



Méthodes d'entraînement

Mémoire DEFFE 1^{er} degré
Diplôme d'Entraîneur
de la Fédération Française des Echecs



Simon LE MAREC (DAFFE 1er degré)
Novembre 2009

L'ÉCHIQUIER DOMLOUPÉEN



Association « loi 1901 » affiliée à la Fédération Française des Échecs
<http://domloup.echecs35.fr> – domloup@echecs35.fr
Allée de l'étang – 35410 DOMLOUP



Sommaire

Introduction	3
I. Améliorer le niveau de compréhension du joueur	4
1. Stratégie, quand tu nous tiens !.....	4
2. La Tactique ou la force primaire en action.....	7
3. Une petite finale ?	7
4. Un plan, il me faut un plan !.....	9
5. Commençons par le commencement : les ouvertures.....	13
6. Érudition ou la base de l'apprentissage.....	14
II. Améliorer le niveau de compétition du joueur.....	14
1. Un répertoire spécifique pour chacun.....	15
2. De la tactique utile.....	16
3. Autour de l'échiquier : le para-échiquéen	17
III- Particularités de l'entraîneur	18
1. Un cours, oui, mais pas n'importe comment !.....	18
2. Qu'est-ce qu'une bonne analyse de partie ?	19
3. Les errements de l'informatique	19
IV- Conclusion	20
Bibliographie	21



Introduction

Parler d'entraînement aux échecs présuppose que nous soyons d'accord sur la signification de ce mot. En effet, le sujet de ce mémoire étant mes méthodes d'entraînement, il me paraît indispensable de définir d'abord ce qu'est une méthode d'entraînement aux échecs, ce qu'elle vise, ses objectifs avant de présenter la mienne à proprement parler.

Quel est le but d'un entraînement ?

Tout le monde s'accorde en général sur la réponse suivante : augmenter le niveau du joueur. Mais cette formule ambiguë masque une réalité beaucoup plus complexe : aux échecs, contrairement à d'autres sports tels l'haltérophilie, le basket-ball ou le judo, l'ensemble des performances sportives d'une période donnée ou le classement ELO d'un joueur ne reflète pas forcément sa valeur réelle. Ce sont pourtant deux systèmes de mesure unanimement reconnus dans le milieu sportif. Mais alors qu'est-ce qui différencie les échecs de ces autres sports ? Tout simplement ce qui fait la force du jeu d'échecs : les milliards de possibilités qu'il renferme. Jamais personne n'a pu jouer la même partie deux fois. Les joueurs d'échecs sont constamment confrontés à l'inconnu : ce ne sont jamais les mêmes positions qui apparaissent sur l'échiquier.

Ainsi, l'entraînement ne doit pas porter sur une situation spécifique et déterminée mais sur des méthodes générales, des considérations, sur un ensemble de positions regroupées entre elles selon leurs caractéristiques. Contrairement à l'haltérophilie où la qualité de l'entraînement est facilement mesurable (entraîneur et joueur travaillent sur une situation connue à l'avance : soulever l'objet le plus lourd possible. Cette situation sera travaillée à l'entraînement par le joueur qui la retrouvera en compétition, exactement similaire.), la problématique reste présente aux échecs : comment faire progresser un joueur sans pouvoir anticiper la situation exacte dans laquelle il se retrouvera en match ? L'entraîneur peut approcher au plus près de cette situation avec le joueur avant la partie, mais il arrivera toujours un moment où le joueur devra se débrouiller par lui-même.

En fait, l'essentiel du travail de préparation de l'entraîneur se passe après : lors de l'analyse, du *debriefing*, de la partie. C'est un paradoxe qu'il est nécessaire de bien appréhender pour comprendre que toute la difficulté de l'entraînement aux échecs repose dans le fait qu'il se doit de travailler sur le fonctionnement interne du joueur, sa capacité de réaction, sa façon de fonctionner et non pas sur l'amélioration pure et simple d'une performance. Je pense qu'un bon entraînement « formate » un joueur et ne se contente pas de l'aider à augmenter ses performances. Il faut apprendre au joueur à réfléchir par lui-même, à tirer ses propres conclusions.

Mieux que cela : il faut lui apprendre à apprendre !

Maintenant que nous savons ce qu'est le but d'un entraînement aux échecs, il est temps de présenter ma méthode. Je suis intimement convaincu qu'il existe deux aspects fondamentaux et distincts aux échecs : un aspect compréhension générale du jeu et un aspect performance, compétition. Ces deux aspects sont évidemment étroitement liés : plus votre niveau de compréhension générale augmente plus votre niveau échiquéen croît. Mais la croissance sera d'autant plus rapide et efficace que l'aspect compétition d'un joueur sera développé. C'est pourquoi j'ai scindé mon mémoire en trois parties : améliorer le niveau de compréhension du joueur, améliorer le niveau de compétition du joueur et particularités de l'entraîneur.



L'ÉCHIQUIER DOMLOUPÉEN

Association « loi 1901 » affiliée à la Fédération Française des Échecs
<http://domloup.echecs35.fr> – domloup@echecs35.fr
Allée de l'étang – 35410 DOMLOUP



I. Améliorer le niveau de compréhension du joueur

Qu'est-ce que le niveau de compréhension aux échecs ? Épineuse question !

Je pense qu'il s'agit de l'ensemble complexe de toutes les connaissances échiquiennes acquises au fil du temps par les grands penseurs échiquiens tels Steinitz, Nimzovitch, Tarrasch et, plus récemment et sur un autre sujet, Villeneuve et Dvoretzki pour ne citer qu'eux. Ceux qui ont contribué au développement de la théorie du jeu, qui ont essayé, par leurs écrits, d'explicitier les grands principes qui, selon eux, régissaient une partie d'échecs.

Ces principes concernent les trois phases d'une partie d'échecs :

- l'Ouverture,
- le Milieu de jeu
- et la Finale,

le Milieu de jeu pouvant lui-même être subdivisé en

- Tactique,
- Stratégie.

Il m'apparaît donc logique de traiter ces quatre aspects du jeu, auxquels j'en rajouterai deux : la notion de plan et l'érudition.

1. Stratégie, quand tu nous tiens !

Steinitz a été son découvreur, *Tarrasch* son premier théoricien, *Nimzovitch* son plus fervent défenseur. Plus proche de nous, on peut noter les essais de vulgarisation de *Silman*, *Beim* et les traités plus complexes de *Dorfman*, *Seirawan* ou *Yussupov* et *Dvoretzki*.

Si les livres sur la stratégie pullulent, c'est qu'elle constitue l'un des aspects échiquiens les plus difficiles à maîtriser pour un joueur. Ce que certains appellent parfois jeu positionnel contient en fait de nombreux sujets divers et variés tels que (et je ne cite que ceux qui me paraissent primordiaux, cette liste est loin d'être exhaustive) :

- **la structure de pions** (cases fortes, avants-postes, colonnes ouvertes, pions doublés, pions passés, points de percée, etc...),
- **la valeur des pièces** (bon Cavalier contre mauvais Fou, Dame contre Tours, le sacrifice positionnel, etc...),
- **la notion de temps,**
- **l'espace,**
- **le contrôle du centre et la géométrie de l'échiquier** (par exemple : à une attaque à l'aile doit correspondre une réaction au centre, etc...),
- **la notion de coordination entre les pièces,**
- **la notion de plan** qui mérite qu'on lui consacre une partie spécifique.

