

# Échecs Vision 360



**Méthode  
d'entraînement**

**Échecs Vision 360 par Michel Barré**

# Méthode d'entraînement efficace pour joueurs débutants et intermédiaires

**Augmentez de 200 points Elo en 365 jours**

## Préface

La force de cette méthode est d'avoir expliqué en terme simple et complet des principes d'entraînements universels. L'auteur, fort de son enseignement et de ses lectures, a obtenu un produit sensé, concret, voire ultime pour le joueur ambitieux et aussi pour l'enseignant.

Étant moi-même un étudiant du noble jeu, j'applique dans mon étude les principes énoncés dans ce livre.

Cette méthode est universelle, je le redis, mais demande pourtant un engagement sérieux. Cette exigence est somme toute son seul défaut. Le lecteur est maître de sa destinée. L'étudiant travailleur, fort de son labeur, ne sera pas surpris de ses soudains succès.

Je suppose que le lecteur est ambitieux. Pour lui, s'il y avait un pari gagnant à faire, ce serait celui-ci :

Je choisis et applique cette méthode sans fermer les yeux. Je note le jour et ouvre mon agenda dans 365 jours.

Bonne chance!

Steve Bolduc  
Maître national  
28/07/2010

## Table des matières

Préface.....	2
Introduction.....	6
Échecs Vision 360° .....	7
Augmenter de 200 points votre cote Elo en 365 jours! .....	8
La connaissance des échecs est différente des habilités échiquéennes.....	8
Explication du système « Échecs Vision 360° » .....	9
Le Plan d'étude : 90 minutes/jour .....	10
Étape 1 : Améliorer votre vision du jeu en matant .....	11
40 problèmes de mat en un coup .....	12
Solutions aux 40 problèmes de mat en un coup.....	19
Étape 2 : L'étude des finales.....	20
Étape 3 : Étudiez des parties complètes de GM.....	21
Plan d'étude semaine 1 à 4 .....	22
Étape 4 : Apprendre les manœuvres tactiques .....	23
Pion avancé.....	23
Attraction.....	24
Mat du couloir .....	24
Obstruer .....	25
Élimination du défenseur .....	25
Dégagement/Libération .....	26
Attaque à la découverte .....	27
Déviation .....	27
Roi exposé .....	28
Fourchette/Double attaque .....	28
Pièce en prise.....	30
Interception .....	30
Surcharge.....	31
Clouage.....	32
Sacrifice .....	33
Simplification.....	33
Enfilade.....	34

Étouffement .....	34
Pièce coincée .....	35
Faiblesse de la première rangée.....	36
Attaque par rayon X .....	36
Zugzwang.....	37
Coup intermédiaire.....	37
Étape 5 : Conseils sur les manœuvres tactiques .....	38
10 conseils pour améliorer votre entraînement tactique .....	38
Étape 6 : Comment incruster les manœuvres tactiques dans votre cerveau .....	39
Méthode 1 : Je pars en voyage et j’amène.....	39
Méthode 2 : Répéter six fois une série de 360 problèmes.....	40
Plan d’étude semaine 5 à 8 .....	40
Étape 7 : Résolutions de 60 problèmes tactiques simples .....	41
Rappel.....	45
10 conseils pour améliorer votre entraînement tactique .....	45
Étape 8 : Solutions des 60 problèmes tactiques simples .....	53
Étape 9 : Étudiez le milieu de parties .....	55
Plan d’étude semaine 9 à 18 .....	56
Étape 10 : Étudiez les ouvertures .....	56
Avec les Blancs.....	57
Avec les Noirs .....	58
Plan d’étude semaine 19 à 28 .....	61
Étape 11 : Révision et approfondissement des finales .....	62
Plan d’étude semaine 29 à 33 .....	62
Étape 12 : Habiletés tactiques : 46 problèmes à résoudre .....	63
Étape 13 : Réponses aux 46 problèmes à résoudre .....	71
Étape 14 : Perfectionnement du milieu de partie .....	73
Plan d’étude semaine 34 à 39 .....	73
Étape 15 : Comment analyser une partie d’échecs .....	74
12 questions à se poser durant votre analyse.....	75
Étape 16 : Perfectionner votre répertoire d’ouverture .....	76

Plan d'étude semaine 40 à 52 .....	76
Suggestions de livres pour les finales.....	77
Suggestions de livres pour les parties commentées .....	78
Suggestions de livres pour les exercices tactiques.....	79
Conclusion .....	80

## Introduction

Jusqu'à présent, il se peut que vous n'ayez jamais trouvé un plan d'entraînement aux échecs. La majorité des livres vous donne très peu de conseils sur la façon de s'entraîner. Par cet ouvrage, je vous propose un plan détaillé de 52 semaines, avec quels livres qu'il faut étudier pour devenir un expert aux échecs!

Mon but premier est de vous transmettre mon amour du jeu et de vous guider, pas à pas, vers la réussite de l'étude des échecs. Je vous souhaite de prendre plaisir à vous entraîner quotidiennement et surtout d'ajouter fréquemment sur votre feuille de partie 1-0 pour vous!

Ayez du plaisir à vous entraîner méthodiquement. C'est votre motivation intérieure qui vous fera progresser vers l'excellence. Soyez surtout patient et tenace, vous connaîtrez des hauts et des bas, mais persévérez. Faites les 52 semaines d'entraînement et jugez des résultats par la suite.

J'aimerais remercier mon ami Steve Bolduc, maître national au Québec, pour la révision et ses recommandations pour ce livre.

Bon entraînement!

Michel Barré

[www.ChessMichel.com](http://www.ChessMichel.com)



## Échecs Vision 360°

Avec toutes mes recherches, mon expérience d'entraîneur et mes nombreuses lectures sur les échecs, je recommande ma méthode « **Échecs Vision 360°** » pour les joueurs d'échecs ayant une cote Élo entre 1000 et 1600. Avec mon système, appliqué à la lettre, je vous garantis une progression de 200 points en 365 jours.



### Augmenter de 200 points votre cote Élo en 365 jours!

Plus j'observe les joueurs débutants et intermédiaires jouer des parties d'échecs à mon club et ailleurs, je m'aperçois que malgré mon enseignement des principes de base, ils ont beaucoup de difficultés à progresser.

Le GMI Kevin Spraggett (2575 Élo) a bien raison de dire *«Le plus important aux échecs, c'est d'être capable d'appliquer ses connaissances et non seulement les absorber»*. Le problème majeur chez les joueurs, c'est la vision du jeu. Ils ne voient pas du tout les pièces (ceux de l'adversaire et les siennes) laissées sans protection, échec et mat en un coup et les combinaisons simples comme l'attaque double.

### La connaissance des échecs est différente des habiletés échiquéennes.

Pour un joueur, étudier les ouvertures, le milieu de partie, les finales, les cases faibles, les avant-postes pour les cavaliers, dominer le centre, etc., permet de mieux comprendre le sens du jeu. Mais la progression du joueur (évalué par la cote Élo) se fait lentement. Pourquoi? Parce que tout le temps à étudier la théorie a fait augmenter ses connaissances et non pas ses habiletés à bien jouer.

C'est l'équivalent d'avoir, au sens figuré, une belle voiture sport, décapotable, radio avec lecteur mp3, des sièges en cuir chauffant, GPS incorporé, régulateur de vitesse (vos connaissances), etc., mais pas de moteur (vos habiletés).

La méthode « **Échecs Vision 360°** » est votre moteur pour gagner une partie d'échecs. C'est en développant vos habiletés visuelles (voir l'échiquier à 360 degrés) et vos connaissances échiquéennes que vous allez être motivé à progresser rapidement.

Le MI Ignacio Marin a dit : *« si l'on ne s'améliore pas rapidement, notre expérience négative des échecs fait que ça va probablement prendre beaucoup de temps avant de rejouer aux échecs »*.

