par Stockfish donne un gros avantage noir, aux alentours de 3 points !

☞ Cette variante d'avance à la forte propension à la nulle, est confirmée par les statistiques puisque la variante d'avance (3.e5) n'est que le troisième choix blanc.

- 3.Cc3 avec plus de 163000 parties

- 3.Cd2 avec plus de 113000 parties
- 3.e5 avec 66000 parties

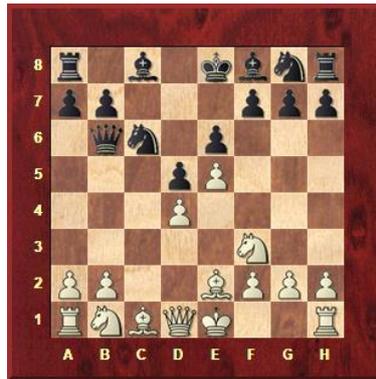
6.Fe2



Le coup tranquille qui conserve la protection de d4 par rapport à 6.Fd3, avec le petit roque à suivre. Le prix à payer est que le Fou en e2 n'est pas sur la meilleure diagonale, à savoir la diagonale b1-h7

Rendle, Thomas (2253) – Tiller, Bjorn (2380)
West Bromwich, 2003

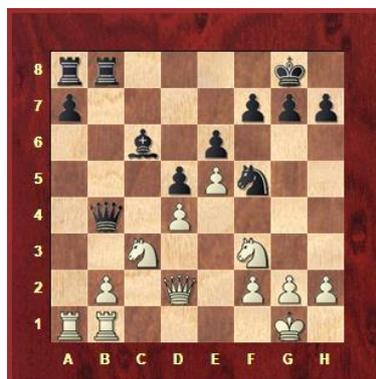
1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♗f3 ♚b6 6.♞e2 cxd4 Les Noirs vont prendre d4 comme cible puisqu'il est faible car plus protégé par un pion. **7.cxd4**



Position après 7.cxd4

Le pion d4 est faible et constitue l'axe d'attaque des Noirs. Toute la suite est liée à l'attaque et à la défense de ce pion.

7...♘h6 Les Noirs visent f5 afin de continuer l'attaque sur d4. [7...♘ge7] 8.♗c3 ♘f5 9.♗a4 Quoi d'autre ? 9...♜a5+ 10.♙d2 ♙b4 11.♙c3 b5 12.a3 ♙xc3+ 13.♗xc3 avec une suite forcée, Stockfish donne une position à peu près égale. 13...b4 14.axb4 ♜xb4 15.♙b5 ♙d7 16.♙xc6 ♙xc6 17.♜d2 0-0 18.0-0 ♜fb8 19.♜fb1



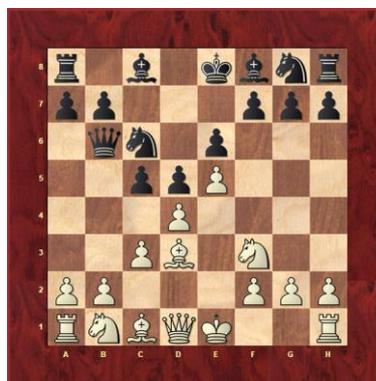
Position après 19.♜fb1

Avec un léger avantage Noir 19...a5 20.g4 ♘e7 21.h4 ♙d7 22.h5 ♘c6 23.♜f4 ♜e7 24.h6 f6 25.♜e1 ♜f8 26.♜g3 ♜ab8 27.♘e2 ♜b3 28.♜a3 ♜xa3 29.bxa3 ♜xa3 30.hxg7 ♘xg7 31.♘f4 fxe5 32.dxe5 ♘h8 33.♘g2 ♜e7 34.♜h1 ♙e8 35.♜h6 ♘d8 36.g5 ♜g7 37.♜h4 ♘g8 38.♘g3 ♙g6 39.♜g4 ♜f7 40.♘d4 ♙f5 41.♜h4 ♙g6 42.f3 ♜g7 43.♘g2 ♜e8 44.♘h5 ♙xh5 45.♜xh5 ♜e7 46.f4 ♜f7 47.♜h4 a4 48.g6 ♜d7 49.f5 exf5 50.e6 ♜e7 51.♜g5 hxg6 52.♜xg6 ♜xg6 53.♜xg6+ ♜g7 54.♜xg7+ ♘xg7 1-0

Synthèse stratégique

- Cette variante avec 6.Fe2 n'est guère plus prometteuse que la variante avec 6.a3 puisque la position après **19.♟fb1** est sensiblement égale avec un léger avantage noir même.
- Les Blancs n'ont eu de cesse de protéger le pion d4 faible, les Blancs qui réagissent sur autant de coups jette (à juste titre selon moi) la suspicion sur cette variante.
- Ils se retrouvent même en position passive en fin de variante avec **19.♟fb1** ou même **19.♟ab1**.
- Cette variante confirme encore que la française d'avance ne constitue pas le meilleur choix pour les Blancs!

6.Fd3



Les Blancs en jouant 7.Fd3 s'emparent de la bonne diagonale b1-h7 (la bonne diagonale). Cependant les Blancs assument les différents choix noirs.

Mais avant de les présenter, on pourrait penser que ce coup est faux car il constitue une auto-interception de d4 qui tombe. La réponse est tactique, d4 bénéficie d'une protection indirecte bien connue 6.♔d3 cxd4 7.cxd4 ♖xd4 8.♗xd4 ♘xd4 ♙xd4 ?? 9.♔b5+ ♔d7 10.♔xd7+ ! ♕xd7 11.♙xd4 1-0. Toutefois les Noirs en général connaissent cette petite astuce et continuent par 6...♔d7 et les Blancs sont confrontés alors à deux problèmes, le pion d4 en prise et le ♔d3 qui doit jouer afin que la dame protège à nouveau d4.

On pourrait penser avec bonheur (les Blancs garderaient la chaîne de pion intacte et le fou sur la bonne diagonale b1-h7) à c2 mais 7.♔c2 cxd4 8.cxd4 ♖b4 Et les Blancs ne peuvent pas conserver leur ♔ de cases blanches Si 9.♔b3 (Les Blancs veulent conserver leur fou) l'avantage noir augmente **9...♙a6!** [9...♔b5] et les Blancs ont des problèmes, notamment ils ne peuvent pas roquer et ils ont une faiblesse en d3. Si les blancs veulent garder leur fou en d3 la solution existe sur 6...♔d7 7.dxc5 suivi de petit roque. Le prix à payer est que la chaîne de pion (notamment e5) est fragilisée et qu'ils perdent à temps à prendre en c5 alors que les Noirs en profitent pour se développer avec 7...♔xc5.

Sinon la théorie et la pratique donnent deux variantes principales après 6...♔d7.

- 7.0-0 une variante avec sacrifice d'un pion (1549 parties dans ma base)

- 7.dxc5 (1184 parties dans ma base)

Les Blancs jouent 7.0-0 (1580 parties)

(714 gains Blancs, 581 gains noirs, 285 nulles)



Position après 0-0

Klauner, Theo (2200) – Jadoul, Michel (2200)

Berlin West, 1980

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♚b6 6.♗d3 ♗d7 7.0-0



Position après 7.0-0

Les Blancs gambitent d4 7...cxd4 8.cxd4 ♘xd4 9.♘xd4 ♙xd4 10.♘c3 a6 [10...♙xe5?! 11.♞e1 ♚b8 (11...♙d6?! 12.♘b5 ♚b6 13.♙e3 ♙a5 14.♙d2∞) 12.♘xd5 Stockfish donne une position relativement égale, mais il faut avoir envie de jouer ce type de position avec un retard de développement noir, une dame noire mal placée et les deux fous Blancs braqués sur le petit roque noir] 11.♙e2 Pour tenir e5 et jouer ♗e1 11...♘e7 12.♙h1 pour jouer f4 et tenir e5 12...♘c6 13.f4 ♘b4 14.♞d1 Les Blancs avec un pion de moins veulent jouer actif et gagner un temps sur la dame noire 14...♘xd3 15.♞xd3 ♚b6 16.♙e3 ♙c5 17.♙xc5 ♙xc5 18.f5 Les Noirs n'ont toujours pas roqué 18...d4 [18...0-0 19.f6 ! avec un gros avantage blanc.] 19.b4 L'activité toujours l'activité 19...♙c7 [19...♙xb4 20.♘e4=] 20.♞ad1 ♞d8 21.♘e4 ♙xe5 [21...0-0 22.f6+- ♙xe5 23.♙g4 g6 24.♞xd4 ♙c7 25.♙g5 Et mat à suivre !] 22.♞xd4 ♙e7 [22...0-0 23.f6 gxf6 24.♙g4+ ♙h8 25.♙h4 Avec un avantage Blanc décisif] 23.♙d2 ♙c7 24.♙g5+ ♙f8 25.fxe6 Et les Noirs abandonnèrent ce qui apparait comme justifié 1-0

Synthèse stratégique

- Une variante avec 6.Fd3 et 7.0-0 où les Blancs gambitent le pion d4. Evidemment cela donne du jeu aux blancs. Les Noirs d'ailleurs ont perdu la partie sans avoir roqué !
- A ce titre il est difficile de trouver le moment opportun pour roquer. [18...0-0 ? 19.f6 ! avec un gros avantage blanc.]
- Une piste pour les Noirs semble intéressante avec le 0-0-0 !