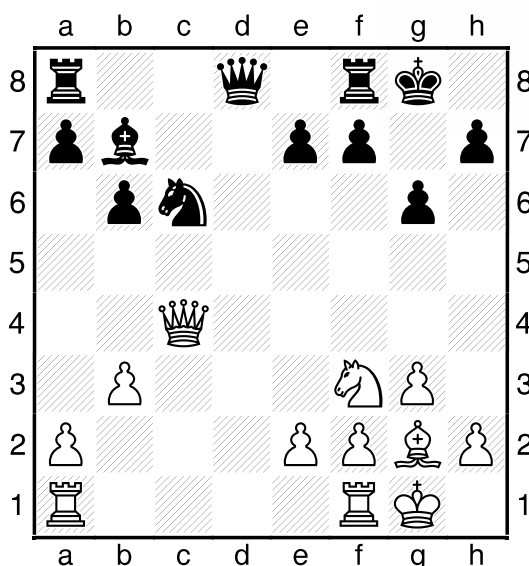


Comme un bon exemple vaut mieux qu'un long discours, je vous propose de regarder un extrait (magique dans sa clarté, selon moi) sur le thème de la colonne ouverte.

**Andersson,Ulf - Knaak,Rainer [A30]
Capablanca mem-A Camaguey (5), 1974**

1.Cf3 Cf6 2.c4 b6 3.g3 Fb7 4.Fg2 c5 5.0-0 g6 6.b3 Fg7 7.Fb2 0-0 8.Cc3 Ce4 9.Dc2 Cxc3 10.Fxc3 Fxc3 11.Dxc3 d5? Une grave erreur : en sous-développement, les Noirs devaient plutôt jouer d6 ici.

12. d4! Les Blancs profitent de l'occasion pour ouvrir les lignes au centre. **cx d4 13.Dxd4 dxc4 14.Dxc4 Cc6**



La position paraît simple et calme, mais en fait les Noirs sont déjà en grande difficulté : leurs Tours ne sont pas liées et après le simple **15. Tf d1** il est difficile de trouver une case sûre pour la Dame noire. **De8** [15. ... Dc7? 16. Cd4 Tac8 17.Cxc6 Fxc6 18.Tac1 Tfd8 19.Fxc6 Txd1+ 20.Txd1 Dxc6 21. Td8++-]

16. Df4! Un coup simple et très esthétique : les Blancs menacent d'envahir le camp noir par c7 ou h6. **Tc8** pare une des 2 menaces, Dh6 pouvant être suivi par f6.

17. Td2! Encore un coup d'une simplicité et d'une force extrême : les Blancs veulent doubler sur la colonne d et y pénétrer par la case d7. **Rg7** Le coup humain pour ne plus avoir à s'occuper de l'arrivée de Madame en h6. [L'essai 17. ... f6, le coup de mon animal de compagnie préféré Rybka 3, afin de pêcher en eaux troubles ne me paraît pas convaincant après le simple 18. Fh3! Direction e6. Td8 19. Fe6+ Rg7 20. Tad1 Txd2 21. Txd2 Db8□ (21. ... Cd8 22. Cd4± Cc6 23. Dc7) 22. Dxb8 Cxb8 23. Cd4 et je ne sais même pas quoi proposer comme coup aux Noirs dans cette position.]

18. Tad1 Fa8 pour pouvoir menacer e5 qui ne marchait pas avant à cause de la réplique Cxe5 (le Fb7 étant en l'air, le Cc6 ne pouvait reprendre). Mais les Blancs déjouent simplement le plan noir : **19. Ce5 Cxe5 20. Dxe5+ f6** [20. ... Rg8 rend les choses encore plus simples aux Blancs : 21. Fxa8 Txa8 22. Td7 e6 23. Df6+- et il n'y a ici rien à faire contre Te7 et Tdd7.]

21. De6 Fxg2 22. Td7! Un coup intermédiaire très important qui consacre le couronnement du plan blanc entamé au 15ème coup. L'entrée en 7ème rangée décide de la partie. **Tf7 23. Rxg2 Tc5 24. Txa7 b5** [24. ... Te5 n'est guère meilleur avec par exemple : 25. Dxb6 Txe2 26. Td8+-] **25. e3 1-0**



C'en est trop pour les Noirs qui décident ici d'abandonner au vu de la simple variante suivante : 25. Te5 26. Db6 (menace Td8) Tf8 27. Tdd7 et l'on peut sans doute envisager Dc7 à suivre. Les Noirs n'ont pas un seul coup constructif et abrègent donc leurs souffrances.

En résumé, l'utilisation d'une colonne ouverte se divise en 3 étapes fondamentales :

1. **Prendre le contrôle de la colonne** et y amener ses pièces lourdes.
2. **Trouver un point d'entrée** dans le camp adverse. C'est cette étape, décisive, qui donne toute son importance ou non à la domination d'une colonne ouverte.
3. **Pénétrer dans le camp adverse** via le point d'entrée (généralement la 7^{ème}/2^{nde} rangée) et manœuvrer afin d'y effectuer un doublement latéral des pièces lourdes, ou simplement ramasser tout ce qui s'y trouve.

Outre la clarté de l'exemple, ce qui importe c'est le principe en lui-même. Il va de soi qu'un seul exemple ne suffit pas et qu'il faudra compter environ une dizaine d'heures avant que le joueur ne maîtrise (et comprenne !) les mécanismes régissant les colonnes ouvertes. A l'entraîneur de varier les exemples.

Mais le but est toujours que le joueur arrive à identifier un thème (présence d'une colonne ouverte) dans ses parties et soit à même de garder à l'esprit une méthodologie d'utilisation de la colonne ouverte et se pose les questions suivantes :

- Dois-je (ou non !) utiliser cette colonne ?
- Y ai-je un point d'entrée ?
- Mon adversaire pourra t-il s'opposer à moi sur cette colonne ?
- La domination de la colonne constitue-t-elle la caractéristique majeure de ma position ?
- Si j'échange ces pions, je crée une colonne ouverte, mon adversaire pourra t-il en profiter ?
- Etc.

Au fur et à mesure de son entraînement, le joueur se constitue un arsenal de thèmes stratégiques de plus en plus étoffé et il devient à-même de réfléchir plus en profondeur à sa position. Il acquiert ainsi une meilleure vision globale de sa partie. En effet, il est plus que rare qu'une position soit régie par un seul principe stratégique. Il en existe en général deux, voire trois et il faut bien souvent les gérer tous en même temps et s'adapter aux changements de la position instaurés par l'adversaire.

Il est très important que le joueur comprenne bien les avantages et les inconvénients de ces thèmes et la façon générale de les aborder afin qu'il puisse s'adapter à la position de sa partie.



2. La Tactique ou la force primaire en action

Le jeu tactique a toujours été une source d'attraits particulière pour les joueurs d'échecs. Il a été le fer de lance de l'époque romantique et aujourd'hui encore, beaucoup de joueurs éprouvent largement plus de plaisir à regarder une partie de Morphy sur un Gambit Roi qu'admirer la précision de Karpov en finale.

Il est d'ailleurs amusant de noter que lors des retransmissions de parties, on trouve deux à trois fois plus de spectateurs à suivre des joueurs comme Morozevich plutôt que des joueurs comme Kramnik ou Leko. Mais trêve de digressions, outre les 16 thèmes tactiques répertoriés, l'entraîneur se doit d'aborder :

- les schémas de mats (Anastasia, Arabe, etc.),
- l'attaque sur le Roi n'ayant pas roqué, ayant perdu le droit de roquer,
- l'attaque sur le roque adverse (tous les sacrifices en f6, f7, g6, g7, h6 et h7 ainsi que les manœuvres typiques, etc.),
- la combinaison de tous ces facteurs.

La méthode est ici toujours la même : présenter un thème de façon générale et permettre au joueur d'identifier le mécanisme qu'on veut lui montrer en lui présentant divers exemples du même thème comportant des variations. A la différence près que je trouve qu'il est beaucoup plus facile pour un joueur de progresser en tactique car on travaille sur du concret, de la reconnaissance de schéma.

Je prends un exemple simple : la reconnaissance de la possibilité de mat du Greco ne posera pas de difficulté majeure pour un joueur dès lors qu'il a mémorisé qu'il doit avoir un pion en e5, un Fou pouvant atteindre h7, un Cavalier pouvant arriver en g5 et une Dame en h5. Tous ces éléments sont concrets et c'est l'un des rares cas où les échecs rejoignent l'haltérophilie du point de vue de l'entraînement.