## Explication du système « Échecs Vision 360° »

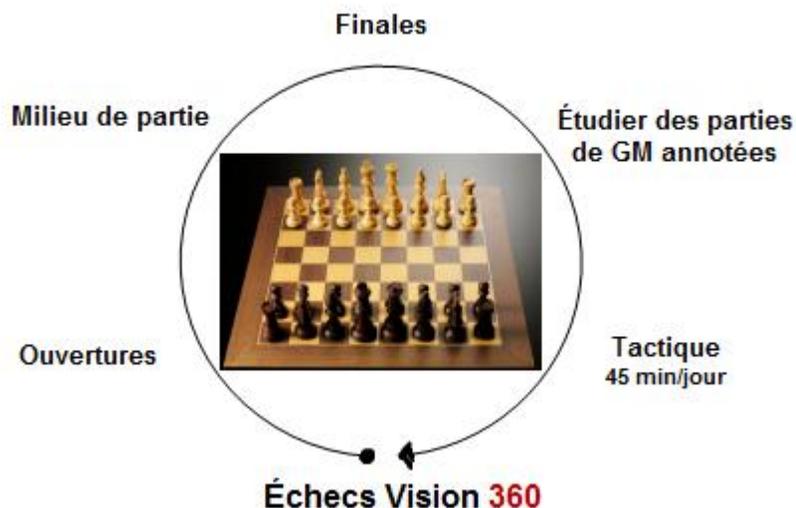
Je vais vous expliquer comment vous entraîner aux échecs pour les 365 prochains jours. Vous expliquer semaine par semaine, quoi faire pour atteindre l'objectif de faire progresser votre cote Élo de 200 points.

La méthode « **Échecs Vision 360°** » est constituée de cinq règles :

1. Apprendre les principes de base dans les trois phases du jeu (ouverture, milieu de partie et finales) qui est votre fondation pour devenir un excellent joueur d'échecs.
2. Pratiquer quotidiennement 30 à 45 minutes/jour votre habileté tactique, ceci vous donnera beaucoup d'expérience comme joueur.
3. Étudier des parties annotées de grands maîtres, cela vous permet d'apprendre les trois phases aux échecs simultanément.
4. Élaborer un plan en milieu de partie en fonction des caractéristiques particulières de la position.
5. Participer régulièrement à des tournois d'échecs, une catégorie supérieure à la votre. C'est en jouant contre des adversaires plus forts que vous que votre cote Élo et vos connaissances vont exploser.

Vous allez devoir investir dans quatre livres d'échecs pour développer votre fondation de joueur d'échecs, qui est la base pour devenir à court terme un expert aux échecs.

La façon la plus rapide pour progresser aux échecs c'est de mettre en application ces cinq règles. Bien entendu, cela vous demandera un investissement en efforts, en argent et en temps. Si votre objectif est de vous améliorer, alors, je suis certain que vous allez trouver et prendre le temps.



### Le Plan d'étude : 90 minutes/jour

Pour apprendre et progresser aux échecs, il n'y a pas de solutions miracles, il faut absolument trouver le temps chaque jour d'étudier un minimum de 90 minutes. L'idéal est d'étudier plus, mais comme je sais que tout le monde est très occupé, 90 minutes par jour sont très réalisables. Vous avez qu'à seulement remplacer vos heures de télévision ou d'Internet par l'étude des échecs!

C'est votre force de caractère, votre motivation, votre discipline personnelle et votre persévérance qui font que vous allez réussir. Ceci, au début, est plus important que vos habiletés échiquéennes.

Soyez organisé. Steinitz a mentionné qu'il est meilleur d'étudier les échecs une heure par jour, six jours consécutif, que six heures en une seule journée. Les heures que vous jouez aux échecs à votre Club, sur Internet ou bien dans les tournois ne compte pas dans le 90 minutes. Je vous demande seulement de consacrer 90 minutes/jour d'étude pour atteindre l'objectif d'améliorer votre cote Élo de 200 points en 365 jours.

La première étape du plan d'étude implique des exercices tactiques simples pour que ces notions entrent dans votre cerveau et que vous maîtrisez les finales de base.



### Étape 1 : Améliorer votre vision du jeu en matant

Le but de l'étape 1 est d'améliorer votre vision tactique d'échecs, que vous voyez dans les dix premières seconde le coup gagnant. Vous le ferez en répétant un ensemble d'exercices d'échecs durant 4 semaines, c'est-à-dire réussir des problèmes d'échecs, échec et mat en un seul coup ou deux.

Je vous suggère le livre « **CHESS, 5334 Problems, Combinaisons, and Games de Laszlo Polgar** ». Son livre va vous donner les armes nécessaires pour développer votre **Vision 360°**. Pour débiter, Monsieur Polgar vous suggère 306 mats en un coup. Si vous avez un autre livre ou bien un logiciel qui vous permet de la faire. Utilisez-le.

Après avoir passé plus de 300 problèmes avec des mats en un seul coup, il faut attaquer votre vision pour des mats en deux coups. Vous avez exactement 3 411 problèmes à résoudre en deux coups dans le livre de « **CHESS, 5334 Problems** ». Ceci est important, si après 3 à 5 minutes de réflexion vous n'avez pas trouvé la solution, allez voir la réponse. Prenez en note tous les problèmes que vous manquez pour les refaire plus tard par la suite.

Faites le maximum de problèmes en 45 minutes. L'autre 45 minutes est consacrée à la lecture d'un livre pour renforcer vos principes de base dans l'une des trois phases du jeu d'échecs.

C'est en prenant le temps d'analyser le pourquoi que vous n'avez pas trouvé la solution et la répétition de ces problèmes que vous allez renforcer votre vision du jeu d'échecs.

Les athlètes professionnels pratiquent chaque jour des exercices simples. Mes joueurs de basketball n'avaient pas le droit de quitter le gymnase tant et aussi qu'ils n'ont pas réussi dix lancers francs. Les joueurs de baseball pratiquent quotidiennement leur élan dans la cage des frappeurs. Les joueurs de golf frappent plus de 5 000 balles par jours.

Certains joueurs d'échecs peuvent croire que ces exercices sont si banals qu'ils sont inutiles. Le simple fait qu'ils sont banaux ne signifie pas qu'ils sont non utiles. Souvenez-vous que les athlètes professionnels pratiquent quotidiennement les exercices de base. L'objectif est de développer votre vision tactique d'échecs dans les dix premières secondes.

De même, de très forts joueurs d'échecs font quelquefois des erreurs de vision tactique simple. Par exemple, Joël Benjamin a manqué un mat en un contre Boris Gulko aux 2000 US Championships.

Le but de ces exercices est d'automatiser la connaissance que vous avez déjà pour que vous voyiez inconsciemment des combinaisons simples sans effort. Le temps et l'énergie que vous sauvez peuvent alors être passés sur des positions de combinaisons plus compliquées.

## 40 problèmes d'échec et mat en un coup

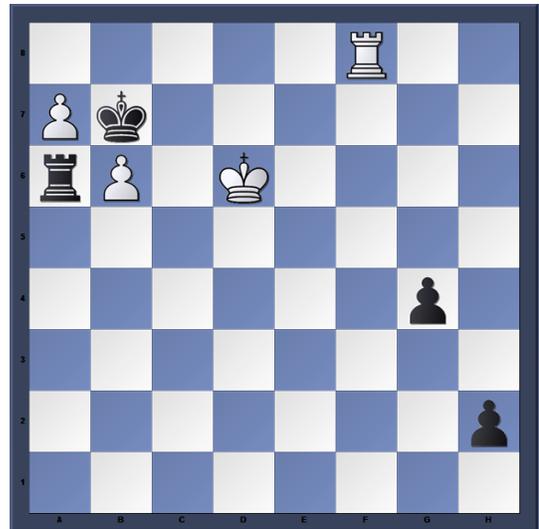
Facile oui, à condition d'avoir une bonne vision échiquéenne.

Prenez le temps de tous les faire, vous verrez que les secondes passent vite pour trouver la solution. Votre défi, trouvez-le mat en un à l'intérieur de 10 secondes!