Les Blancs jouent 7.dxc5 (1184 parties)

(578 gains blancs, 370 gains noirs, 236 nulles)



Position après 7.dxc5

Perez Mitjans,Orelvis (2495) – Vigo Allepuz,David (2086)
Sitges, 2013

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖b6 5.♗f3 ♘c6 6.♙d3 ♙d7 7.dxc5 Une suite intéressante qui permet de maintenir d'une certaine façon la chaîne de pions, notamment e5 ! **7...♙xc5 8.0-0 a5** Pour empêcher b4 et garder le Fc5 sur la bonne diagonale a7-g1. **9.♘bd2 a4** Le Cd2 manque de cases ! **10.b4** force la variante **10...axb3 11.♗xb3**



Position après 11.♞xb3

11...♙a3 12..♙d2 ♞ge7 13.♞b1 ♞c7 14.♞e1 ♞g6 La différence dans ce type de position est l'absence du pion d4. Il n'est pas étonnant donc que les Noirs exercent une pression sur e5. 15.♞e2 0-0 16.h4 Indique bien l'intention des Blancs sur l'aile roi avec gain de temps sur le Cg6 16...♞a4 17.♞bd4! Les Blancs ont un fort cavalier en d4 et s'il est pris comme dans la partie le pion fort en e5 est renforcé. 17...♞xd4 18.cxd4 Il est clair que le jeu des blancs se porte naturellement vers l'aile roi, avec les deux fous braqués sur le petit roque noir, le pion e5 qui empêche la présence d'un cavalier en f6 (grand défenseur du roi noir). 18...♞fa8 19.♙e3 Pour libérer le Cf3 19...♙b4 20.♞ec1 ♞a5 21.♞g5 ♞f8 [21...h6 22.♞xf7 ♞xf7 23.♞h5 Avec une position gagnante] 22.♞h5 g6 23.♞f3 ♙e8 24.h5 Tout est naturel ! 24...♞a3 25.h6 ♞d7 [25...♞xd3 26.♞f6 gagne] 26.♙xg6 fxg6 [26...hxg6 27.♞c2+-] 27.♞xe6 ♙f7 28.♞g5 ♞f8 29.♞c8! ♙e6 30.♞xf8+ ♞xf8 31.♞f6 1-0

Synthèse stratégique

- La prise en c5 au 7^e coup dxc5 permet une certaine forme du centre malgré l'absence du pion d4.
- La présence et le maintien du pion e5 permet une attaque sur l'aile roi, d'autant plus que cette variante permet aussi le maintien du fou blanc de cases blanches sur la diagonale d'attaque b1-h7. Même si d'autres idées peuvent intervenir dans d'autres parties l'attaque sur l'aile roi revient fréquemment !
- L'attaque sur l'aile roi à aussi l'avantage de compenser la mauvaise structure blanche avec deux pions isolés (a3 et c3).

Les livres cités ci-dessous (ce ne sont pas les seuls) présentent magnifiquement toutes ces considérations.

- « **Les idées cachées dans les ouvertures d'échecs** » Reuben Fine.
- « **Maître contre amateur** » Max Euwe.
- « **L'Amateur devient maître** » Max Euwe.

Le titre de l'ouvrage de Reuben Fine, évoque, suggère une notion importante ; « la notion d'idées cachées ! » La formule semble anodine mais en dit long sur ce qui se joue de plus sérieux dans le choix d'une ouverture (ou d'une défense). Le propos, la question récurrente est : mais comment construit-on un plan ? La question me semble mal posée, on ne « construit » pas un plan, mais on « suit » un plan. C'est comme les grands chemins (et même les petits) dans les forêts les plus profondes, on suit des voies si anciennes qu'on ne sait plus qui les a tracées ! Elles sont le fruit de l'expérience qui à force de tâtonnement trouve le meilleur moyen, le meilleur chemin pour traverser sans encombre la forêt si dangereuse. Aux échecs, c'est pareil on ne construit pas un plan on choisit une direction, les directions comme les chemins existent depuis longtemps, pas de place pour la nouveauté, il y a juste à choisir, surtout dans les ouvertures. Nous venons de le voir dans la présentation des différentes directions sous-jacentes aux ouvertures.

« Choisir une ouverture, c'est choisir une direction une philosophie ! »

Si je devais continuer je dirais, qu'il n'y a pas de place pour la créativité ou l'originalité, il suffit de choisir parmi l'existant c'est tout. Dire : « construire un plan » c'est déjà se tromper. Il n'y a pas à construire mais il y a à choisir parmi ce qui existe déjà. Nous verrons que dans le chapitre suivant « La Procédure » qui est le deuxième terme du plan (Plan = Direction et Procédure(s)), la notion de créativité (construction) est un peu plus pertinente mais elle reste limitée. En effet les procédures sont de plusieurs natures et j'en vois quatre. Les procédures tactiques, les procédures de mat, les procédures en finale, les procédures stratégiques. Cette dernière étant la seule à mon sens à admettre une certaine créativité. Voyez-vous de la créativité, de l'imagination qui sous entendrait de construire quelque chose, là où il n'y qu'à identifier de l'existant. Pour parler plus prosaïquement, construit-on quelque chose quand on voit un mat de Lolli, quant on joue une finale connue, ou que l'on identifie un clouage ? Tout au plus, ont créé les conditions pour que ce type de procédure advienne, là seulement il y aurait une certaine forme de créativité, de construction. Je rappelle que seule la notion de

procédure stratégique semble plus propice à une vraie décision, une vraie création, un vrai choix qui va orienter plus précisément le choix initial, à savoir la direction générale (Aile roi, centre, aile dame). Mais tout cela sera explicité dans le chapitre qui suit !

La procédure

La **procédure** est la dimension ouvrière, technique, « basse » mais oh combien importante. Elle repose sur le court terme Comment peut-on prétendre à la dimension haute, noble, stratégique, défendre une idée, une conception, si au bout de dix coups on a perdu toutes ses pièces ? La procédure est l'ensemble des moyens pour atteindre un objectif à court terme. Il me semble qu'il y a parfois confusion ou amalgame entre les notions de **procédure** et de **planification**. Si elles sont intimement intriquées, il est nécessaire d'en distinguer la nature de chacune. Il faut établir ce distinguo car tout simplement il m'apparaît comme nécessaire, utile et éclairant. Certes les deux notions sont voisines par le fait de vouloir atteindre un « objectif » mais elles sont différentes par nature. La planification vise la direction générale dans laquelle œuvrera un ensemble de procédures alors que la procédure (les suites de procédures devrais-je dire) vise le « pourchas » (terme si cher au grand linguiste Claude Hagège, professeur au Collège de France et là où il y a de l'Hagège il y a du talent !) d'un objectif (le plus souvent une suite de procédures et donc d'objectifs) à court terme qui permettra d'obtenir un résultat dans la direction choisie (planification).

« Planifier une stratégie c'est aller de procédures en procédures »

On pourrait et je devrais creuser cet entremêlement de deux notions voisines sans être égales « objectif » et « direction ». On distingue mieux cette nuance voire cette différence dans les séquences à court terme comme les combinaisons tactiques, les séquences de mat, les procédures qui visent un gain en finale, ou un gain stratégique (conquête d'une case forte, d'une colonne, d'un avant-poste ou autre) ! A ce titre certains réduisent « la procédure » à la tactique, au jeu combinatoire, ce qui n'est pas faux, mais elle n'est pas que cela, elle s'applique dans toute action qui vise un gain à court terme qu'il soit matériel ou positionnel, ces procédures s'inscrivant elles même dans une planification (choisir une direction), une vision globale à long terme !