De plus, l'avènement de l'informatique a permis aux joueurs de pouvoir avoir une réponse rapide quand aux possibilités tactiques dans une position donnée. Le vrai travail de l'entraîneur se situe surtout, selon moi, sur l'interrelation des différents thèmes : apprendre au joueur à combiner au sens large du terme.

- Pourquoi n'a-t-il pas vu telle ou telle combinaison ?
- Pourquoi a-t-il inversé l'ordre des coups ?
- Mais aussi : a-t-il senti le danger de sa position ?
- Ou pourquoi n'a-t-il pas vu la combinaison de son adversaire ?

3. Une petite finale ?

Généralement, les joueurs ne sont pas très motivés par l'étude des finales : « rien ne vaut un bon coup tactique ! Et comment vais-je faire cela si je ne dispose pas du maximum de pièces ? » Les joueurs ont donc tendance à laisser guider leurs choix par des considérations d'humeur (« j'ai envie d'attaquer ») plutôt que par une évaluation objective de leur position.

Il est néanmoins très facile de leur faire comprendre l'importance d'étudier les finales dès lors qu'ils se mettent à jouer contre des joueurs titrés en Open : ceux-ci jouent leurs

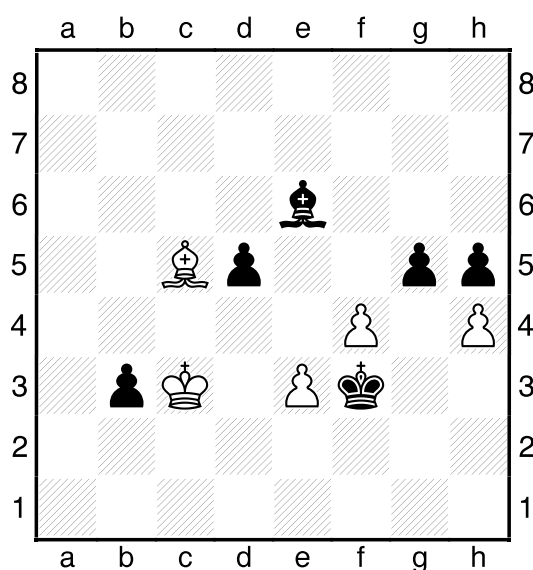


premiers coups a tempo et, si l'adversaire n'a pas commis d'erreurs jusque là, commencent à réfléchir en finale, avec souvent plus d'une heure d'avance à la pendule. Cette petite expérience fait rapidement comprendre à ceux qui ont des ambitions échiquéennes que l'étude des finales n'est pas un axe mineur aux échecs.

Je suis favorable au fait d'attaquer les finales le plus tôt possible : en effet, il y a deux choses distinctes que je demande à mes joueurs : savoir juger une finale et savoir la jouer !

La première s'acquiert avec du travail : il faut avoir une idée générale des principes régissant tous les types de finales. La seconde nécessite de l'expérience et une bonne capacité de réflexion : il faut connaître des notions importantes spécifiques aux finales, telles que la progression (Puis-je progresser dans cette position ?), le Zugzwang, les possibilités de percée de pions, etc...

Un exemple : prenons les finales de Fous de couleur opposée. La première position que je montre est cette fin de partie entre Kotov et Botvinnik, URSS 1955 :



1. ... g5!!

2. f5 [2. hxg5 h4 3. Fd6 (3. f5 Fxf5 4. Rxb3 h3 5. Fd6 Rxe3--+) 3. ... Ff5 4. g6 Fxg6 5. f5 Fxf5 6. Rxb3 Rg2--+] 2. ... d4+ ! 3. exd4 [3. Fxd4 Rg4!--+] 3. ... Rg3! [3. ... Rg4? 4. d5! Fxd5 5. Ff2=] 4. Fa3 [4. Fe7 Rxh4 5. g6+ Rg4--+] 4. ... Rxh4 5. Rd3 Rxg5 6. Re4 h4 7. Rf3 [7. d5 Fxd5+--+] 7. ... Fd5+ 8. Rf2 Rf4 9. Fc1+ Re4 10. Rg2 Fe6! [10. ... Rxd4+?? 11. Rh3=] 11. Fb2 h3+ 12. Rh2 Rd3 13. d5 Fd7 14. d6 Rc2 0-1

Cet exemple illustre à merveille les principes régissant les finales de Fous de couleur opposée : le matériel ne compte pas ! Les deux critères les plus importants sont : le nombre de pions passés et la capacité des Rois respectifs à les soutenir.

Dans quel ordre aborder les finales ?

Et bien il faut revenir à la base : les finales de pions ! S'il n'y avait qu'un seul type de finales à connaître ce serait les finales de pions : il faut donc y passer un nombre conséquent d'heures (en moyenne, elle représente environ 20% de tout le travail consacré aux finales que je soumetts à mes joueurs).



Viennent ensuite : les finales de Cavaliers (j'y passe très peu de temps : elles se jugent et se jouent comme les finales de pions), les finales de Fous de même couleur, les finales Cavaliers/Fous, les finales de Fous de couleur opposée, les finales de Tours, les finales de Dames et enfin les finales hétéroclites.

En général, je passe un tiers du temps à expliquer quelques exemples et les grands principes de tel type de finales et le reste est consacré à l'analyse concrète d'une finale jouée à haut niveau.

4. Un plan, il me faut un plan !

La notion de plan est primordiale aux échecs. Les joueurs comprennent très vite qu'ils ne peuvent pas jouer sans plan. Et c'est d'ailleurs la première demande de cours que je rencontre : « arrivé un moment dans la position, je ne sais plus quoi faire ! » Et faire comprendre que cela demande du travail et de la patience n'est pas chose aisée. Le problème vient surtout du fait que les amateurs apprennent par cœur une ouverture (qui ne leur correspond d'ailleurs la plupart du temps pas !) afin de ne plus se faire « allumer » en 20 coups, mais qu'ils n'en ont pas compris les idées sous-jacentes. Une partie d'échecs demande une certaine cohérence d'idées entre ses différentes phases : si l'on joue un coup avec une idée et le suivant avec une autre, le résultat risque de ne pas être à la hauteur de nos espérances.

Les joueurs doivent comprendre qu'une partie d'échecs est un tout, une vue d'ensemble, de déséquilibres multiples. Il faut en permanence alterner entre un zoom sur un déséquilibre particulier, crucial à ce moment de la partie, et une vue générale des autres facteurs inhérents à la position, mais qui peuvent à tout moment redevenir primordiaux. En résumé, une partie d'échecs est du troc ! Ou, pour paraphraser Kotov : « Les échecs ne sont que des échanges, des échanges compliqués, mais des échanges ! » Comprendre et appréhender cette dualité est quelque chose d'assez difficile au départ pour les joueurs.

Là encore, je vous propose un exemple : le tout premier que je fais quand j'aborde la notion de plan :

**(5) N,N (1620) - N,N (1910) [A57]
Championnat de ligue jeune (1), 13.02.2005
[Le Marec,Simon]**

1. d4 Cf6 2. c4 c5 3. d5! [3. dxc5? e6! 4. Cf3 (4. b4?? a5! Les Noirs récupèrent leur pion et la structure de pions blanche à l'aile-Dame est ruinée.) 4. ... Fxc5 5. Cc3 0–0=] **3. ... b5!?**
C'est le gambit Benko (ou gambit de la Volga), très prisé dans les années 50.

Les Noirs donnent leurs pions "a" et "b" contre le pion "c" des Blancs. Par la suite, ils espèrent exercer une forte pression sur l'aile-Dame blanche grâce aux colonnes "a" et "b" et à la diagonale a1–h8.