1) Trait aux Blancs



2) Trait aux Blancs



3) Trait aux Blancs



4) Trait aux Blancs



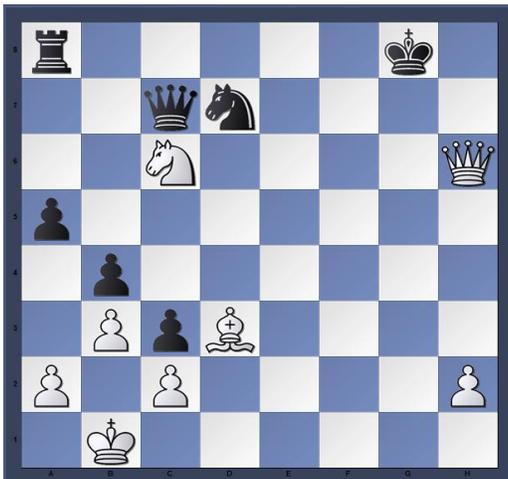
5) Trait aux Blancs



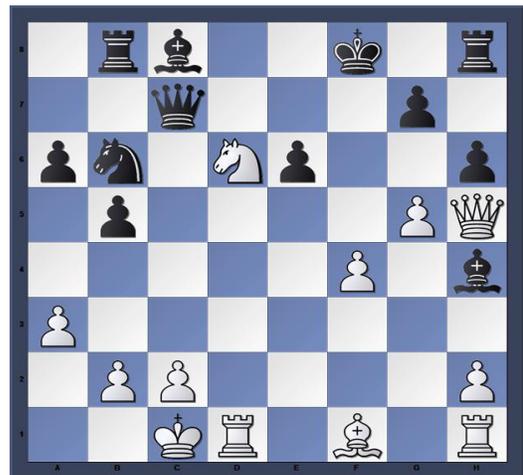
6) Trait aux Blancs



7) Trait aux Blancs



8) Trait aux Blancs



9) Trait aux Blancs



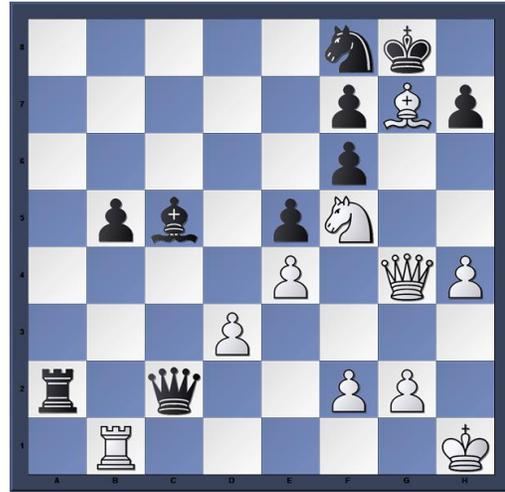
10) Trait aux Blancs



11) Trait aux Blancs



12) Trait aux Blancs



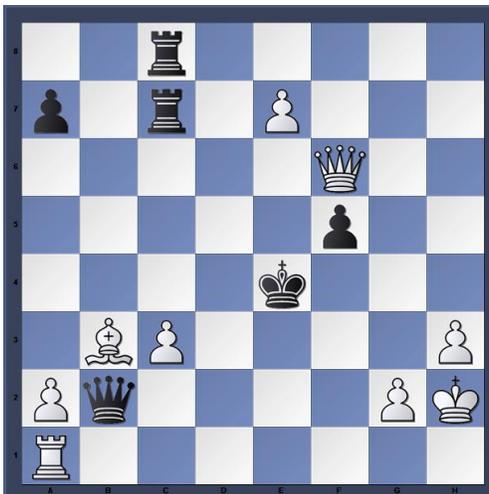
13) Trait aux Blancs



14) Trait aux Blancs



15) Trait aux Blancs



16) Trait aux Noirs



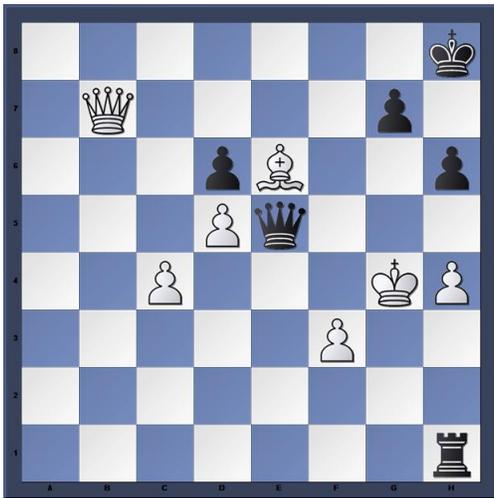
17) Trait aux Noirs



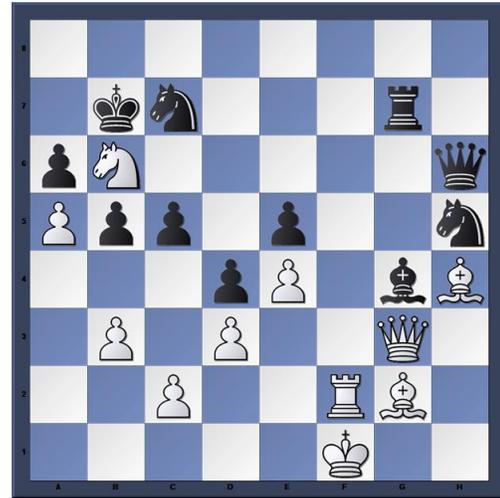
18) Trait aux Noirs



19) Trait aux Noirs



20) Trait aux Noirs



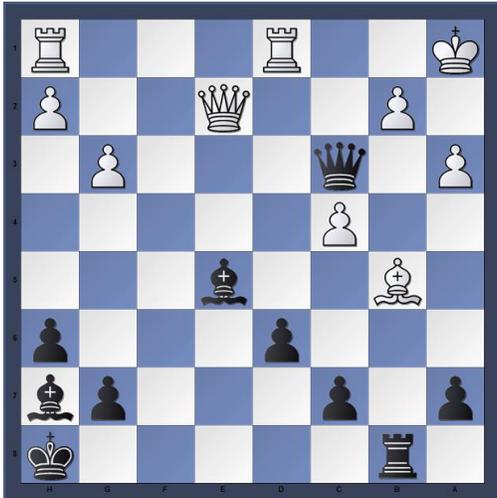
21) Trait aux Noirs



22) Trait aux Noirs



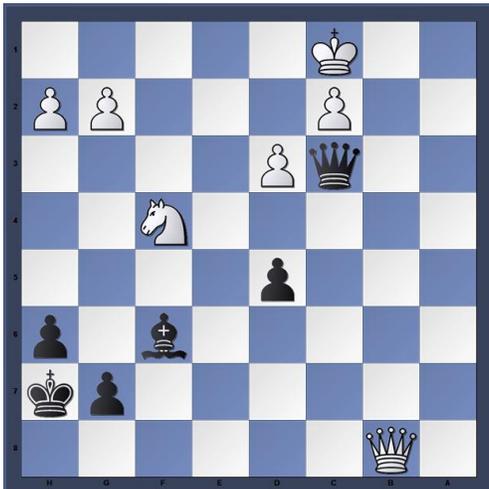
23) Trait aux Noirs



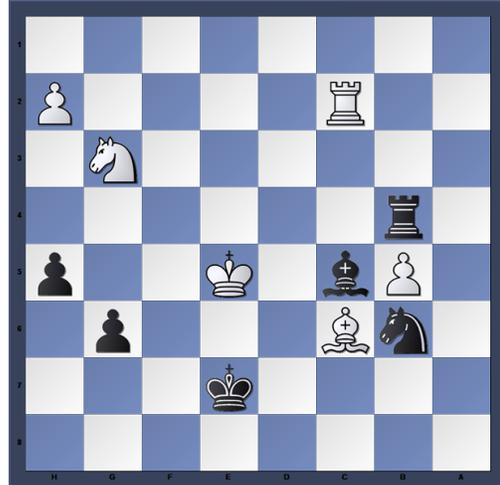
24) Trait aux Noirs



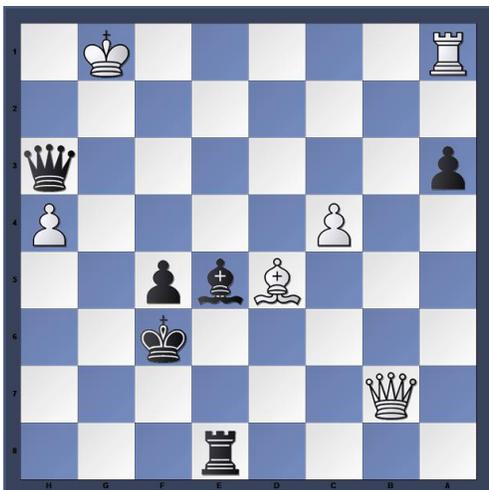
25) Trait aux Noirs



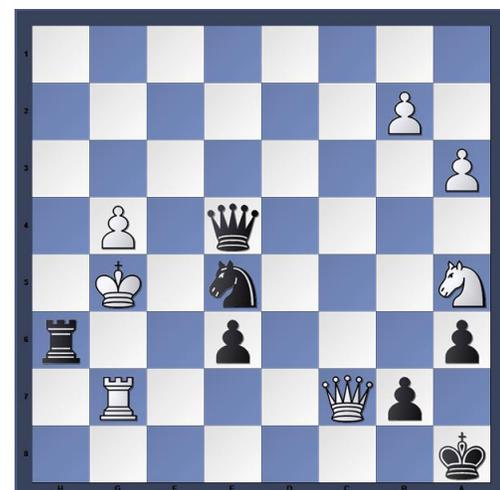
26) Trait aux Noirs



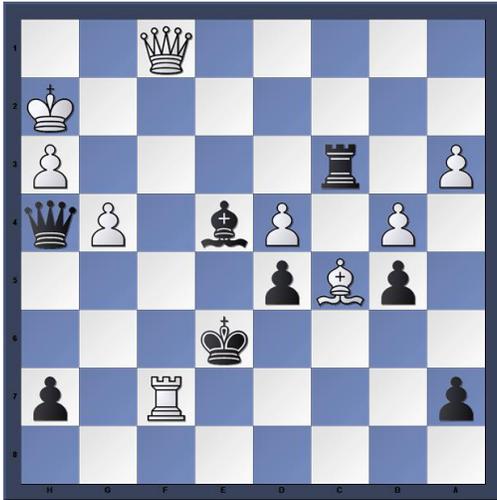
27) Trait aux Noirs



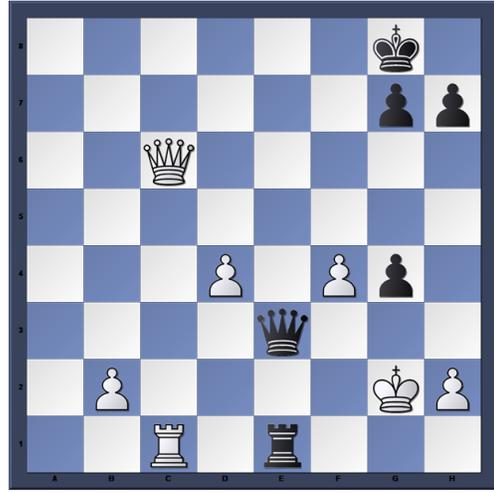