« Les procédures sont les moyens d'obtenir un résultat dans la direction choisie »

La procédure tactique

Les procédures tactiques sont très importantes car elles permettent des gains matériels synonymes de victoire à court terme. S'il est important de maîtriser les [thèmes tactiques](#) que tout le monde connaît, pour des raisons offensives, il est tout autant nécessaire de maîtriser cet aspect du jeu aussi, pour ne pas en subir les foudres (l'adversaire en général connaît aussi tous ces thèmes tactiques) ! Aux échecs la première des considérations est la question stratégique, mais il faut être vigilant, à l'affût d'une séquence tactique qui peut advenir à tout moment. Dans ce cas il faut être capable de basculer du « stratégique » vers le « tactique ». Il est à noter que dans certains cas, il n'est pas conseillé voire faux de prendre cette direction tactique. On n'a tous connu des séquences, où sous prétexte de gain matériel, notre position se retrouvait tellement désorganisée que l'on rencontrait soit des problèmes, soit la défaite ! Réaliser cette idée c'est perdre la partie pour des questions matérielles mais c'est gagner en expérience. Concernant nos fameuses « procédures » on voit ici qu'employer le terme de plan semble être un terme trop riche et inapproprié pour une simple séquence de coups forcés qui entraîne un gain matériel ! Encore une fois, un plan est un projet jalonné de procédures linéaires à caractère tactique, matant, ou stratégique. Il faut ajouter qu'un plan s'élabore et se poursuit contre le plan de l'adversaire, ce qui implique forcément plus ou moins d'adaptations.

Gain matériel correct

Trait aux Blancs



1. ♖xg7!

Parfois on prend la pièce clouée ! (le plus souvent non) **1... ♜xg7 2. ♜g1! ♔g8** [2... ♔h7? 3. ♜xg7+ ♔h8 4. ♔g2! Les Blancs ont la possibilité d'activer le roi, son homologue étant bloqué ! 4... ♕d5+ 5. ♔g3 ♕e6 6. ♔h4 l'idée étant plus précisément d'aller prendre le pion h6 et mater en enlevant la tour. 6... ♕a2 7. ♔h5 ♕e6 8. ♜g6+ ♔h7 9. ♜xh6+ ♔g8 10. ♜h8#] **3. ♜xg7+ ♔f8 4. ♜h7 ♔e7 5. ♜xh6 1-0**

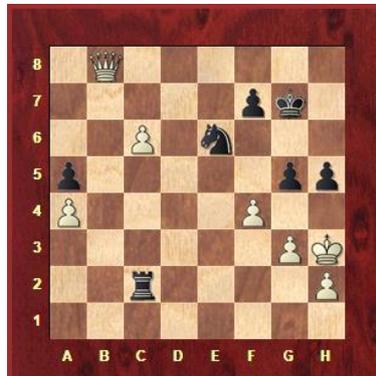
Gain matériel, mauvaise décision

Trait aux Blancs

Les Noirs menacent mat en deux !

Duchamp, Marcel - Lazard, Frederic

Paris, 1929



44. ♖e5+?

Le grand marcel Duchamp pensait capturer du matériel, tour ou cavalier et/ou en même temps sortir son propre roi du réseau de mat !

[44.fxg5! ♜xg5+ 45.♔h4 ♜f3+ 46.♔xh5 avec gain blanc] 44...f6 45.♞xe6 ?? g4+ 0-1

La procédure de [mat](#)

[Tous les tableaux de mat](#)



Dans ce cas encore le terme de plan est inapproprié à mes yeux, un mat n'étant qu'une suite linéaire qu'il suffit d'exécuter, surtout si le joueur connaît ses tableaux de Mat !

Voyez l'exemple ci-dessous dans un des tableaux de mat les plus spectaculaire, [le mat de Lucena](#), variante du [mat étouffé](#).

[Acheter le livre](#)

Le Mat étouffé



Trait aux Noirs

Greco, Gioacchino – NN
Etude, 1881



1... ♖f2+

2. ♗e1 ♜d3+ 3. ♗d1 [3. ♗f1 ♚f2#] 3... ♚e1+ 4. ♜xe1 ♜f2# 0-1

La procédure stratégique

Dans le diagramme ci-dessous, la suite blanche avec les 12^e et 13^e coup, vise la conquête définitive de la case e5 (case forte) !

Geiger, Hans – Brinckmann, Alfred
Rogaska Slatina, 1929

1. d4 d5 2. c4 c6 3. cxd5 cxd5 4. ♘c3 e6 5. ♗f4 ♜c6 6. ♜f3 ♗d6 7. ♗xd6 ♚xd6 8. e3 f5 Les Noirs autogénèrent un trou (case faible) en e5 9. ♗b5 ♜f6 10. ♜e5 0-0 11. f4 ♜e4

Trait aux Blancs



12. ♗xc6! bxc6 13. ♜xe4! fxe4

Les blancs choisissent le bon moment pour prendre les deux seules pièces qui peuvent contester le Ce5 et vous pourrez constater dans la partie la puissance d'un cavalier qui est l'acteur principal de la victoire blanche !



Position après 13...fxe4

On peut noter ici la puissance du Ce5 qui ne peut être chassé. Les deux seules méthodes seraient de donner une qualité ou de contester les deux défenseurs de ce cavalier, les pions f4 et d4.

14.♖c1 ♜b8 15.♞d2 ♞b6 16.♞c5 ♟a6 17.♔f2 g5 18.g3 gxf4 19.gxf4 ♞e7 20.♞g1+ ♔h8 21.♞g3 ♟b7 22.♔g1 ♞b5 23.♞c3 ♞c8 24.a4 ♞b6 25.♞g2 ♞e8 26.♞e1 ♞h5 27.♞d7 ♞b3 28.♞c1 ♞h3 29.♞e5 h6 30.♞g3 ♞h5 31.♞f2 ♟a6 32.♞g2 ♞f5 33.♞g6 ♞h5 34.♞f7+ 1-0

☞ Cet exemple de procédure montre clairement le type de motivation qui peut générer une décision, une procédure, qui ne souffre aucune ambiguïté, d'où sa linéarité à savoir la conquête de la case e5 !

Bon c'est bien beau mais maintenant qu'on est un peu plus au clair des définitions, nuances et distinctions, on fait comment pour établir un plan, pour prendre une décision planifiée, structurée ?

Avant de vous donner quelques conseils thèmes par thèmes via des positions concrètes qui je l'espère illustrerons au mieux les idées générales. Je vous dois quelques propos liminaires.

Comme dit plus haut jouer une partie, c'est avoir un plan, il faut s'inscrire dans une direction jalonnée de procédures. On retrouve cette idée dans le symbole Δ « les Blancs ont l'intention de jouer telle suite de coups », \blacktriangle « les Noirs ont l'intention de jouer telle suite de coups ».

« Le joueur débutant va de coup en coup, le joueur confirmé va de procédure en procédure »

Une fois la direction clairement établie, comment choisir la et les procédures (séquences de coups). Ces dernières se font selon des paramètres précis, connus, cartographiés. Il faut connaître et s'appropriier cette cartographie qu'elle soit celle des thèmes tactiques, des thèmes stratégiques et des thèmes de mat (Tableaux de Mat). On voit bien ici la même appartenance sémantique, on n'est bien dans la même famille de pensée. Un plan, une carte c'est indispensable dans toute balade en montagne ou en forêt.

La cartographie stratégique (liste non exhaustive)

- La colonne ouverte
- La colonne semi ouverte
- La case forte
- La case faible
- La case assimilée forte
- La case assimilée faible
- La capacité à créer un pion passé
- La rentrée sur la 7è (2è)
- La rentrée sur la 8è (1ère)
- La capacité à créer des faiblesses structurelles (atteinte de la structure de l'adversaire)
- Les paramètres positionnels suivants
 - o Désorganiser les pièces adverses
 - o Confiner les pièces adverses
 - o Exploiter une pièce hors-jeu ou mal placée
 - o Exploiter le roi au centre
 - o Prendre l'initiative
 - o Organiser ses pièces
 - o Réorganiser ses pièces

- Prendre ou empêcher l'adversaire de prendre de l'espace (les pions qui avancent).