Les Blancs, en revanche, profitent de leur supériorité centrale et jouent pour réaliser e4–e5. Ils doivent faire attention au contre-jeu des Noirs basé sur le pion d5. **4. b3??** Les Blancs veulent défendre la base de leur chaîne de pion par un pion. Ils ne veulent pas affaiblir d5. Néanmoins, c'est une grosse faute stratégique : la diagonale a1–h8 est le domaine de prédilection des Noirs.

Vouloir s'opposer à cette domination en développant le Fou en b2 n'est pas une bonne idée. Les Noirs peuvent à tout moment ouvrir la colonne "b" et la position du Fou en b2 devient très vite instable. [4. cxb5 a6 5. bxa6 Fxa6 6. Cc3 g6 7. e4 Fxf1 8. Rxf1 d6 9. g3 Fg7 10. Rg2



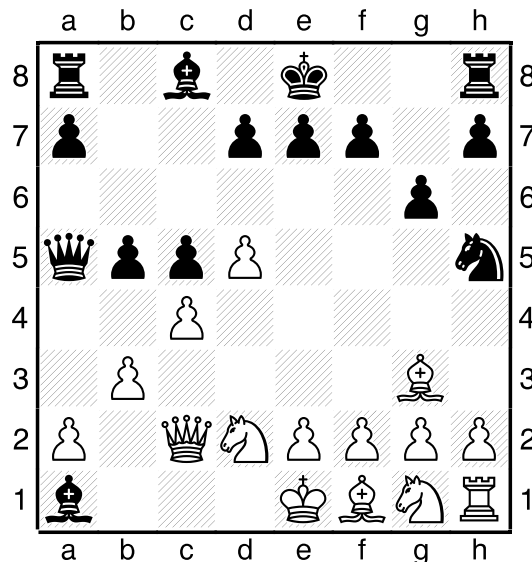
0–0 11. Cf3 Cbd7 12. Te1 Ta6! 13. h3! Da8 14. Fg5 Tb8= est une des variantes principales de cette ouverture. Les pièces noires sont développées au mieux et la pression qu'elles exercent sur l'aile-Dame blanche compense largement le pion de moins.] **4. ... g6!** Annonçant clairement ses intentions de réfuter la stratégie blanche.

5. Ff4?? Les Blancs se rendant compte de la position précaire de leur Fou en b2 décident d'ignorer les menaces noires sur cette diagonale. Ils espèrent pouvoir mobiliser rapidement leurs pièces à l'aile-Dame et ainsi évacuer toutes les cibles potentielles du Fou g7.

5. ... Fg7 6. Cd2 Da5!? Les Noirs rêvent déjà d'un grand avenir pour leur Cavalier : La menace est Cf6-e4-c3, suivi de b4 et la position outrageuse du Cavalier noir leur donne déjà une partie gagnante. Il est intéressant de noter que l'action offensive des Noirs se passe uniquement sur cases noires. [6. ... Ch5?! 7. Fxb8! Txb8 (7. ... Fxa1?? 8. Dxa1 0–0 9. Fe5+-) 8. Tc1! et les Blancs ont atteint leur objectif. ; 6. ... d6! avec la menace Ch5 était meilleur. Mais compte-tenu du jeune âge des deux protagonistes, cette partie ne peut être parfaite.] **7. Dc2??**

Il n'était pas facile de trouver une défense, mais les Blancs ont oublié la menace première des Noirs : **7. ... Ch5! 8. Fxb8 Fxa1 9. Fg3**

Arrêtons nous donc là pour évaluer la position.



1. **Sécurité du roi** : le Roi noir n'est pas inquiété. Le Roi blanc l'est un peu plus, mais ce n'est pas grave pour le moment (=).
2. **Matériel** : une Qualité en faveur des Noirs (-+).
3. **Structure de pions** : pas de faiblesse des 2 côtés (=).
4. **Développement** : 3 pièces développées de chaque côté (=).
5. **Activité des pièces** : le Cavalier h5, à la bande, ne vaut pas mieux que le Cavalier d2 cloué. Le Fou a1 est un monstre : il contrôle la grande diagonale à lui tout seul, mais le Fou g3 dispose lui aussi d'une excellente diagonale. La Dame a5 est un peu plus active que sa collègue en c2 car elle exerce une pression sur le Roi blanc (à travers le Cavalier d2 cloué).

Il ressort de tout cela que les Noirs sont mieux grâce à leur avantage matériel. Maintenant, se pose la question du plan : comment allons-nous faire pour profiter de cet avantage ?



L'avantage matériel est durable i.e. que notre action n'a pas besoin d'être rapide. Nous devons nous poser la question fondamentale suivante : en quoi consiste notre avantage ? Ou en quoi le fait d'avoir une Qualité constitue un avantage ? Une Qualité est le fait de posséder une Tour contre une pièce mineure, en l'occurrence, ici, il s'agit d'une Tour contre un Cavalier.

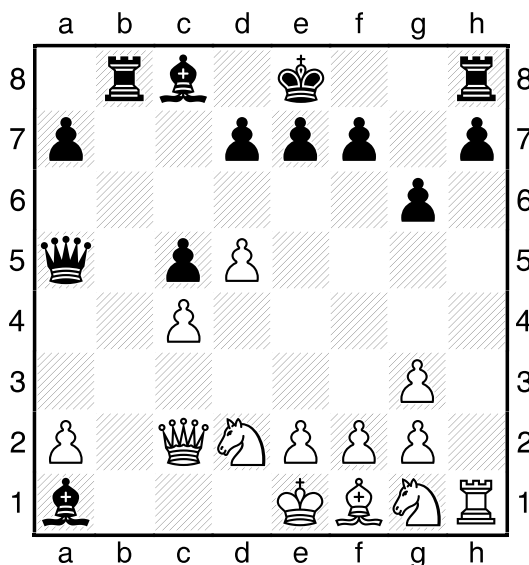
Dans cette position, la Tour en h8 est-elle plus forte que le Cavalier en f3 ? NON ! A nous de déterminer un plan afin de la rendre plus forte. La Tour aime les grands espaces : il lui faut des colonnes ouvertes pour s'exprimer pleinement.

Y a-t'il une colonne ouverte ? Non ! Les Noirs peuvent-ils en ouvrir une ? Oui : la colonne "b" peut être ouverte par bxc4, bxc4. Les Noirs peuvent-ils y amener une Tour ? Oui, la Tour en a8 peut s'y rendre via b8, à condition de supprimer d'abord le Fou g3 qui contrôle cette case.

Les Noirs établissent donc le plan suivant : ouvrir la colonne "b", supprimer le Fou g3, poster leur Tour a8 sur cette colonne.

9. ... bxc4! 10. bxc4™ [10. Dxc4? Fc3! 11. Cgf3 Fa6--+ et la Dame blanche va devoir perdre de nombreux temps. Il fallait d'abord calculer cette petite variante pour s'assurer que les Blancs ne peuvent pas s'opposer à l'ouverture de la colonne "b".]

10. ... Cxg3 11. hxg3 Tb8



Fin du plan.

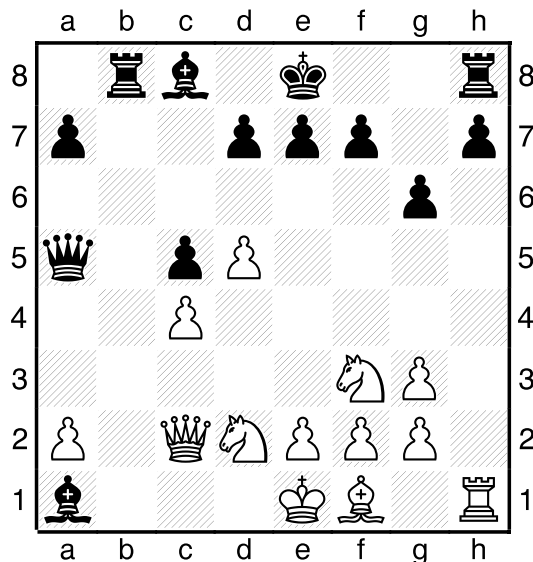
Si l'on compare cette position avec la précédente, l'avantage noir ne fait plus aucun doute.