28) Trait aux Noirs



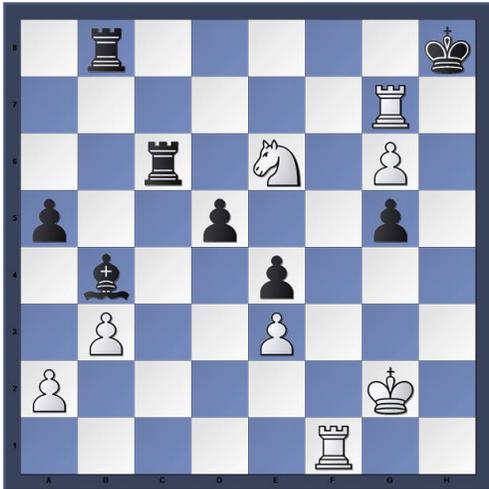
29) Trait aux Noirs



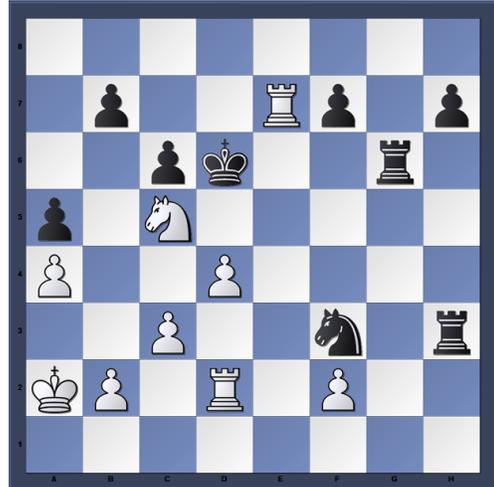
30) Trait aux Noirs



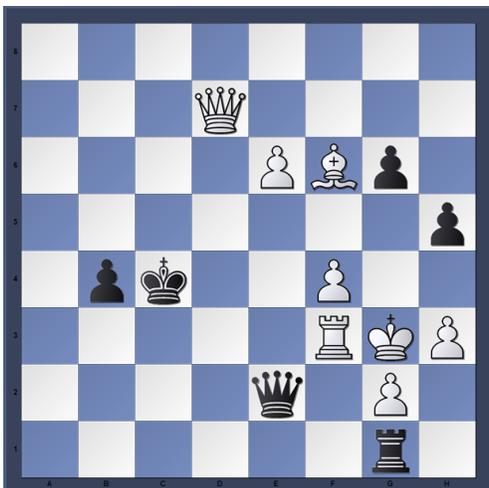
31) Trait aux Blancs



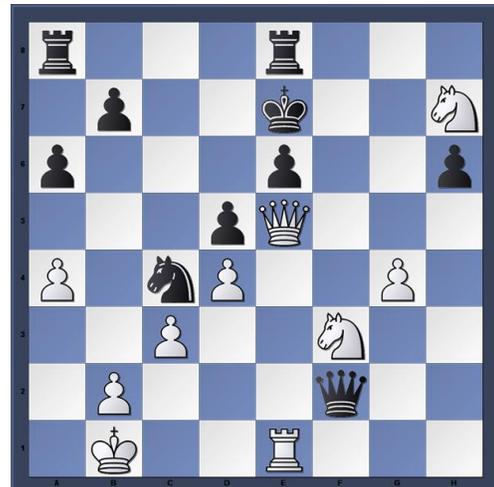
32) Trait aux Blancs



33) Trait aux Blancs



34) Trait aux Blancs





## Solutions aux 40 problèmes de mat en un coup

1. 1. Dh6#
2. 1. Tb8 #
3. 1. Db8 #
4. 1. Dg6 #
5. 1. Df6 #
6. 1. Dh7 #
7. 1. Fc4 #
8. 1. De8 #
9. 1. Fa6 #
10. 1. g3 #
11. 1.Dh8 #
12. 1. Ch6 #
13. 1. b6 #
14. 1.Df6 #
15. 1. Dd4 #
16. 1. Da5 #
17. 1. Dg2 #
18. 1. Df2 #
19. 1. h5 #
20. 1. Dc1 #
  
21. 1. Th1 #
22. 1. Th3 #
23. 1. Dxa3 #
24. 1. Dg3 #
25. 1. De1 #
26. 1. Fd6 #
27. 1. Fd4 #
28. 1. De3 #
29. 1. Dg3 #
30. 1. Dg1 #
31. 1. Th1 #
32. 1. Td7 #
33. 1. Dc6 #
34. 1. Dc7 #
35. 1. Te8 #
36. 1. Txc6 #
37. 1. Dg7 #
38. 1. Dh8 #
39. 1.Dh4 #
40. 1. De4 #

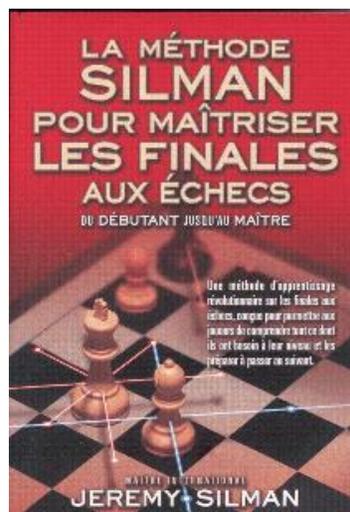
## Étape 2 : L'étude des finales

L'objectif ultime quand on joue aux échecs c'est de mettre le Roi adverse échec et mat. La partie se termine ainsi. Pour progresser aux échecs, il faut absolument maîtriser les finales pour mater le Roi adverse.