La cartographie tactique

- [Le clouage absolu](#)
- [Le clouage relatif](#)
- [La fourchette de pion](#)
- [La fourchette de cavalier](#)
- [La fourchette de pion et cavalier](#)
- [L'enfilade](#)
- [L'attraction](#)
- [La déviation](#)
- [L'attaque double](#)
- [Echec double](#)
- [Sacrifice d'obstruction](#)
- [Dégagement de case](#)
- [Dégagement de colonne](#)
- [Dégagement de diagonale](#)
- [Dégagement de rangée](#)
- [Le coup intermédiaire](#)
- [L'échec intermédiaire](#)
- [L'échange intermédiaire](#)
- [La surcharge](#)
- [Rayons X](#)
- [Le moulinet](#)
- [Aspiration du roi](#)

La cartographie des mats (Tableaux de mat)

- [Le mat étouffé](#)
- [Le mat de Lucena](#)
- [Le mat arabe](#)
- [Le mat de Boden](#)
- [Le mat de Pillsbury](#)
- [Le mat de Blackburne](#)
- [Le mat de Lolli](#)
- [Le mat du couloir](#)

- [Une variante du mat du couloir](#)
- [Le mat des deux cavaliers](#)
- [Le mat Orazio](#)
- [Le mat d'Anastasia](#)
- [Le mat des épaulettes et du guéridon](#)
- [Le mat de Legal](#)
- [Le mat du Calabrais](#)
- Le mat du Greco
- [Le mat de pion Damiano](#)
- [Le mat fou Damiano](#)
- [Le mat pièces légères](#)
- [Le mat pièces lourdes](#)
- [Le mat des deux cavaliers](#)
- [Le mat d'Anderssen](#)
- [Le mat de Morphy](#)
- [Le mat de l'angle](#)
- [Autres mats](#)

☞ Il est à noter que dans une partie réelle, la décision se prend soit par un élément de la cartographie tactique, stratégique, un mat ou tableau de mat, mais souvent aussi par une combinaison, plus ou moins complexe de ces éléments !

☞ **L'allégorie de l'alpiniste !** Progresser dans sa partie c'est aller de point stratégique ou tactique en point stratégique ou tactique, tel l'alpiniste qui doit progresser de piton assuré en piton assuré sous peine de stagnation et donc de difficultés ! Rappelez-vous toutes vos parties où vous aviez du mal à justifier vos choix, à savoir à quoi vous vous raccrochiez pour prendre une décision, jouer un coup !!

La question de la ligne théorique.

Cette expression revient régulièrement dans les discussions sur la théorie des débuts. Qu'en n'est-il exactement ? Cette expression est pertinente mais nécessite quelques éclaircissements. Pour mieux comprendre la réalité, prenons l'exemple de la ligne théorique dans le dragon variante de la sicilienne.

Après la position carrefour du début

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♗c3 g6

Le Dragon



Dans la position ci-dessus nous avons un premier carrefour où les Blancs doivent faire un choix parmi plusieurs possibilités principales, avec quelques transpositions à surveiller !

Parties trouvées = 69919

Coups	Parties	Score	Dernière	Meilleur...	Meilleur joueur
6.Fc1-e3	41394	56.2%	2020	3851	Stockfish 202004181536, Komodo.
6.Ff1-e2	10806	50.3%	2020	2791	Kramnik, Svidler, Leko, Ivanchuk
6.Ff1-c4	5337	48.3%	2020	3729	Fire 8_beta, rofChade 2.303, Nepo..
6.f2-f3	3760	48.5%	2020	3536	AllieStein v0.8-120f959_net-1, Sco..
6.f2-f4	2710	58.1%	2020	2675	Polgar, Moiseenko, Smeets, Huebn.
6.g2-g3	2500	57.4%	2020	2768	Ivanchuk, Svidler, Giri, Kotronias
6.Fc1-g5	1413	44.2%	2020	2739	Ivanchuk, Ponomariov, Maghsoodl.
6.Ff1-b5	627	32.5%	2020	2530	Yurtaev, Rivas Pastor, Brooks
6.Ff1-d3	565	33.6%	2020	2450	
6.h2-h3	459	52.4%	2020	2594	Ehlvest, Schlosser, Bobras, Kveinys
6.Cd4-f3	78	31.4%	2020	2355	
6.Cc3-d5	74	45.9%	2015	2345	
6.Cd4-b3	37	47.3%	2015	2440	
6.b2-b3	33	36.4%	2014	2335	
6.h2-h4	28	60.7%	2014	2570	Velimirovic, Kogan
6.Fc1-f4	26	26.9%	2020	1980	
6.Cd4-e2	24	39.6%	2020	2576	Georgiev

Les majoritaires

6.♗e3 L'attaque Yougoslave

6.♗e2 La variante classique

Les secondaires

6.♗c4

6.♗e2 6...♗g7 7.♗e3 0-0 8.♖d2 ♗c6 9.0-0-0 La variante Harrington Glek

- 6.f4 La variante Levenfish
- 6.g3 La variante du fianchetto roi
- 6.g5

La notion de carrefour.

Dans cet exemple du dragon, on arrive à un carrefour positif pour les Blancs dans le sens où ces derniers ont un choix à faire parmi un grand nombre de coup. En matière d'organisation du travail l'avantage du carrefour positif est que l'on peut faire l'impasse sur certaines variantes et se spécialiser sur une ou deux possibilités en rejetant les autres, afin de réduire la masse de travail. Evidemment on peut faire le choix d'une seule variante. S'il y a un carrefour positif pour les Blancs au 6^e coup ce « croisement » est de fait un carrefour négatif pour les Noirs qui sont condamnés à attendre le choix des Blancs. Cette contrainte oblige les Noirs à s'organiser en terme de préparation. L'attitude sérieuse serait de travailler chaque variante blanche ou faire le choix de certaines impasses et assumer si les Blancs les empruntent ! Lorsque ces derniers ont fait leur choix, « la ligne théorique » se poursuit vers d'autres carrefours positifs pour l'un et négatifs pour l'autre. En fin de ligne on finira par jouer la partie du jour. Pour synthétiser on peut dire que la « ligne théorique » est la suite élue après une succession de carrefours qui sont autant de ligne théorique possible ! Au passage on peut mesurer à quel point la préparation théorique nécessite du travail et de l'investissement.



La question des coups candidats.

Cette question fait référence à la « **Théorie des coups candidats** », qui est une grande formule pour dire simplement « **Méthode pour prendre une décision aux échecs** ». Pour la pratique correcte d'une partie, il faudra développer au mieux cette « méthode ». Avant de continuer et pour les novices, il ne faut pas oublier que si « on touche on doit jouer » ce qui implique que toute décision doit faire l'objet d'un choix vérifié ! Lors de la prise de décision (jouer un coup) plusieurs possibilités s'offrent au joueur. Par exemple trois possibilités (Trois coups jouables...) A, B, C, en général et en moyenne guère plus. Bien entendu, l'identification des coups jouables dépendra de l'expérience de chacun. Le plus souvent, et avant la mise en œuvre de la méthode, une préférence intuitive surgira assez rapidement pour tel ou tel coup ! Toutefois il faut vérifier, ici les trois possibilités et prendre une décision (jouer un coup) « *vérifiée* ». Il faut commencer par le premier coup candidat et calculer la suite logique (la logique interne qui est à découvrir, est aussi claire que féroce. Elle permettra de calculer la ligne...) Si je joue A mon adversaire va répondre et je répondrai à cette réponse etc...la ligne de calcul se dessine et prend fin tôt ou tard. Vous aurez bien compris que cette marche blanche et noire ne manquera d'engendrer une position que l'on devra (mentalement) évaluer. Une estimation en découlera, léger avantage blanc (par exemple). Le travail continue et les coups candidats B et C subiront le même traitement. A la fin de ce processus une décision « **sérieuse** » sera prise pour un des trois coups candidats issu de la comparaison des trois évaluations.

Comment choisir les coups candidats ?

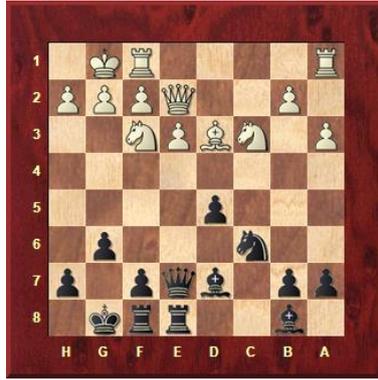
Comme précisé plus haut, le choix se fera selon l'expérience de chacun. Sinon ces coups sont sélectionnés par rapport à des critères stratégiques connus et cités plus haut. Ci-dessous je vous donne quelques exemples illustrant cette problématique !

Trait aux Noirs

Duchamp, Marcel – Seitz, Jakob Adolf

Paris, 1929

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗f3 c5 4.e3 d5 5.cxd5 exd5 6.♖c2 ♜b6 7.♗c3 ♙d7 8.♙e2 ♙e7 9.0-0 0-0
10.♗g5 g6 11.dxc5 ♜xc5 12.♙d3 ♗c6 13.♜e2 ♞ae8 14.♗f3 ♙d6 15.♗b5 ♙b8 16.a3 ♜e7
17.♙d2 ♗e4 18.♙c3 ♗xc3 19.♗xc3



Que joueriez-vous ?