- **Sécurité du roi** : le Roi noir n'est toujours pas inquiété, son homologue blanc, lui commence à se faire du souci (μ).
- **Matériel** : la situation est inchangée ($-+$).
- **Structure de pions** : les Noirs n'ont aucune faiblesse. Les Blancs ont par contre un pion arriéré en c4 qui peut devenir une cible de choix pour les Noirs et des pions "g" doublés (μ).
- **Développement** : 3 pièces développées pour les Noirs (Da5, Fa1, Tb8) contre 2 seulement pour les Blancs (Dc2, Cd2) (μ).
- **Activité des pièces** : les 2 Dames sont toujours équivalentes, mais la Tour noire en b8 surclasse largement sa rivale en h1, si elle bénéficie quand même du doublement des



pions "g" pour accroître son activité, ne fait pression que sur le pion h7. Or, l'action se passe à l'aile-Dame, les Noirs n'ont (pardonnez-moi l'expression) rien, mais alors vraiment rien à fiche du pion h7. Enfin le Fou a1 est bien plus actif que la pauvre créature clouée en d2 (-+). De plus, les Noirs menacent un gain immédiat Tb2!!, Dc1, Txd2, Dxd2, Fc3 -+.

Les Blancs jouent donc le seul coup : **12. Cgf3!**

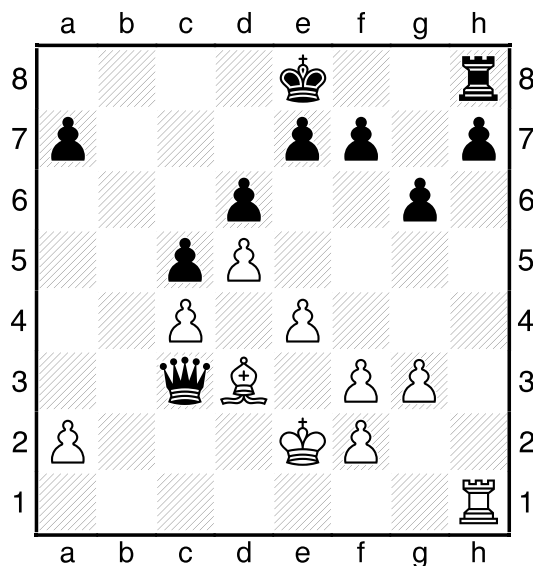


Et maintenant ? Comment tirer profit de notre avantage ? Qu'est-ce qui empêche les Noirs de gagner la Dame ? Réponse : le Cavalier f3. La solution doit être tactique : comment dévier, éliminer ce Cavalier ?

12. ... d6!! Sans aucun doute le coup le plus dur à trouver de cette partie.

13. e4 Les Blancs ne peuvent rien faire. Ils essaient donc de finir le plus rapidement possible leur développement.

13. ... Fg4 14. Fd3 Fxf3 15. gxf3 Tb2 16. Dc1 Txd2 17. Dxd2 Fc3 18. Dxc3 Dxc3+ 19. Re2



La plupart des joueurs (et même des maîtres !) vont s'arrêter là et aller prendre un café bien mérité et revenir le boire à leur table avec cette dose de sadisme propre au joueur d'échecs qui consiste à prendre énormément de plaisir à voir l'adversaire la tête entre les mains



pendant que nous nous auto-congratulons de cette victoire qui ne saurait tarder. Certains vont même se demander pourquoi il n'abandonne pas : "c'est vrai, j'ai une Dame de plus quand même !".

Combien parmi vous auraient joué 0–0 et après Tb1 !! se seraient retrouvé avec une Dame contre un Fou ET une Tour ? 0–0 gâche tout le travail effectué jusqu'à présent !

Les Blancs ont des chances de survie, en effet, votre Tour en f8 ne fait que regarder le paysage... Même avec une Dame en plus, il faut toujours jouer les meilleurs coups i.e. ceux qui nous laissent le plus de marge de manœuvres et qui en enlèvent le plus à l'adversaire.

Quel est le seul contre-jeu dont disposent les Blancs ? Réponse la colonne "b". Les Noirs jouent donc : **19. ... Rd7!!**

Remarquable compréhension de la position... surtout pour une gamine de 13 ans !

20. Tb1 Rc7 Les Blancs n'ont plus aucun contre-jeu. Et après 21. Tb3 Da1 ils abandonnèrent.

Une partie certes déséquilibrée, mais où le niveau de compréhension stratégique des deux joueuses a été clairement au dessus du lot, puisqu'elles ont fini ce championnat respectivement 1^{ère} et 2^{nde}. **0–1**

Bien évidemment, cet exemple n'est pas parfait : le niveau de jeu des Blancs est loin d'être excellent, mais je trouve quand même que la position survenant après le 9ème coup blanc est propice à l'introduction de la notion de plan, surtout chez les jeunes joueurs.

Il est également évident que plus les joueurs connaîtront de thèmes tactiques et stratégiques, plus il leur sera facile d'élaborer et concevoir un plan. Néanmoins, cette notion fait également appel à des composantes essentielles aux échecs, tel que le jugement de position, et il m'apparaît important de la traiter à part.

5. Commençons par le commencement : les ouvertures

Pour moi, les ouvertures se travaillent en cours particulier : c'est pourquoi j'ai tendance à refuser de les aborder en cours collectif. A une exception près : il existe des ouvertures qui peuvent apporter aux joueurs en termes de compréhension stratégique. Simplement parce que leur fondement repose sur une idée stratégique, un plan clair.

J'en utilise régulièrement trois :

- le Gambit-Dame (refusé ou d'échange),
- l'Espagnole d'échange
- la Sicilienne Dragon.

La première est excellente pour aborder les problématiques de contrôle du centre ou d'attaque de minorité, la seconde la façon de jouer un milieu de jeu lorsqu'on peut s'appuyer sur une meilleure finale et la troisième le milieu de jeu avec des roques opposés ou le sacrifice de qualité positionnel. A ce sujet, les rencontres entre *Karpov* et *Korchnoi* sont d'une rare intensité et leur débat théorique sur le Dragon mérite vraiment que l'on s'y attarde.



Il m'arrive aussi d'utiliser quelques exemples de Française (ou d'autres ouvertures) mais uniquement sur certaines sous-variantes ou parties intéressantes, la plupart des autres ouvertures étant parasitées par la présence de facteurs autres qu'un plan général ou un déséquilibre stratégique aisément identifiable.

6. Érudition ou la base de l'apprentissage

Quand je demande à des joueurs à qui ils pensent quand je leur dit : « finales », par exemple, et qu'ils sont incapables de me fournir une réponse sensée (*Karpov*!), ou que je leur demande quel était le style de *Tarrasch* et que visiblement ils n'en savent rien, je considère que leur entraînement n'est pas performant.

Un entraînement ne doit pas se contenter d'être technique !

Les joueurs doivent avoir avant tout l'envie d'apprendre et il m'apparaît vraiment inconcevable qu'on puisse améliorer le niveau de compréhension d'un joueur sans lui faire vivre le développement historique du jeu d'échecs. Parler de *Morphy*, *Nimzovitch*, *Rubinstein* ou *Lasker* est, à mon sens, indispensable. Il faut transmettre aux joueurs la passion, l'envie d'aller regarder les parties de ces grands champions. Il faut leur donner le goût si particulier qu'a la vision d'une partie historique. Il faut également leur communiquer l'envie d'analyser le style des forts joueurs de toutes les époques. Ils ont autant à apprendre d'un *Kasparov* que d'un *Réti*, d'un *Capablanca* ou d'un *Bronstein*.

Au delà du plaisir même, il est important de leur donner des pistes pour approfondir ce qu'ils voient en entraînement. Il faut que plus tard, au lieu d'être dépendant de nous, ils puissent se débrouiller par eux-mêmes en sachant trouver les bonnes informations aux bons endroits.