Pour apprendre les finales, je vous suggère le livre en français « **La Méthode Silman pour maîtriser les finales aux échecs** ». Sa méthode d'apprentissage est révolutionnaire pour comprendre tout ce dont vous avez besoin, niveau par niveau.

J'ai créé «**Échecs Vision 360°** » pour que vous compreniez que c'est avec seulement une excellente base des principes du jeu dans les trois phases plus la tactique que vous allez devenir un excellent joueur d'échecs.

Je vous donne trois semaines pour lire les quatre premiers chapitres, 158 pages au total, ce qui veut dire en moyenne 7 pages par jour. Même si votre cote Élo est de 1400, vous devez lire tous les chapitres en entier, à partir de la page 1. Faites-moi confiance, j'essaie de construire votre fondation solide de vos échecs. Ce qui vous donne les connaissances d'un joueur d'un niveau de 1599 Élo.



Ce livre est disponible à Montréal à la [Boutique Stratégique](#)

## Étape 3 : Étudiez des parties annotées de GM

La meilleure façon d'apprendre la stratégie générale d'une partie d'échecs est d'étudier des parties annotées par des grands maîtres pour comprendre ce qui se passe derrière une partie. Tranquillement, vous allez apprendre des schémas de jeu (pattern recognition) qui est l'essence même de vos décisions stratégiques.

Étudier des parties d'échecs annotées des grands maîtres (GM), vous permet de vous améliorer simultanément dans les trois phases du jeu aux échecs. Vous allez commencer à apprendre et découvrir nouvelles ouvertures. Surtout, observer comme les GM jouent leurs pions. Il faut toujours y penser deux fois avant de jouer un coup pion parce que ceux-ci ne peuvent reculer.

Ce sont les pions qui déterminent le facteur positionnel comme la mobilité des pièces, la sécurité du Roi, les cases fortes et les colonnes ou diagonales ouvertes. Pour les GM, un avantage matériel d'un seul petit pion est bien le facteur décisif de leur victoire.

Prendre le temps d'observer comment un GM développe ses pièces et utilise tous les principes de base pour son milieu de partie (jeu positionnel), pour progresser, posez-vous les questions suivantes durant l'analyse de la partie annotée par les GM:

- Qui a le contrôle du centre?
- Qui a l'avantage de développement de ses pièces?
- Est-ce qu'un GM a exploité les cases fortes avec un Cavalier?
- Qui a créé des faiblesses dans la structure de pions adverse?
- Lequel des deux GM a l'activité de ses pièces le plus active?
- Qui contrôle les colonnes ouvertes et les diagonales?
- Est-ce que les GM ont essayé de conserver la paire de Fous le plus longtemps possible?
- Avez-vous remarqué que les GM essaient de réduire la mobilité des pièces adverses?
- Que chaque coup fait partie d'un plan?
- Qui a pris l'initiative de la partie? (celui qui attaque constamment l'autre)
- Qui a le plus d'espace pour manœuvrer ses pièces?
- Quel Roi est le mieux protégé, le plus sécuritaire?
- Un GM concentre ses forces sur un secteur en particulier de l'échiquier?
- Pour gagner, un GM a-t-il créé une majorité de pions à l'aile dame pour ensuite créer un pion passé pour gagner finale?
- Pour gagner du matériel, un GM doit utiliser des manœuvres tactiques?
- Un GM doit maîtriser les finales pour remporter la partie?

Pour progresser :

- 1) Jouer une première fois la partie annotée du début à la fin sans les variantes
- 2) Jouer la partie pour la deuxième fois, sans les variantes, en répondant aux questions mentionnées plus haut
- 3) Rejouer la partie avec les variantes pour bien comprendre les subtilités des coups aux échecs
- 4) Amusez-vous à cacher les coups, regarder la position, imaginer le coup que le GM a joué et comparer votre réponse. De cette manière, vous allez grandement améliorer votre jeu positionnel.

Vous êtes sûrement membre d'une revue d'échecs comme :

- Europe Échecs (<http://www.europe-echecs.com> )
- News in Chess (<http://www.newinchess.com/> )
- Chess Life (<http://main.uschess.org>)
- British Chess magazine (<http://www.bcmchess.co.uk/> )
- ICC : Internet Chess Club (<http://www.chessclub.com/> )
- The week in Chess, téléchargement gratuit de parties (<http://www.theweekinchess.com> )

Les sites d'échecs comme ChessBase (<http://www.chessbase.com/> ) donnent souvent des parties annotées.

Ou bien acheter des livres avec des parties annotées de GM comme *Understanding Chess Move by Move* by Nunn.

## Plan d'étude semaine 1 à 4

	<b>Problèmes faciles à résoudre mat en un ou deux coups (exemple de livre : CHESS 5334 Problems ou autres)</b>	<b>Études des finales : 45 minutes/jour La méthode Silman pour maîtriser les finales aux échecs</b>
Sem 1	45 minutes de mat en un/jour	Chapitre 1 et 2
Sem 2	45 minutes de mat en deux/jour	Chapitre 3
Sem 3	45 minutes de mat en deux/jour	Chapitre 4
Sem 4	45 minutes de mat en deux/jour	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres avec parties annotées



## Étape 4 : Apprendre les manœuvres tactiques

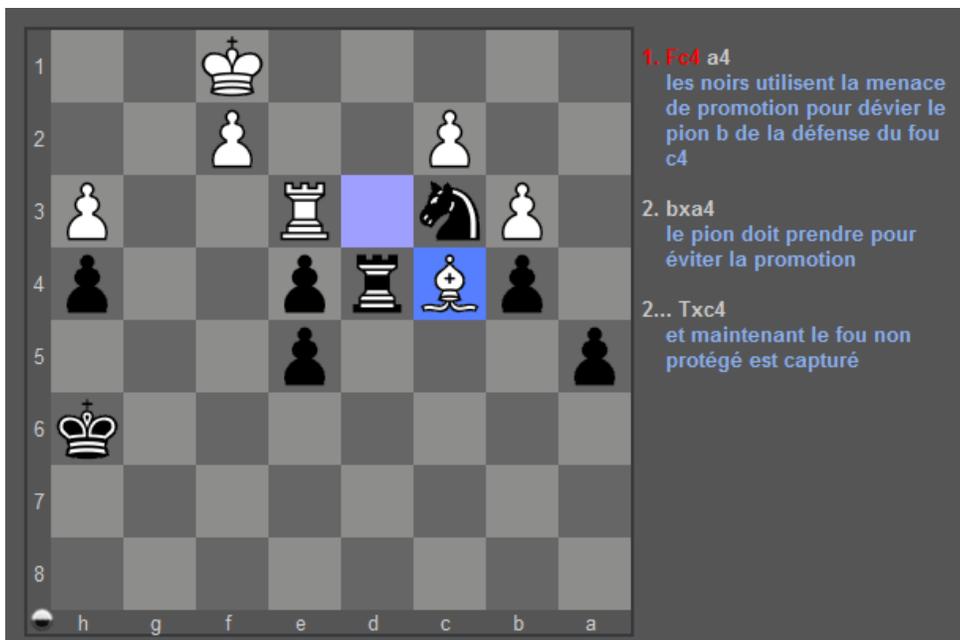
Avant de commencer des problèmes avec différentes manœuvres tactiques, il est important de connaître ces thèmes pour en être capable de les reconnaître en jouant des parties d'échecs. J'insiste de connaître la base pour être capable de progresser.