19...d4 Le coup joué dans la partie **20.♘d5** [20.exd4 ♘xd4 21.♖xe7 ♘xf3+ 22.gxf3 ♖xe7 avec un bon avantage noir, avec la paire fous, la colonne « e » et une meilleure structure]
20...♗d6 21.e4 ♕g4 22.♖fc1 ♘e5 23.♔f1 ♘xf3 24.gxf3 ♕d7 25.♗d2 ♕h3+ 26.♔e2 ♗xd5 27.♖g1 ♗e5 28.♗h6 ♕d7 29.h4 ♕b5 30.♖ad1 ♕xd3+ 31.♖xd3 ♗f6 32.♖g4 ♖c8 33.h5 ♗g7 34.♗d2 ♖fd8 35.hxg6 hxg6 36.f4 ♖c6 37.e5 ♖dc8 38.♗b4 ♖c2+ 39.♔f1 ♖c1+ 40.♔e2 ♖8c2+ 41.♔f3 ♕xe5 42.♗e7 0-1

19...♕g4 20.♘xd5 ♗d6 21.♘f4 g5 22.♖ad1 ♗h6	19...♘e5 20.♘xd5 20...♗d6 21.♘xe5 ♗xe5 22.♘f4=	19...♗d6 20.♘b5 ♗f6
avec un gros avantage noir et une forte attaque de mat !		Les Noirs semblent avoir une attaque intéressante mais il n'en est rien ! La position est égale.

A FINIR

Dans ce chapitre je vais vous présenter pour chaque ouverture les différents plans et procédures. Mon objectif est double, dans un premier temps donner les directives précises propres à chaque ouverture et à chaque variante (ambitieux), le deuxième objectif étant d'illustrer concrètement l'idée de l'ouvrage à savoir la notion de plan.

Les Blancs jouent 1.e4

- **Les Noirs répondent 1...c5** « la réponse agressive par excellence » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) sur l'aile dame.

- La variante du dragon :

- 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6

ATTAQUE YOUGOSLAVE

- Variante Rauser 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.f3 O-O 8.Dd2 Cc6 9.O-O-O
- Variante Byrne 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.f3 O-O 8.Dd2 Cc6 9.Fc4 a5

VARIANTE LEVENFISH

- La variante Levenfish 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.f4
- La variante Levenfish-Flohr 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.f4 Cbd7
-

VARIANTE CLASSIQUE

- La variante classique 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2
- La variante classique (Amsterdam) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.Dd2
- La variante classique (Grigoriev) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.Dd2 O-O 9.O-O-O
- La variante classique (Nottingham) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.Cb3
- La variante classique avec (8.O-O) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O
- La variante classique (Gambit Zollner) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.f4 Db6 10.e5
- La variante classique (Variante Richter) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.Dd2
- La variante classique avec (9.Cb3) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O 8.O-O O-O 9.Cb3
- La variante classique (attaque de Stockholm) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.Cb3 Fe6 10.f4 Ca5 11.f5 Fc4 12.Cxa5 Fxe2 13.Dxe2 Dxa5 14.g4
- La variante classique (Contre-attaque Bernard) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.Cb3 Fe6 10.f4 Ca5 11.f5 Fc4 12.Fd3 Fxd3 13.cxd3 d5

- La variante classique (Alekhine) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.Cb3 a5
- La variante classique (Réti-Tartakover) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.Cb3 Fe6 10.f4 Dc8
- La variante classique (Spielmann) 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.Fe2 Cc6 8.O-O O-O 9.Cb3 Fe6 10.f4 Ca5 11.f5 Fc4 12.Fd3 Fxd3 13.cxd3 d5

- Variante du dragon accéléré

B34 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante d'échange 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.Cxc6

B34 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante moderne 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.Cc3 Fg7

6.Cb3

B35 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante moderne (avec Fc4) 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6

5.Cc3 Fg7 6.Fe3 Cf6 7.Fc4

B36 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante Gourgenidze 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.c4

Cf6 6.Cc3 Cxd4 7.Dxd4 d6

B36 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante Maroczy 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.c4

B37 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante Maroczy (5...Fg7) 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6

5.c4 Fg7

B37 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante Simaguine 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.c4 Fg7

6.Cc2 d6 7.Fe2 Ch6

B38 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante Maroczy (6.Fe3) 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.c4 Fg7 6.Fe3

6.Fe3

B39 défense sicilienne, système dragon accéléré, variante Breyer 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.c4 Fg7

6.Fe3 Cf6 7.Cc3 Cg4

B40 défense sicilienne 1.e4 c5 2.Cf3 e6

- B40 défense

- Variante classique
- Variante des 4 cavaliers
- Variante Paulsen
- [Variante de Scheveningue](#)
- Variante [Kan](#)
- Variante Taimanov
-

- **Les Noirs répondent 1...e5** « la réponse tranquille » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) au centre. Ils se contentent d'égaliser et attendent le deuxième coup des blancs.
- **Les Noirs répondent 1...c6** (La défense Caro-Kann) « la réponse solide » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) au centre après la poussée 2...d5, carrefour et début des variantes.
- **Les Noirs répondent 1...e6** (La défense Française) « autre réponse solide » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) au centre après la poussée 2...d5, carrefour et début des variantes.
- **Les Noirs répondent 1...d6** (La défense Pirc) « la réponse retenue » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) attentiste. Les Noirs jouent dans leurs lignes, installent leur position de base avant de faire un choix selon les choix blancs.
- **Les Noirs répondent 1...d5** (La défense Scandinave) « une autre réponse agressive qui pose la question au pion e4 » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) au centre en attendant la réponse blanche. Après 1...d5 on n'est déjà dans le carrefour des variantes.
- **Les Noirs répondent 1...g6** (La défense Moderne) « la réponse hypermoderne » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) attentiste. Ils interrogent le centre à distance (une des grandes idées hypermoderne) et feront un choix stratégique selon la réponse blanche.
- **Les Noirs répondent 1...Cf6** (La défense Alekhine) « Encore une réponse agressive qui pose comme dans la scandinave, la question au pion e4 » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) central avec dans la grande ligne une séduction et aspiration des pions blancs, heureux de s'installer au centre avec gains de temps. Cependant cette installation centrale se fait au détriment du développement, point sur lequel les noirs s'appuieront !
- **Les Noirs répondent 1...b6** (La défense Owen) « Une autre réponse hypermoderne qui interroge à distance le pion e4 » et s'inscrivent dans un contre-projet (Plan, stratégie, direction noire) central / aile roi qui se dessinera plus précisément lorsque les Blancs auront fait leur choix.
- **Les Noirs répondent 1...Cc6** (La défense Nimzovitch) « une réponse originale qui bloque certes le pion c7 mais qui a le mérite d'apporter une voie originale, toutefois elle est peu jouée ». Les noirs interrogent le centre et attendent l'organisation des Blancs avant de s'organiser eux même.
- **Les Noirs répondent 1...a6** (La défense Miles) « la réponse anglaise et irrespectueuse depuis que Miles a osé gagner avec « ça » contre le grand Karpov. Mais faites attention dans irrespectueuse il y a irrespect et tueuse ; la preuve !
- **Les Noirs répondent 1...h6** bon là faut pas « décon... » mais enfin pourquoi pas ! Il n'existe pas de mauvaises ouvertures ou de mauvaises défenses, seuls existent de mauvais joueurs !

Les Blancs jouent 1.d4

- **Les Noirs répondent 1...d5** qui introduit essentiellement le Gambit Dame. 1.d4 d5 2.c4
- **Les Noirs répondent 1...Cf6** qui introduit les défenses indiennes
- **Les Noirs répondent 1...f5** qui introduit la défense Hollandaise

Les Blancs jouent 1.c4

Débuts autres

Les Blancs jouent 1.Cf3

Les Blancs jouent 1.f4

Le début Bird

Les Blancs jouent 1.b4

Le Début Orang outang, ou Sokolski, ou Polonais

Les Blancs jouent 1.g4

Le début Grob

INFOS ET DONNEES DIVERSES
MATERIAUX POUR L'ECRITURE DE CET OUVRAGE

Chapitre 1

Le plan de base est dans l'ouverture

Aile dame/Centre / Aile roi

« Les idées cachées dans les ouvertures » Reuben Fine

La notion de direction

☞ Faisabilité du projet

Chapitre 2

De séquence en séquence

Chapitre 3

Plan ou procédure

Exemples

Article 1

Un projet tout comme une partie d'échecs suit des phases, il y a la préparation, la réalisation et la clôture. Aux échecs, on appelle ça autrement : l'ouverture, le milieu de partie et la finale. Chaque phase a ses enjeux, ses objectifs, sa stratégie et sa tactique.