S'ils recherchent une bonne partie montrant un excellent niveau de jeu en finale, il faut qu'ils aillent voir les parties de *Karpov*, *Capablanca* ou *Kramnik*. S'ils recherchent des informations sur l'Est-Indienne, les parties de *Bronstein*, *Kasparov*, *Radjabov* ou *Nataf* doivent également leur servir de références.

L'érudition est une part importante de l'entraînement échiquéen et elle est, hélas, trop souvent négligée.

II. Améliorer le niveau de compétition du joueur

Nous avons vu comment améliorer le niveau de compréhension échiquéenne d'un joueur. Maintenant, chaque joueur a son style qui lui est propre. L'entraîneur se doit de connaître le style de ses joueurs et de leur proposer un entraînement adapté à chacun. Si j'ai tant insisté sur l'importance du niveau de compréhension, c'est qu'à mon sens, il faut d'abord combler les lacunes du joueur avant de travailler sur ses points forts.

Pour augmenter le niveau de compétition d'un joueur, je travaille essentiellement autour de trois axes :

- la création d'un répertoire d'ouvertures approprié,
- la tactique
- le para-échiquéen.



L'ÉCHIQUIER DOMLOUPÉEN

Association « loi 1901 » affiliée à la Fédération Française des Échecs
<http://domloup.echecs35.fr> – domloup@echecs35.fr
Allée de l'étang – 35410 DOMLOUP



1. Un répertoire spécifique pour chacun

Les joueurs commençant à atteindre un niveau de compréhension acceptable sont assez vite frustrés par leurs résultats en compétition : ils ne voient pas d'amélioration de leurs résultats, tout simplement parce qu'ils continuent de jouer les ouvertures qu'ils connaissent et ce pour des raisons bien souvent arbitraires.

La plupart du temps, il s'agit d'ouvertures douteuses, voire même perdantes, mais qui, à l'époque où ils les ont choisies, répondait au critère principal, à savoir : très peu de théorie. Je vois souvent apparaître de nombreuses *Bird*, Scandinaves et autre Italiennes. Je fais l'impasse sur les (trop !) nombreux gambits douteux et autres Letton...

Il faut donc leur fournir les moyens de retravailler tout cela intelligemment.

- Tout d'abord, quel est le style du joueur ?
- Quels types de structures de pions affectionne-t-il ?

Ensuite, il faut un répertoire cohérent. J'imagine mal un joueur jouer une ouverture comme la Sicilienne *Polugaïevski* sur e4 avec les Noirs et un *Stonewall* avec les Blancs : c'est tout bonnement aberrant ! Un exemple de répertoire cohérent pour un joueur positionnel serait : 1. d4 avec les Blancs (Gambit-Dame sur d5, *Trompovski* sur Cf6), 1. ... e6 contre 1. e4 et la Slave contre 1. d5. Contre le début *Réti* : 1. Cf3 d5 2. g3 Cf6 3. Fg2 c6 4. 0-0 Fg4 et la variante des quatre Cavaliers contre l'Anglaise.

Mais ce n'est qu'un exemple. L'important reste d'éviter les ouvertures douteuses.

Comment travailler son répertoire ?

Chaque entraîneur a, je suppose, sa propre méthode. Pour ma part, je demande à mes joueurs de créer une base par variante importante de l'ouverture qu'ils désirent jouer. Par exemple 5 bases pour la Française (variante d'échange, classique, Tarrasch, variante d'avance et une dernière pour les déviations : exemple 2. d3). Ensuite, je leur demande de travailler sur des parties plutôt que sur des lignes. Je n'ai rien contre les livres du type : « gagnez avec ... » mais je trouve qu'on se prive de beaucoup d'informations en ne travaillant que sur des lignes théoriques. L'avantage des parties jouées est évident : on a accès au milieu de jeu et surtout à la finale. En fait le travail d'ouverture se résume plus à choisir une ligne et à trouver une partie reflétant cette ligne, une partie qui plait au joueur. C'est après que le vrai travail commence, le joueur doit analyser cette partie et la commenter. Puis il pourra l'ajouter à sa base et ainsi de suite. Évidemment, c'est un travail de longue haleine, mais j'ai constaté que les joueurs mémorisaient plus facilement les parties avec cette méthode (et donc leur répertoire) et prenaient beaucoup plus de plaisir à réviser leur répertoire que s'il s'était agi d'un arbre d'ouvertures truffé de variantes.

Bien sur, l'entraîneur se doit d'aider ses joueurs : il m'arrive parfois de conseiller de regarder du côté de telle ou telle partie, voire tel ou tel joueur. Le plus souvent, je vérifie le travail d'analyse de mes élèves et je me permets une ou deux remarques et/ou critiques. De même, quand l'ouverture est nouvelle pour le joueur, il faut prendre le temps de présenter une dizaine, environ, de parties importantes et révélatrices de l'ouverture. Ensuite, il faut également travailler sur les grandes variantes et avoir une approche stratégique de l'ouverture : quel est le plan, quelles sont les positions types, etc... Une étude de la structure de pions et des finales qui découlent le plus souvent de cette ouverture ne me paraît pas non plus superflue.



Je demande également à mes joueurs de toujours construire un double répertoire : ils doivent avoir deux lignes au minimum par variante. Une pour gagner et prendre plus de risques et une plus solide pour quand ils ont besoin de jouer la nulle. Pour les plus motivés, on peut envisager une deuxième ouverture, mais il m'apparaît plus important de d'abord « boucher les trous » du répertoire avant de faire du zèle.

Dans tous les cas, la constitution d'un répertoire d'ouvertures sera utile au joueur de compétition pour améliorer ses résultats. Surtout si elle est couplée avec un entraînement tactique adéquat.

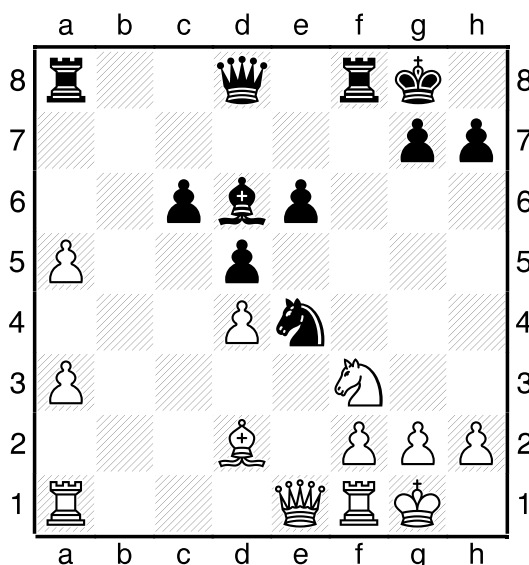
2. De la tactique utile

Une fois les ouvertures choisies, il m'apparaît intéressant de travailler avec le joueur les thèmes tactiques récurrent dans ses ouvertures. Cela permet de compenser le manque d'expérience du joueur dans sa nouvelle ouverture.