Sur le site Internet de Chess Tempo (<http://chesstempo.com/tactical-motifs.html>), tous les motifs principaux sont expliqués brièvement. Si vous voulez connaître davantage les manœuvres tactiques, je vous recommande le livre de Sylvain Landry « *La tactique aux échecs* » aux Éditions Quebecor.

Voici les motifs tactiques provenant du site de Chess Tempo offert gratuitement. Je vous recommande de les lire à plusieurs reprises. La répétition est le moyen pour le cerveau de retenir l'information à long terme.

### Pion avancé

La menace de promotion d'un pion est souvent le cœur de nombreuses possibilités tactiques. Les moyens mis en œuvre pour arrêter le pion ne peuvent être utilisés pour un autre secteur de l'échiquier, ce qui permet souvent à l'assaillant de se créer des opportunités tactiques.



## Attraction

L'attraction se produit lorsqu'un joueur attire une pièce sur une case (souvent grâce à un sacrifice) où elle va devenir l'objet d'une attaque. On appelle parfois ce thème déviation, bien que dans ce cas-là la pièce soit attirée pour lui faire abandonner le contrôle d'une case spécifique.



1. Df3 T×g2+  
Un sacrifice de tour destiné à attirer le roi en g2

2. R×g2  
Les noirs doivent reprendre

2... Dh2#  
Maintenant que le roi blanc a été attiré en g2, les noirs matent facilement 0-1

## Mat du couloir

Le mat du couloir est un mat administré sur la première ou la huitième rangée où le roi du défenseur est bloqué par ses propres pions et ne peut interposer de façon suffisante une pièce pour parer l'échec.



1. C×f8  
Une gaffe qui ouvre l'accès à la première rangée

1... D×c1+  
Avec le roi blanc coincé par ses pions, les noirs peuvent facilement lancer l'attaque

2. F×c1  
Les blancs bénéficient d'un peu de répit

2... Te1#  
Mais ils ne peuvent éviter le mat du couloir 0-1

## Obstruer

Une obstruction survient lorsqu'une pièce est attirée de force sur une case où elle gêne le chemin d'une autre. La différence entre l'obstruction et l'interception est que cette dernière bloque l'action d'une pièce sur une autre, tandis que le blocage prive une pièce d'une case ou d'une ligne de fuite.



1. Rxcg2  
Les noirs aimeraient mater en h2 mais le roi blanc peut s'enfuir en f3

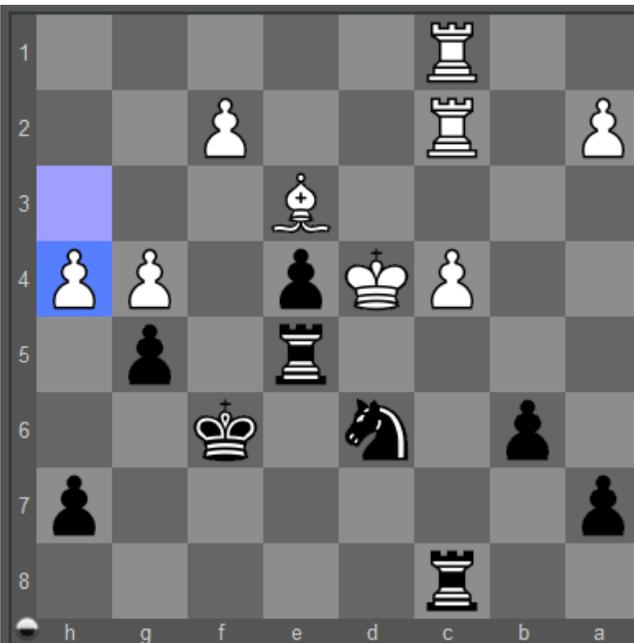
1... f3+  
Les noirs sacrifient un pion en f3

2. exf3  
Les noirs doivent reprendre le pion mais cela bloque la case de fuite de leur roi

2... Dh2#  
Maintenant les noirs matent 0-1

## Élimination du défenseur

Capter le défenseur se produit lorsque le défenseur d'une pièce (ou d'une case) est capturé, permettant ainsi l'attaque de la pièce (ou de la case) qu'il défendait jusque-là. L'autre nom donné à ce thème est « dévier le défenseur », mais pour éviter la confusion avec le motif de la déviation, le terme plus spécifique de « capturer le défenseur » sera utilisé.



1. h4  
le roi blanc est en danger mais comment l'exploiter ? Cb5 paraît tentant, mais b5 est protégé par le pion c4

1... Txc4  
Les noirs sacrifient la tour pour enlever le pion défenseur

2. Txc4  
les blancs reprennent

2... Cb5#  
et le défenseur parti, les noirs peuvent mater 0-1

## Dégagement/Libération

Le dégagement se présente sous deux formes : la première consiste à libérer une case occupée par une de ses pièces pour permettre à une autre (de ses pièces) l'accès à cette case. La deuxième forme de dégagement se produit lorsqu'un joueur force une pièce à abandonner une case, une rangée ou une colonne (souvent par un sacrifice) pour permettre à une autre pièce d'utiliser le chemin dégagé (pour attaquer ou se mouvoir). À noter qu'on utilise parfois le terme de dégagement pour une attaque à la découverte, où la pièce située devant l'autre bouge pour libérer l'action de cette dernière.

Diagramme d'échecs montrant une position où le roi noir est en échec. Les blancs jouent. Le fou noir sur f6 empêche la tour blanche de contrôler la colonne g. Le sacrifice de dame permet de dévier le fou de sa tâche défensive.

1... Dc5  
2. Dh8+  
Etant donné que le fou empêche la tour de contrôler la colonne g, le sacrifice de dame va permettre de dévier le fou de sa tâche défensive

2... Fxh8  
et la voie s'est libérée

3. Ch7#  
et maintenant que la tour contrôle les cases de fuite du roi noir, les blancs matent 1-0

### Exemple 2

Diagramme d'échecs montrant une position où le roi blanc est en échec. Les blancs jouent. Le cavalier blanc sur a4 empêche la dame blanche de jouer en a4. L'évacuation du cavalier permet de mater le roi blanc.

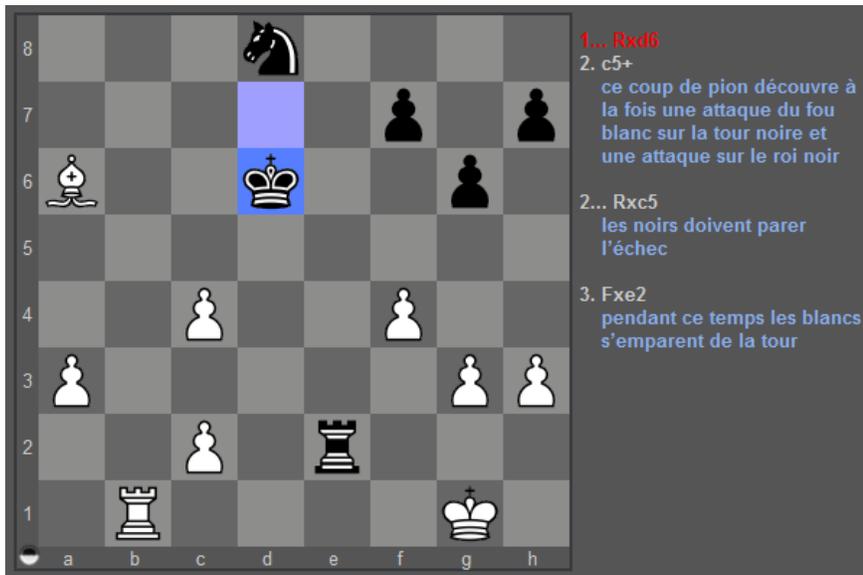
1... Rxd7  
les blancs pourraient mater en jouant leur dame en a4 mais cette case est occupée par leur cavalier

2. Cb6+  
les blancs évacuent le cavalier de cette case

2... Re8  
3. Da4#  
une fois le cavalier parti, les blancs utilisent la case a4 pour mater 1-0

## Attaque à la découverte

Une attaque à la découverte se produit lorsqu'une pièce ouvre en se déplaçant la ligne d'attaque de la pièce qu'elle bloquait auparavant. Cette attaque peut viser une autre pièce ou une case importante.