En planification opérationnelle, il existe différentes méthodes, la plus utilisée est celle du [chemin critique](#), mais il existe aussi la méthode de la chaîne critique, les [méthodes agiles](#) ou bien la planification par vagues. Certaines méthodes de planification recommandent uniquement des liens logiques de types fin-début entre les tâches, d'autres méthodes préconisent l'ingénierie concourante par exemple. Ces méthodes conditionnent la manière dont le projet est modélisé durant son cycle de vie, et aussi comment il est géré, donc comment il se déroule dans la réalité. Aux échecs, on part sur un type de partie : ouverte ou fermée, semi-ouverte

ou semi-fermée, de type Italienne, Scandinave variante croisée des chemins, gambit de la dame, Française, Espagnole ou bien Sicilienne, etc. De la même façon, ces types de parties influent sur toute la durée du jeu car elles amènent sur un terrain prédéfini.

Le planning possède une fin, et l'objectif est atteint quand le projet s'est terminé dans les délais. Aux échecs la partie possède aussi une fin, elle se termine quand le roi adverse est mat. Une des clefs de la stratégie aux échecs est la structure de pions, elle est aux échecs ce que le Work Breakdown Structure (WBS) est au planning. La structure de pions conditionne toute la gestion de la partie, et toute la gestion d'un projet tourne autour du WBS.

Aux échecs on prévoit des combinaisons, des variantes, alors que dans un planning on prévoit des scénarii ou plans d'actions. Ça s'appelle la tactique ou la vision « relative » du court terme. Aux échecs, il s'agit d'améliorer sa position à chaque coup, tout comme dans un projet : à chaque mise à jour du planning, il faut se réorganiser pour corriger les écarts afin de tenir l'objectif de date final. L'échiquier, avec ses 64 cases, est le terrain. Le diagramme de Gantt, avec ses axes tâches et temps, dont la granularité peut être le mois (les cases), constitue également le terrain d'un projet.

Les pièces ont une valeur aux échecs, un cavalier est par exemple trois fois plus puissant qu'un pion. Dans un projet les tâches ont aussi une valeur, elles ont une durée et un budget, en euros.

Les pièces d'un échiquier ont des caractéristiques, elles bougent d'une certaine façon, tout comme les tâches d'un planning qui ont des attributs telles que leur criticité ou leur marge libre. Le temps aux échecs est le coup, alors que dans un planning le temps est rythmé par les mises à jour périodiques.

La planification opérationnelle a des origines militaires, et le jeu d'échecs est clairement un combat entre deux armées.

Planifier c'est prévoir, planifier est un synonyme de stratégie. Le parallèle entre le jeu d'échecs et la planification de projet saute aux yeux, le voyez-vous ?

Article 2

Construire un plan, c'est mettre en ordre une suite d'idées. C'est imaginer une suite de coups, qui vous conduiront à la victoire.

Dès le premier coup joué par votre adversaire, vous devez établir un plan de Jeu.

Une fois que votre plan de jeu est établi, vous devez chercher celui de l'adversaire. Vous devez imaginer la liste des coups nécessaire à la réalisation de votre plan et de celui de votre adversaire.

Avant de jouer (entre plusieurs coups) il faut choisir le coup, qui favorisent la réalisation de votre plan, et gêne celui de votre adversaire.

Un plan n'est jamais statique, il doit s'adapter à la situation du jeu que vous propose votre adversaire. Chaque coup joué modifie la structure du jeu, et l'attaque de combinaison peut apparaître après un des coups qui vient d' être joué.

Vous devez intégrer dans votre plan de jeu la possibilité d'une attaque de combinaison à n'importe quel instant de la partie, et pour cela la connaissance des armes tactique, qui font partie du jeu d'échecs, est importante. Vous devez toujours les avoir présentes en mémoire.

Adapté le Plan, que vous a soumis votre ami, votre adversaire, ou votre éducateur, à votre style de jeu.

C'est votre plan qui vous permettra de progresser dans la compréhension du jeu d'échecs.

Que votre plan vous conduise à la défaite ou a la victoire, il vous donnera les clefs pour ne pas commettre les mêmes erreurs dans la partie suivante.

Article 3

Le plan est un ensemble de coups, selon un schéma, pour atteindre un but précis. Avant **Wilhelm Steinitz** (1836-1900), la notion de **plan** restait floue. On estimait que la nature d'un plan dépendait uniquement du talent de son auteur, qui devait s'exprimer en priorité par la création d'une brillante combinaison. Les **romantiques** ont poussé au paroxysme cette façon de jouer avant de subir quelques revers face aux joueurs plus scientifiques.



Steinitz affirma que la raison d'être d'un plan provenait de la **nature même de la position**. La conception d'un plan n'est pas fondée sur la force du joueur, mais sur des critères stratégiques qui permettent l'évaluation de la position. Le joueur doit analyser la **vraie nature de la position**.

Ainsi la **combinaison** n'est qu'un élément dans l'élaboration du plan, elle est justifiée par la concrétisation d'un avantage ou éventuellement par une contrainte de défense.

C'est un accueil plus que réservé qu'a reçu la conception moderne de Steinitz. A son époque, les maîtres mettaient un point d'honneur à trouver une combinaison gagnante sans chercher à définir exactement les raisons de son apparition. Steinitz, en revanche, envisageait une partie d'échecs sous un angle plus **matérialiste**, ce qui le rendit impopulaire auprès des autres maîtres. Pour Steinitz, le passage à l'attaque ne se fait qu'après une **accumulation de petits avantages**. C'est avant tout cette recherche forcenée d'avantages qui fonde sa pensée échiquéenne.

AVANTAGES DYNAMIQUES VS AVANTAGES STATIQUES

Ces avantages peuvent se diviser en deux grandes catégories : dynamiques ou statiques.

- Voici quelques avantages que l'on qualifie de "**dynamiques**" : avance de développement, plus grande mobilité, occupation du centre, position exposée du roi adverse, bonne structure de pions, poste avancé, colonnes ouvertes...
- Et quelques avantages que l'on nomme "**statiques**" : pions doublés, mauvais Fou, pièce enfermée, avantage matériel...

>> **L'objectif** premier est d'accumuler des avantages dynamiques pour les transformer en avantages statiques durables.

Malgré son titre de champion du monde, **Steinitz** ne parviendra pas à imposer ses idées. son apport fondamental ne sera reconnu que des décennies plus tard. **Tarrasch** et **Rubinstein** continueront son oeuvre avec brio.



A quoi ressemble l'élaboration et la réalisation d'un plan ? Un plan peut se mettre en place de façon imperceptible dès le premier coup et se préciser à mesure qu'avance le jeu. La **partie** est faite d'une **succession de plans** s'emboîtant les uns dans les autres. On ne peut pas après l'élaboration du plan en prévoir toutes les conséquences. Il est nécessaire de garder à l'esprit l'idée majeure et de prendre conscience des possibilités de ripostes de l'adversaire qui, par exemple, placé dans une position d'infériorité, cherchera à concéder un minimum de terrain.

Si le plan est correct et la réalisation appropriée, alors, quels que soient les obstacles mis sur son chemin, **le plan ne sera pas détourné de l'objectif majeur** (défendre ou attaquer) , au pire, un autre plan équivalent dans sa force prendra la suite. Les objectifs sont alors différents mais aussi importants.

Pour emporter la décision, l'**efficacité d'un plan** ne dépend pas de son caractère grandiose, mais de son **irréversibilité**, dans la mesure où l'avantage obtenu décide à terme du résultat de la partie.

On ne peut pas cependant oublier l'aspect **esthétique**; car un bon plan est souvent **harmonieux**.

Article 4

Le plan dans la partie d'échecs

Le grand bond en avant d'un joueur d'échecs correspond probablement au moment où il découvre la logique du jeu. Dans toute position raisonnable, il existe des avantages pour les deux camps. Il n'est pas toujours facile de juger qui est mieux. Il est en revanche logique de tenter de tirer le meilleur parti d'un avantage. Savoir ce que c'est qu'un plan n'est pas synonyme de pouvoir en concevoir un dans une vraie partie. Comme l'explique **Colombek**, il faut aussi savoir reconnaître les particularités d'une position. Et pour cela, **Silman** s'appuie sur la notion de **déséquilibre**. Aux échecs, un déséquilibre représente tout ce qui peut différencier la position blanche de la position noire. Notez qu'un déséquilibre ne représente pas forcément un avantage. C'est juste une différence. Il revient à chaque joueur de faire en sorte de transformer cette différence en avantage. Voici les principaux déséquilibres :

Avantage matériel Un pion ou une pièce de plus, mais aussi avantage matériel seulement sur un point précis. Si trois ou quatre pièces attaquent un Roi isolé, on ne compte plus les pions !