Il saura plus facilement de quel côté de l'échiquier porter son attention et sera plus à même de trouver des motifs tactiques et des combinaisons qu'il n'a pas forcément l'habitude de rencontrer. Un exemple : imaginons un joueur qui veuille jouer la Française. Il se prépare sur la variante d'avance avec 5. ... Fd7. Il me paraît important de lui faire chercher ce genre de positions :

(26) Palleja, Xavier (2283)
Bricard, Emmanuel (2469) [C02]
FRA-chT2S 9899 France (7), 1999

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Cc6 5. Cf3 Fd7 6. a3 f6 7. Fb5 fxe5 [7. ... Cxe5? 8. Cxe5! Fxb5 9. Dh5+ Re7 10. Df7+ Rd6 11. dxc5+! Rxe5 12. f4+ Rf5 13. Dh5+ g5 14. g4+ Re4 15. Cd2+ Rxf4 16. Dh3+-] 8. Fxc6 bxc6 9. Cxe5 Cf6 10. Cd2 cxd4 11. cxd4 Fd6 12. Cdf3 0-0 13. 0-0 Fe8 14. b4 a5 15. Fd2 Ce4 16. bxa5 Fh5 17. De1 Fxf3 18. Cxf3



18. ... Txf3 19. gxf3 Dh4 20. f4 Dg4+ 21. Rh1 Df3+ 22. Rg1 Tf8 23. De3 Dg4+ 24. Rh1 Cxd2 25. Dxd2 Df3+ 26. Rg1 Txf4 27. Tfe1 Tg4+ 28. Rf1 Fxh2 0-1

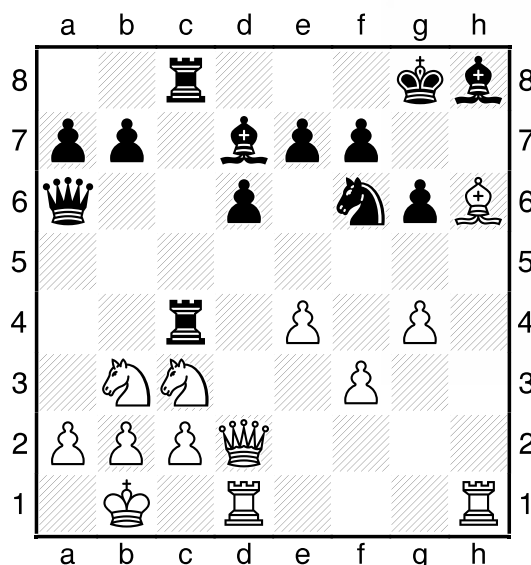


L'ÉCHIQUIER DOMLOUPÉEN

Association « loi 1901 » affiliée à la Fédération Française des Échecs
<http://domloup.echecs35.fr> – domloup@echecs35.fr
 Allée de l'étang – 35410 DOMLOUP



En effet ce genre de motifs (Txf3) revient régulièrement dans la Française d'avance côté noir lorsque le pion f7 n'est plus là. De même, dans le Dragon, un motif tactique très important à connaître :



20. Ff8! [20. Dh2!! avec la même idée était encore plus expéditif.]

20. ... Ch5 [20. ... Rxf8?? 21. Txf8 Rg7 22. Dh6# ; 20. ...Txf8 21. Txf8+! Rxh8 22. Dh6+ Rg8 23. Th1 Ch5 24. gxh5 et le mat est proche.]

21. gxh5 Rxf8 22. hxg6 Fg7 [22. ... Fxc3 ? 23. bxc3 fxc6 (23. ... Txc3?? 24. Dh6+ Re8 25. Dh8#) 24. Th8+ Rf7 25. Th7+ Re8 26. Dg5 Rd8 27. Dxe7+ Rc7 28. Dxd7+ Rb8 29. Dxd6+ Dxd6 30. Txd6+-] **23. gxf7 Fe6 24. Tdg1 Fxc3 25. Dh6+ Rxf7 26. Dg6+ Rf8 27. Dxe6 Fg7 28. Th8+ Fxh8 29. Tg8# 1-0**

C'est ce genre de travail spécialisé qui peut grandement aider un joueur à améliorer son niveau de compétition. En plus d'augmenter le nombre de thèmes de son arsenal tactique, le joueur acquiert plus vite une bonne compréhension de sa position et de son ouverture.

3. Autour de l'échiquier : le para-échiquéen

Alors, soit : un entraîneur sert beaucoup sur le technique, l'échiquéen pur. Mais pas seulement.

Il existe d'autres paramètres rentrant en jeu pour le joueur de compétition. L'hygiène de vie en est un primordial. Je ne saurais trop insister sur l'importance de bien se reposer et de savoir récupérer après une partie dans un tournoi. Surtout que lorsqu'un joueur participe à un tournoi avec son entraîneur, le rythme est plutôt soutenu : préparation le matin, partie l'après-midi, analyse le soir.

C'est pourquoi, quand j'accompagne des joueurs en tournoi, j'essaie de montrer l'exemple et de les accompagner au mieux. Généralement, je lève mes troupes vers 9h00, petit déjeuner, ensuite un peu de sport (pas plus de 45min), footing ou football, tout dépend des envies. On enchaîne avec les préparations de 10h00 à 12h30. J'apprécie que les préparations se fassent en groupe. Bien évidemment, la préparation est un moment privilégié entre entraîneur et joueur, mais il me paraît important de travailler en groupe. C'est pourquoi je donne à chacun



le matériel pour se préparer seul et que je laisse les joueurs travailler dans la même salle pendant que je prends chacun en individuel à tour de rôle. Vient le moment du repas puis le départ pour la partie. Je donne à chacun un rappel des préparations et les dernières consignes d'avant-match.

Après, il faut être patient. L'arrivée du joueur après sa partie est également très importante : il faut savoir lui faire oublier une défaite ou bien tempérer ses ardeurs après une victoire.

En ce qui concerne l'analyse, je préfère privilégier la récupération et le sommeil. Il n'est pas forcément nécessaire d'analyser en profondeur toutes les parties jouées lors d'un tournoi. Je me contente généralement de survoler la partie avec le joueur, laissant de côté les analyses poussées pour après le tournoi. Il s'agit juste de repérer de grosses fautes ou d'effectuer de petits ajustements avant la prochaine partie.

Il existe également deux autres paramètres avec lesquels je suis intransigeant : la gestion du temps et l'arbitrage.

Tout joueur de compétition ayant l'ambition de progresser doit savoir gérer son temps. Il doit également connaître ses limites : nous ne réagissons pas tous de la même façon avec moins de deux minutes pour une dizaine de coups par exemple. Certains s'en sortent assez bien et on peut tolérer un *zeitnot* s'il est dû au fait que le joueur a beaucoup réfléchi avant sur la meilleure façon de concrétiser son avantage et qu'il est maintenant dans une position dont le résultat ne fait plus aucun doute. Par contre, je ne veux pas qu'un joueur se mette en danger à cause du temps. Si un joueur n'est pas à l'aise avec le manque de temps, alors à lui de gérer sa partie de façon à ne plus être en *zeitnot*. Le *zeitnot* est une faute !

De la même manière, les joueurs se doivent de rendre une feuille de partie propre, lisible et dûment complétée. D'une part cela facilite le travail de l'entraîneur qui peut la déchiffrer, d'autre part, les feuilles de parties sont la propriété de l'organisateur et je ne conçois pas de rendre quelque chose de taché, raturé et incomplet. Cela fait partie des règlements FFE qu'il faut connaître. Tout comme un joueur doit savoir la procédure pour réclamer la nulle par répétition de positions ou la règle des 50 coups. Ce sont des informations que l'entraîneur doit pouvoir apporter. C'est pourquoi il est important que l'entraîneur se tienne au courant des changements dans le monde de l'arbitrage. Il doit également pouvoir répondre aux questions concernant les classements et les normes.

III- Particularités de l'entraîneur

Après avoir abordé des généralités qui ne sont pas pour autant inintéressantes, il est temps pour moi de parler de mes petites manies. Chaque entraîneur a ses propres spécificités et je n'échappe pas à la règle. Les miennes portent sur la façon dont doit être fait un cours, l'analyse de parties, l'utilisation de l'informatique et la bibliographie.

1. Un cours, oui, mais pas n'importe comment !

Un cours doit être construit. C'est, certes, une évidence mais malheureusement pas pour tout le monde. On ne peut arriver avec l'idée de faire progresser des joueurs et juste présenter une position travaillée une heure avant. Un cours doit illustrer un thème, montrer quelque chose d'utile et être structuré. Ce qui implique certaines contraintes : en premier lieu, le thème doit être présenté et clairement défini. Les joueurs doivent savoir de quoi



l'entraîneur va leur parler. Ensuite, la qualité et la diversité des exemples sont primordiales. Il ne faut pas se contenter d'un seul exemple mais de plusieurs, et de qualité !