## Déviation

La déviation consiste à forcer une pièce qui protégeait une case ou une pièce à abandonner cette protection.



## Roi exposé

Ce n'est pas un motif tactique à proprement parler, mais il est utilisé dans certaines situations pour expliquer pourquoi certains mats ou combinaisons deviennent possibles à cause de l'exposition du roi adverse.

1... Dxe7  
 2. Dh8+  
 le roi vient de perdre la protection de ses pions et les blancs peuvent mater

2... Rf7  
 vous pouvez courir mais pas vous cacher

3. Fh5# 1-0

## Fourchette/Double attaque

Une fourchette ou attaque double se produit lorsqu'une seule pièce attaque des cibles multiples (pièces ou cases). L'adversaire ne peut dans ce cas parer toutes les menaces et doit donc perdre du matériel.

1. gxf5 Cf2+  
 Le cavalier attaque maintenant la tour et le roi

2. Rg1  
 le roi doit s'enlever

2... Cxd1  
 et la tour est capturée

Exemple : Double attaque

1... c6  
 2. Dd5+  
 la dame attaque maintenant le roi et tour, les noirs ne peuvent parer les deux menaces

2... Df7  
 les noirs protègent leur roi

3. Da8  
 et maintenant les blancs prennent la tour

Exemple : Double attaque avec un pion

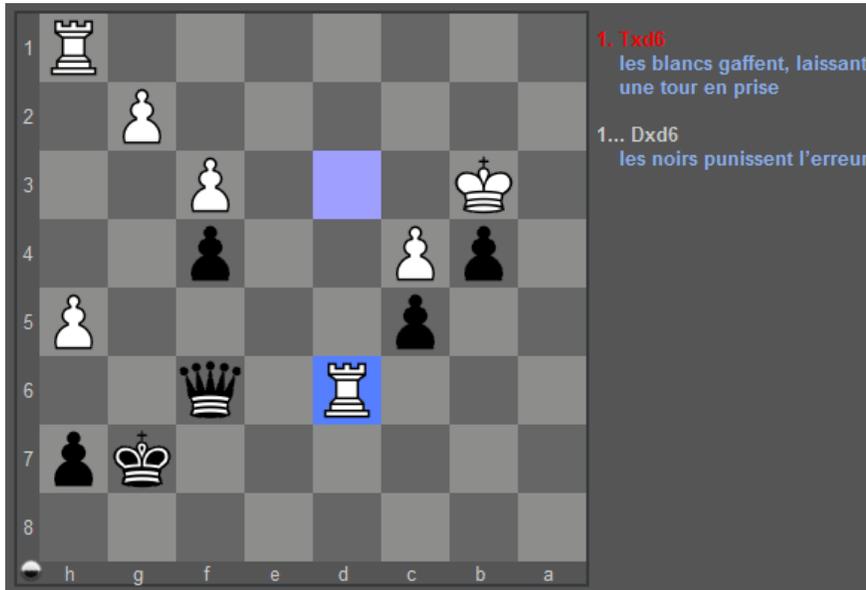
1. Dc2 f4+  
 le pion avance et menace à la fois le roi et la tour

2. Rg2  
 le roi s'enlève

2... fxe3  
 et le pion prend la tour

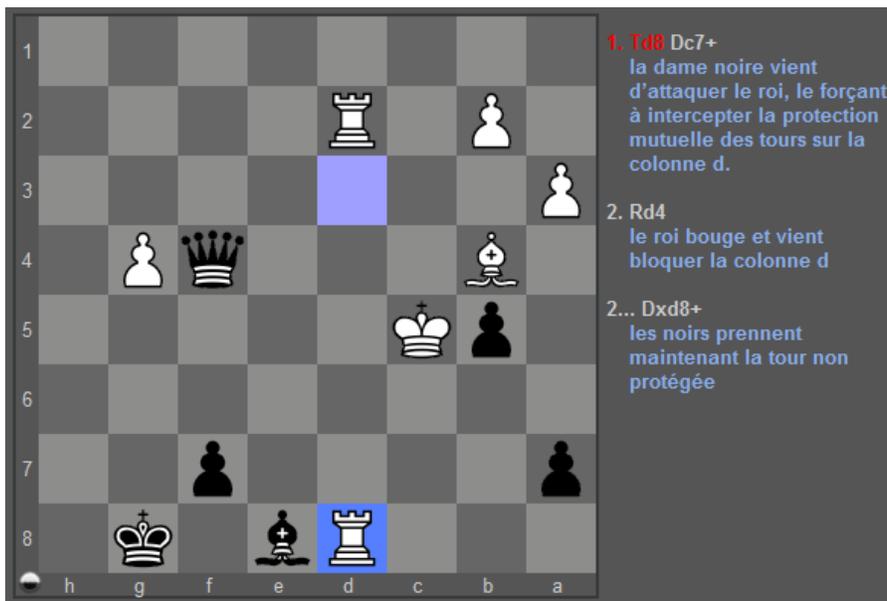
## Pièce en prise

Ce n'est pas non plus un motif tactique authentique, mais il se rapporte à des positions où l'un des joueurs a laissé une pièce en prise gratuitement.

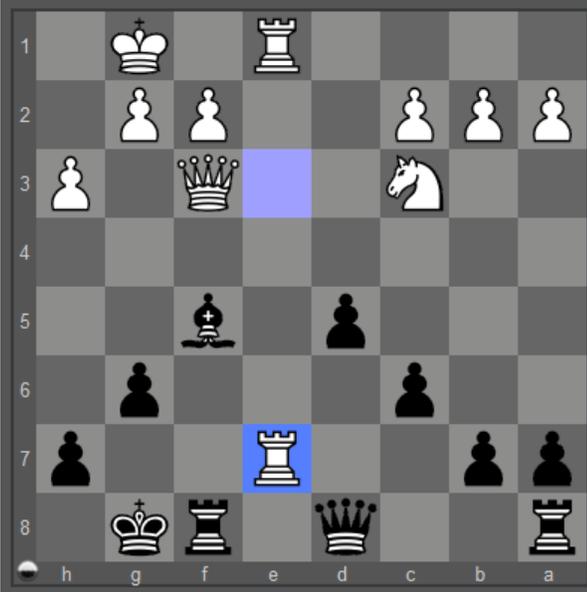


## Interception

L'interception se rapporte à une position où un joueur interpose (ou force l'adversaire à interposer) une pièce entre une case ou une pièce de l'adversaire et sa pièce protectrice. Contrairement à l'obstruction qui enlève une case (ou ligne) de fuite, l'interception bloque l'action d'une pièce sur une case ou une autre pièce.



Exemple 2 : Interception



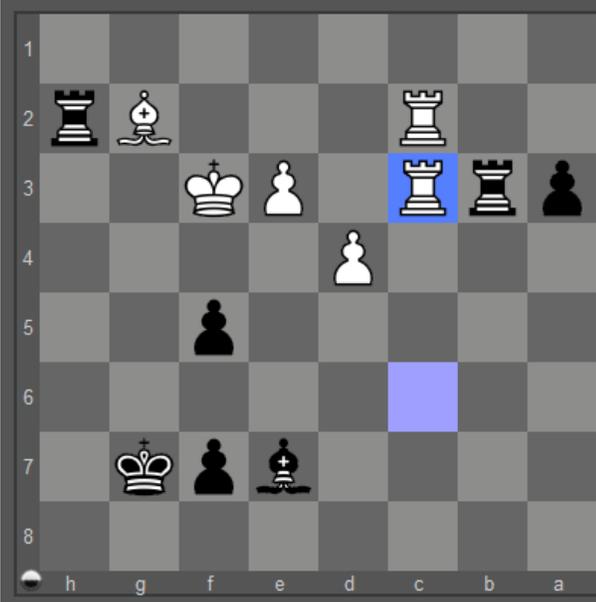
1. **Te7 Fe4**  
les noirs interfèrent avec la protection réciproque des tours en interposant leur fou tout en attaquant la dame

2. **De3**  
les blancs doivent sauver leur dame

2... **Dxe7**  
et les noirs peuvent maintenant prendre la tour non protégée

Surcharge

Il y a surcharge lorsqu'une pièce défend plus d'un pion ou une pièce à la fois, et ne peut convenablement toutes les défendre. Pour profiter d'une surcharge, il faut le plus souvent utiliser une déviation.