Pièce légère plus active Mauvais Fou (Fou dont les mouvements sont restreints par ses propres pions) contre bon Cavalier, mauvais Fou contre bon Fou, Fous de couleur opposé. Existe-t-il un échange avantageux ? Sans oublier qu'un Cavalier ou un Fou bien posté peut parfaitement être plus fort qu'une Tour si celle-ci ne peut exprimer sa puissance.

Avantage d'espace En général, le camp possédant le moins d'espace doit provoquer des échanges pour être plus à l'aise et le camp possédant le plus d'espace doit fuir les échanges.

Meilleure structure de pions Majorité sur une aile, pions doublés, isolés, éparpillés, trop avancés, pions du roque affaiblis, etc.

Contrôle d'une diagonale, d'une colonne, d'une case clef Les rangées, colonnes et diagonales servent d'avenues à vos pièces, tandis que les cases leur servent de domiciles.

Avance de développement Prendre l'adversaire de vitesse pour être en mesure d'ouvrir le jeu avant que celui-ci n'est eu le temps de sécuriser sa position.

Initiative Ce qui dicte le tempo d'une partie.

Prenez votre temps, choisir un plan décidera de vos prochains coups. A la sortie de l'ouverture ou en cas de changement radical de la position, n'hésitez pas à faire une pause et à reconsidérer toute la partie. Vous devez rechercher ces déséquilibres positifs et négatifs pour les deux camps. Ensuite, vous pourrez décider vers quel secteur vous allez porter vos efforts. Vous ne pouvez intervenir qu'à l'endroit où existe un déséquilibre favorable ou la possibilité d'en provoquer un. Ne calculez encore aucune variante ! Imaginez plutôt quelques positions de rêve auxquelles vous aimeriez pouvoir arriver. Soyez réalistes ! Inutile de rêver mater le Roi adverse, si la plus grande partie de vos pièces est alignée sur l'autre aile. Inutile aussi de perdre des temps pour poster une pièce qui peut être chassée facilement sans affaiblissement.

C'est seulement une fois le plan formulé que nous pouvons commencer à calculer. Si votre technique d'analyse n'est pas encore au point, voyez [la méthode d'analyse du MI Sébastien Luce](#).

Le jugement initial se modifie dans certains cas une fois le premier coup trouvé et c'est normal ! Une position peut être jugée **statiquement** plus ou moins égale et découvrir un premier coup diabolique qui donne l'avantage à l'un des camps. Nous pouvons aussi en déduire que le fait de posséder le **trait**, est bien souvent **décisif** !



1) Les noirs jouent ***



2) Les blancs jouent *



3) Les blancs jouent *



4) Les noirs jouent **

Petrossian - Szabo
Zurich -1953- R24
Anglaise

1.c4 Cf6 2.Cc3 c5 3.Cf3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.g3 Cxc3 6.bxc3 g6 7.Da4+ Cd7 8.h4 h6 9.Tb1 Fg7 10.Fg2 Le but des coups énergiques Da4+, h4, Tb1 est uniquement de créer une position favorable au démarrage des opérations du milieu de jeu. **10...0-0 11.c4 e5 12.d3 Cb6 13.Dc2 Fd7** Pendant quelques coups encore les deux camps manœuvrent calmement à l'intérieur de leurs lignes. **14.Fe3 De7 15.Cd2 f5 16.Cb3 Tac8 17.Fxb7 Tc7 18.Fg2 f4**



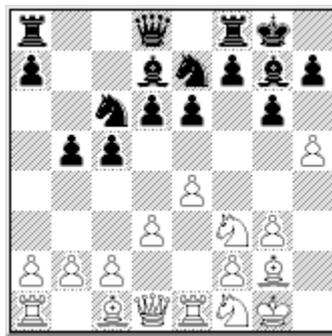
19.Fc1 Fc6 20.Fxc6 Txc6 21.Cd2 fxg3 Les Noirs sont parvenus à maintenir le Roi adverse au centre au prix d'un pion. Dans cette position l'ouverture de la colonne f pèse cependant d'un poids beaucoup plus important, et même avant 18...fxg3 le roque n'aurait pas été sans dangers pour les Blancs à cause de l'affaiblissement de leur couverture de pions f2-g3-h4. **22.fxg3 Cc8 23.Tb8 Cd6?!** Il était bien sûr difficile de calculer les conséquences de 23...e4!? de façon précise, mais ce coup aurait créé une situation embrouillée où les Noirs n'auraient pas manqué de perspectives et c'était exactement le résultat recherché par Szabo lorsqu'il a sacrifié le pion. **24.Txf8+ Dxf8 25.e4** Le Fg7 est maintenant résolument enseveli, conséquence de l'incapacité des Noirs à se décider à jouer 23...e4. **25...Dc8 26.Cf1 h5 27.Ce3 Ta6 28.Cd5 Dg4 29.Dg2** Les Blancs ont bien consolidé ; il ne reste plus aux Noirs qu'à chercher à enfoncer le rempart ennemi quelque part. **29...Cxc4 30.dxc4 Txa2 31.Dxa2 Dxe4+ 32.De2 Dxh1+ 33.Df1 Dh2 34.Fe3 Dxc3+**



Les Noirs sont parvenus à éliminer toutes les réserves de pions blancs. Si seulement leur Fou pouvait aider leur Dame, ne serait-ce qu'un tout petit peu ! Comprenant que le moment est venu pour lui de quitter son donjon, le Fou écarte le pion de son chemin, mais il est hélas trop tard. Les pièces blanches se reconvertissent en attaque et balaient tout sur leur passage grâce à leur supériorité numérique. **35.Df2 Dh3 36.Rd2 e4 37.Cf6+ Rh8 38.Cxe4 De6 39.Rd3 Dd7+ 40.Re2 De6 41.Cd2 1-0**

Fejzovski Enver (2195) - **Demuydt Gérard**
 Open APSAP -1996- R3
Sicilienne Fermée

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d3 Avec ce coup, les blancs désirent obtenir une position fermée au centre et lancer leur attaque sur l'aile Roi. **3.d4 - cxd4 4.Cxd4** donnait une Sicilienne ouverte. **3...g6** Le jeu des noirs se situant à l'aile Dame, le Fou prend position sur la grande diagonale **4.g3** Après avoir joué 3.d3 le Ff1 n'a pas trop le choix. **4...Fg7 5.Fg2 d6 6.Cbd2!?** Conservant ainsi l'option de jouer : c3 puis d4 "réouvrant" le centre ! **6...e6** Ici, il faut éviter **6...Fg4 ?!** Un coup agressif qui ne menace rien! **7.O-O Cge7 8.Te1 O-O 9.Cf1 b5** Nous avons déjà précisé que le jeu des noirs se trouve à l'aile Dame. Maintenant, sur **10.c3 ?!** **b4 et le Fg7** montre sa force! **10.h4** Les blancs, eux, commencent à montrer les dents. **10...Fd7 11.h5?!** Et voilà les blancs renoncent à jouer c3 puis d4 et se lancent à l'attaque !



Après 11.h5?!

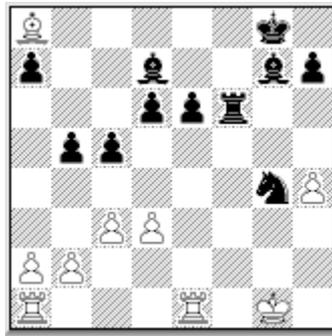
Dans une Sicilienne fermée "normale", au lieu de 2.Cf3 les blancs jouent 2.Cc3 et poussent leur pion f2 en f4, coup qui permet par la suite d'attaquer par f5. Dans notre partie l'adversaire a joué 6.Cbd2 (avec l'option c3 puis d4). Les noirs ont pris les devants par b5 avec l'idée de contrer c3?! par b4! Le gros du jeu se trouverait alors sur l'aile Dame et après l'échange en c3, les noirs mèneraient la danse avec leur Fg7, une colonne "b" semi-ouverte et peut-être une Dame en a5. Les Blancs accélèrent donc leur attaque à l'aile Roi. Leur l'idée est de jouer : C1h2 ; Cg4 ; C ou Fh6, ouvrir la colonne "h", peut-être Ch4 (pour laisser passer la Dame, etc. Suite à une longue réflexion, les Noirs décident de jouer contre le dernier coup blanc et changent de plan.