Ensuite, un cours doit laisser place à la pratique. Une fois le mécanisme compris, les joueurs doivent pouvoir s'entraîner à le reconnaître, l'identifier, le « manipuler » par eux-mêmes. Il est donc important de prévoir un temps pour des exercices.

Enfin, il faut aussi laisser la place aux questions des joueurs. Même si l'entraîneur doit anticiper ces questions, il est important de laisser les joueurs s'impliquer. C'est d'ailleurs pourquoi l'entraîneur devrait toujours proposer des pistes pour aller plus loin. Par exemple : regarder telle ou telle partie ou une série d'exercices pour ceux qui veulent approfondir.

2. Qu'est-ce qu'une bonne analyse de partie ?

L'analyse de ses propres parties est une part très importante de l'entraînement échiquéen. C'est en identifiant ses erreurs, en les cernant avec le plus de précision possible, qu'on peut les éradiquer complètement de son jeu.

Personnellement, je suis favorable à deux analyses.

La première doit se faire entièrement à la main, sans assistance quelconque, informatique ou humaine et doit se situer au premier niveau de la partie. Ce que j'appelle premier niveau est en fait l'ensemble des facteurs situés en dehors de l'échiquier et l'ensemble de la partie. Pour moi, une partie ressemble à un iceberg : il y a le dessus, le visible, ce qui est écrit sur la feuille de partie et le dessous, le dissimulé, tout ce que le joueur a calculé pendant la partie. Tout cet aspect caché doit apparaître à l'analyse : pourquoi le joueur a-t-il rejeté telle variante, son évaluation de sa position à ce moment, son temps, etc... Il m'intéresse également de savoir combien de temps le joueur s'est préparé, si sa préparation a été efficace, son état d'esprit avant, pendant et après le match, etc.

Puis survient la deuxième analyse, beaucoup plus poussée et où l'assistance de l'informatique et des autres joueurs est utile. On va s'intéresser alors à ce que le joueur n'a pas vu durant la partie. S'est-il trompé dans ses évaluations, a-t-il omis une simplification gagnante, etc. Je demande toujours aux joueurs de bien faire la part des choses entre ces deux analyses distinctes.

Une fois ce travail achevé, j'en discute avec le joueur et on arrive à un bilan de la partie. Quelles ont été les principales fautes ? Le joueur doit pouvoir en finir avec cette partie, passer à autre chose, mais en ayant progressé. Il faut donc arriver à une synthèse des points positifs et négatifs de la partie.

C'est ce résumé qu'il sera important d'avoir à l'esprit avant la prochaine partie. Si chaque joueur arrive à trouver dans chacune de ses parties trois erreurs, à les nommer, les identifier et à ne plus les reproduire, alors l'analyse de ses parties sera efficace et productive.

3. Les errements de l'informatique

L'avènement de l'informatique a complètement modifié le monde échiquéen. Aujourd'hui, on peut jouer à n'importe quelle heure, contre n'importe qui. On trouve également de plus en plus de parties : chacun peut s'équiper et avoir accès à des millions de parties. Les modules d'analyse sont de plus en plus évolués et n'importe quel joueur peut avoir l'avis de ces



petites bestioles de compagnie sur sa partie. Il est donc important de savoir faire le tri entre toutes ces possibilités et de ne garder que le meilleur.

A propos des sites de jeu en ligne, ma position est stricte : on peut jouer sur internet, mais pas sur n'importe quel site. Il en existe deux où l'on trouve un niveau de jeu acceptable et une diversité suffisante de joueurs : *ICC* et *Playchess*. En ce qui concerne l'intérêt de jouer sur ces sites, je pense qu'il peut être intéressant d'y tester son répertoire d'ouvertures et de l'affiner, mais que cela ne sert pas à grand chose d'y passer trois heures à *blitzer* n'importe comment. Il faut également faire attention à ne pas devenir accroc au blitz. Les joueurs n'aiment pas rester sur une défaite et on passe vite deux ou trois heures de son temps sur Internet à force de demander ou d'accepter des revanches. Par contre, on y trouve des retransmissions de parties qu'il peut être intéressant de regarder.

Pour l'équipement informatique en lui-même, n'importe quel ordinateur équipé de *Chessbase* et *Rybka* fait l'affaire. Il peut être judicieux d'avoir un deuxième module d'analyse afin de pouvoir organiser des tournois entres modules ou de tempérer les ardeurs de *Rybka*. Néanmoins, ces deux programmes restent la référence actuelle sur le marché.

Un des pièges de l'informatique est le trop plein d'informations circulant sur Internet : aujourd'hui, n'importe qui peut avoir facilement une base de données atteignant sept millions de parties. Comment faire le tri là dedans ?

Je recommande généralement à mes élèves d'avoir quatre bases de données au minimum.

- La première constituera la « grosse » base dans laquelle on mettra toutes les parties récupérées.
- La seconde est une base contenant leurs propres parties, analysées.
- La troisième est une base de cours : quand je leur donne une partie commentée, ou bien que je les aiguille vers telle ou telle partie, ils les mettent dans cette base à part.
- La dernière est une base un peu plus « select ». Elle contient toutes les parties des joueurs au dessus de 2400 récupérées depuis la grosse base et servira pour l'étude des ouvertures.

A cela s'ajoute bien évidemment leurs bases répertoire. Après, libre à eux d'adopter la classification qu'ils veulent à l'intérieur de ces bases et de créer des sous-bases selon leurs envies. Il est également judicieux de récupérer les TWIC disponibles tous les lundis soirs.

IV- Conclusion

En somme, qu'est-ce qui fait un bon entraînement ?

La première chose est qu'un entraînement se fait sur le long terme et qu'il s'agit plus d'enseigner des méthodes que des savoirs spécifiques.

La seconde est qu'il vaut mieux dans un premier temps privilégier le niveau de compréhension d'un joueur afin de le rendre complet puis dans un second temps travailler à renforcer ses points forts.

La dernière, et sans aucun doute la plus importante, c'est qu'un bon entraînement se doit de rendre autonome un joueur. Il doit lui permettre de dépasser les limites et les capacités de son entraîneur. Parce qu'après tout, il arrive bien un moment où l'élève doit dépasser le maître !



Bibliographie

Un bon entraîneur devrait toujours avoir une bonne bibliothèque !

Personnellement, je trouve la mienne un peu légère, mais j'y trouve quand même matière à fournir de bonnes idées de cours. Il me paraissait important de rajouter cette partie bibliographie car il est évident qu'un entraîneur, aussi bon soit-il, ne peut réinventer la théorie et doit donc l'extraire de quelque part. Et de ce quelque part dépend la qualité de son entraînement.

Ainsi, je fonctionne avec les indispensables suivants :

- Le manuel des finales, Mark Dvoretski
- Les finales, Alain Villeneuve
- L'art des finales, John Nunn
- Une boussole sur l'échiquier, Xavier Parmentier
- Mon système, Aaron Nimzovitch
- Jugements et plans, Max Euwe
- L'art du combat aux échecs, David Bronstein
- The Inner game of chess, Andrew Soltis
- Imagination in chess, Paata Gaprindashvili
- Chess Middlegames et Chess Endgames, Laszlo Polgar
- Les idées cachées dans les ouvertures d'échecs, Reuben Fine
- Traité moderne des ouvertures, Gabor Kallai
- Art of attack in chess, Vladimir Vukovic
- Objectif 1500, Objectif 1700, Objectif 2000, FFE
- Les échecs simples, Michael Stean
- Comment mûrir son style aux échecs, Jeremy Silman
- Les échecs : la valorisation des pièces en cours de partie, Andrew Soltis
- Stratégie créative aux échecs, Alfonso Romero
- Secrets of practical chess, John Nunn
- Plus quelques revues et autres magazines lus au détour de mes pérégrinations personnelles.