11...gxh5!? Les noirs semblent s'éventrer! **12.Ch4 Cg6 13.Dxh5** 13.Cxg6? - hxg6 et les blancs ont 1 pion de moins et rien à montrer, la colonne "h" reste fermée **13...Cxb4 14.gxh4 f5!?** Et oui, les noirs ne sont pas moins nombreux sur l'aile Roi! **15.exf5?!** Ce coup ne peut que nous aider. **15...Txf5 16.Fg5 De8 17.Dg4!** Après l'échange des Dames, il ne reste que l'initiative noire sur l'aile Dame. **17...Df7** Evite : 18.Dxf5!? - exf5 19.Txe8 - Txe8 et si les noirs ne sont pas mal, le pion f5 est faible et le centre moins compacte.



Après 17...Df7

18.Cg3? Après une longue réflexion... Une faute! 18.Dg3! est le bon coup, mais les noirs restent avec un bon plus. **18...Txf2** 18...Ce5? 19.Txe5! **19.Ce4 Ce5** Maintenant oui. **20.Cf6+** Les blancs commencent à perdre les pédales... Ils pensaient gagner la qualité. **20...Dxf6** La Dame blanche aussi est en prise. **21.Fxa8?! Cxg4** **22.Fxf6 Txf6!** Les blancs n'avaient vu que : 22...Cxf6?? 23.Rxf2 +- ; 22...Fxf6? 23.Te4 - h5 24.Txg4! - hxg4 25.Rxf2 +- **23.c3?**



Après 23.c3?

Les blancs encore sous le coup de la surprise (ils ont une tour contre fou + cavalier + pion) "oublient" le Fa8 et jouent maintenant c3, qui bien sûr n'a plus aucun sens !

23... d5! Couic, on bloque la sortie. **24.Te2?!** Ne voyant rien venir. **24...Tf8 25.a4** Il n'y a plus rien à faire.Si 25.Fb7 - Tb8 26.Fa6 - Tb6 **25...Txa8 26.axb5 Fxb5 27.Txe6 Fxd3 28.Te7 a5 29.Ta4 c4 30.Rg2 Fe4+ 31.Rh3 h5 32.Ta1 Tf8! 33.Abandon.**

Les blancs vont encore y laisser une qualité à cause de la menace 33...Tf3+ suivit d'un échec à la découverte.

Solutions de "trouvez le plan"

1) (BLOM-LARSEN 1964) **1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.g3 Fg7 4.Fg2 0-0 5.0-0 d6 6.c4 Fg4 7.Cc3 Dc8 8.Te1 c5 9.d5 Ca6 10.Ff4 Cc7 11.e4 Cd7 12.h3 Fxf3 13.Dxf3 e5 14.Fd2 f5**

15.g4?! [15.h4!] 15...fxg4 16.Dxg4 Les Noirs sont nettement mieux ! 15.g4 était une faute sérieuse, dont la conséquence principale a été l'affaiblissement de la case f4. 15.h4, suivi de Fh3, aurait été bien meilleur. Comment les Noirs doivent-ils jouer maintenant ? En fait, la bonne question est : Vers quels échanges doivent-ils tendre ? Il faut échanger les Fous de cases noires, pour gagner la case f4 pour un Cavalier. De plus, la position commence à ressembler à une finale "Bon cavalier contre mauvais Fou". Le brillant coup 16...Tf7! autorise la manoeuvre Df8 et Fh6, protège le Cd7 et permettra à l'autre Tour de se rendre plus tard en f8. Pas mal pour un seul coup ! ;o)

16...Tf7! 17.Ce2 Df8 18.Cg3 Rh8 19.Fe3 b5! 20.b3 Fh6 21.De2 Tb8 22.Dd2 Fxe3 23.Txe3 bxc4 24.bxc4 Cf6 25.Ff1 Dh6 Menace entre autres, Cc7-Ce8-g7-h5-f4

26.a4 Ca6 27.a5 Cd7 28.Td3 Df4 29.Dxf4 exf4 30.Ce2 Ce5 31.Tdd1 Cb4 32.a6 g5 33.Cc3 g4 34.hxg4 Tg8 35.Fh3 h5 36.f3 Cxf3+ 37.Rf2 Ce5 38.Th1 Cbd3+ 39.Re2 f3+ 40.Re3 f2 0-1

2) (BOTVINNIK-BENKNER 1956) 1.c4 e5 2.g3 Cf6 3.Fg2 d5 4.cxd5 Cxd5 5.Cc3 Cb6 6.Cf3 Cc6 7.0-0 Fe7 8.a3 0-0?! 9.b4 a6?! 10.d3 Fe6 11.Ce4 h6?! 12.Fb2 f5 13.Cc5 Fxc5 14.bxc5 Cd7 15.Tc1 De7

Les Blancs ont un grand avantage positionnel, peut-être décisif. Ils peuvent développer leur majorité centrale, et leurs deux Fous sont très forts. Il est clair qu'il faut faire quelque chose pour le Fb2, un Fou qui n'a pas de rival noir. "Faire quelque chose" pour le Fb2 signifie probablement : jouer f4! Ce qui peut être fait immédiatement et avec gain de temps par 16.Ch4! menaçant de gagner la qualité. Benkner ne fit pas de vieux os :

16.Ch4! Df7 17.f4 exf4?! 18.gxf4 Tad8 19.De1! Fd5 20.Fh3! Ce7 21.Dg3 g6?! 22.e4! fxe4 23.dxe4 Fxe4 24.Tce1 Dc4 [24...Ff5 25.Txe7!] 25.Txe4 Dxe4 26.Te1 Dxf4 27.Txe7 1-0

3) (NN-NN) 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 e5 4.Fxc4 exd4 5.exd4 Cf6 6.Cf3 Ff5 7.0-0 Fe4?

Les Noirs ont violé les principes élémentaires des ouvertures. 7...Fe4? cherche à garder d5 et b7, mais avec un Roi au centre et une colonne ouverte qui y mène, ça fait boum !

8.Fxf7+! Rxf7 9.Cg5+ Re8 [9...Rg8 10.Cxe4 Cxe4 11.Db3+ Dd5 12.Dxd5#] 10.Cxe4 Cxe4 11.Te1 1-0

4) (LILIENTHAL-BOTVINNIK 1935) 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4 4.a3 Fxc3+ 5.bxc3 c5 6.f3 d5 7.e3 0-0 8.cxd5 Cxd5 9.Fd2 Cc6 10.Fd3

Les Blancs comptent sur leurs pions centraux et leur paire de Fous ; les Noirs se développent plus rapidement et ont posté deux Cavaliers au centre. Comme la sécurité du Roi est un facteur prédominant et que celui des Blancs se prélassait encore au milieu de l'échiquier, les Noirs doivent en profiter **MAINTENANT !** Après des coups comme ; 10...b6 et 11...Fb7 les Blancs comblent leur retard par 11.Ce2 et 12.O-O et reste avec la paire de Fous et l'avantage. Que fait-on généralement lorsque l'adversaire a pris du retard de développement et négligé de roquer ? **ON OUVRE LA POSITION !!**

10...cxd4 11.cxd4 e5! 12.dxe5 Cxe5 13.Fe4 Cc4 [13...Cf6! et les Noirs sont mieux] 14.Dc1 Cxd2 15.Dxd2 Cf6 16.Fd3 Te8 17.Ce2 Db6 18.Cd4 Cd5 19.Fe4 Cxe3 20.Dxe3 f5 21.0-0 fxe4 22.fxe4 Td8 23.Cf5 Dxe3+ 24.Cxe3 Fe6 25.Tfd1 et 1/2 un peu plus tard.



<https://www.youtube.com/watch?v=FYJqZxMeuaU>

```
<iframe width="644" height="362" src="https://www.youtube.com/embed/FYJqZxMeuaU"
  frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media;
  gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

<https://www.youtube.com/watch?v=tU6gQnoDIBk>

```
<iframe width="644" height="362" src="https://www.youtube.com/embed/tU6gQnoDIBk"
  frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media;
  gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

https://www.youtube.com/watch?v=LmqBKwE_Zxg

```
<iframe width="644" height="362"
  src="https://www.youtube.com/embed/LmqBKwE_Zxg" frameborder="0"
  allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-
  picture" allowfullscreen></iframe>
```

<https://www.youtube.com/watch?v=rzZKnUMjQ8E>

```
<iframe width="644" height="362" src="https://www.youtube.com/embed/rzZKnUMjQ8E"
  frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media;
  gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

https://www.youtube.com/watch?v=1woL_qjuN18

```
<iframe width="644" height="362" src="https://www.youtube.com/embed/1woL_qjuN18"
  frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media;
  gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```