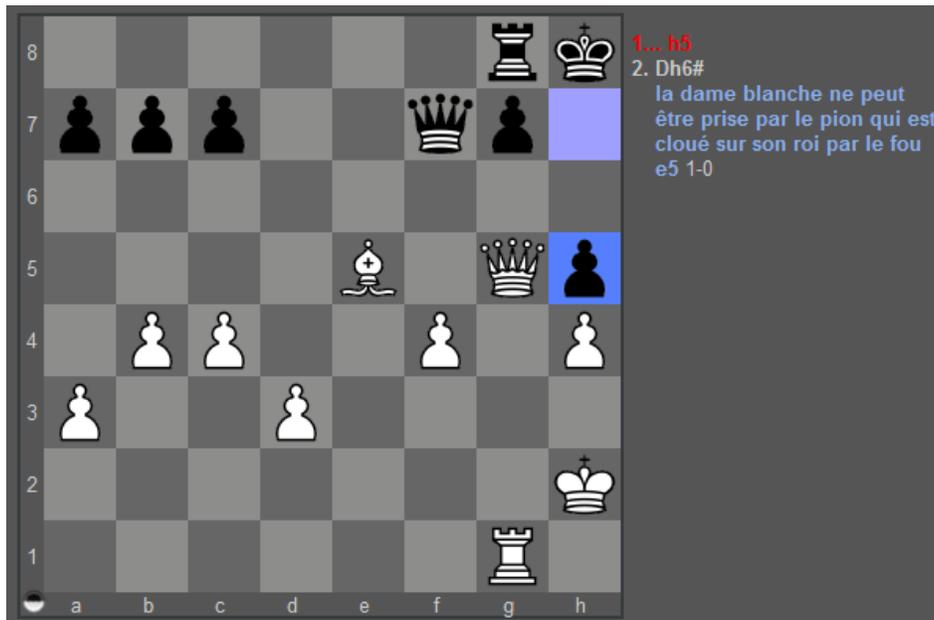
1. **T6c3 a2**  
la tour c2 est surchargée, car elle doit à la fois protéger la tour en c3 tout en arrêtant le pion a. Les noirs profitent de cette surcharge en menaçant de promouvoir leur pion a.

2. **Txa2**  
la tour doit parer la menace de promotion

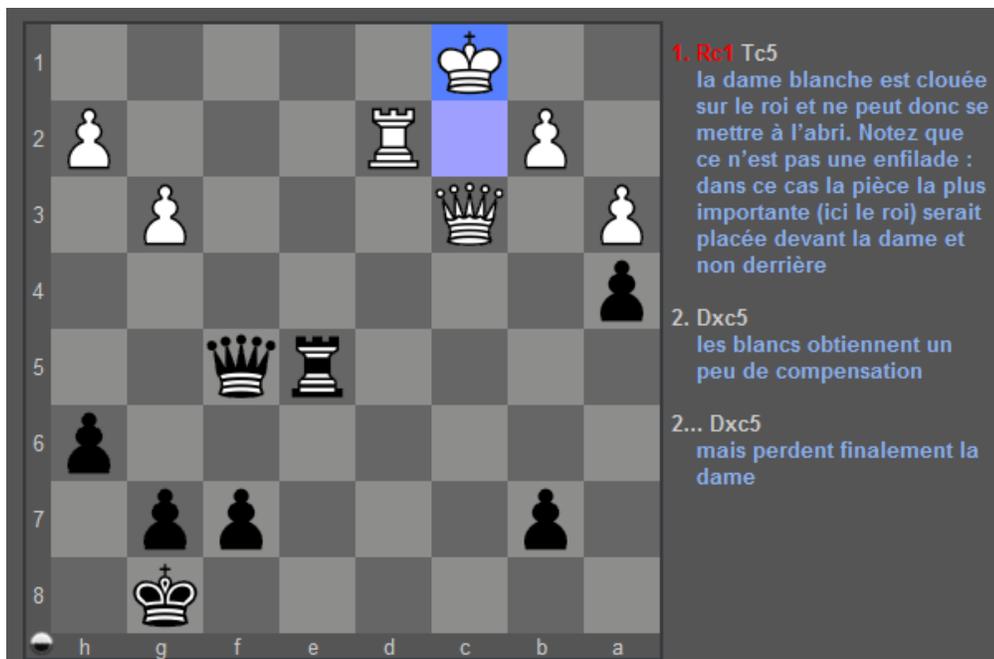
2... **Txc3**  
et maintenant la tour non défendue est prise

## Clouage

Une pièce clouée est une pièce attaquée qui ne peut se mouvoir sans exposer une pièce ou une case située derrière elle.



## Exemple 2 : clouage



## Sacrifice

Un sacrifice est l'abandon délibéré d'une pièce ou d'un pion dans l'espoir d'obtenir un avantage ultérieurement. Généralement, un sacrifice correct permet de récupérer le matériel investi avec intérêts. Un sacrifice est très souvent utilisé en exploitant d'autres thèmes tactiques.

1... Rh8  
le roi noir paraît en danger, mais bénéficie encore de la couverture du pion h

2. Dxb7  
les blancs sacrifient la dame en h7 pour supprimer la couverture du pion

2... Rxh7  
3. Th5#  
le pion parti, les blancs peuvent mater avec la tour 1-0

## Simplification

La simplification est l'action d'échanger des pièces pour accentuer un avantage déjà acquis. Souvent utilisée en fin de partie pour faciliter la promotion d'un pion.

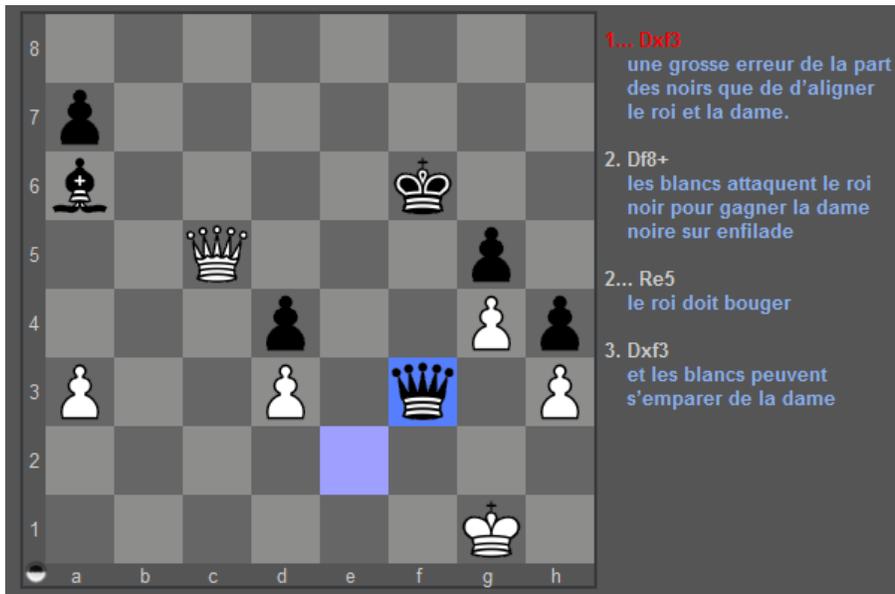
1. Fc4  
pour essayer de sauver le pion b3, les blancs proposent l'échange des fous

1... Fxc4  
Les noirs acceptent l'offre des blancs

2. bxc4  
A présent que la position est simplifiée le roi noir atteint le pion c des blancs le premier et les noirs terminent avec trois pions passés et n'auront pas de mal à en promouvoir au moins un. \*

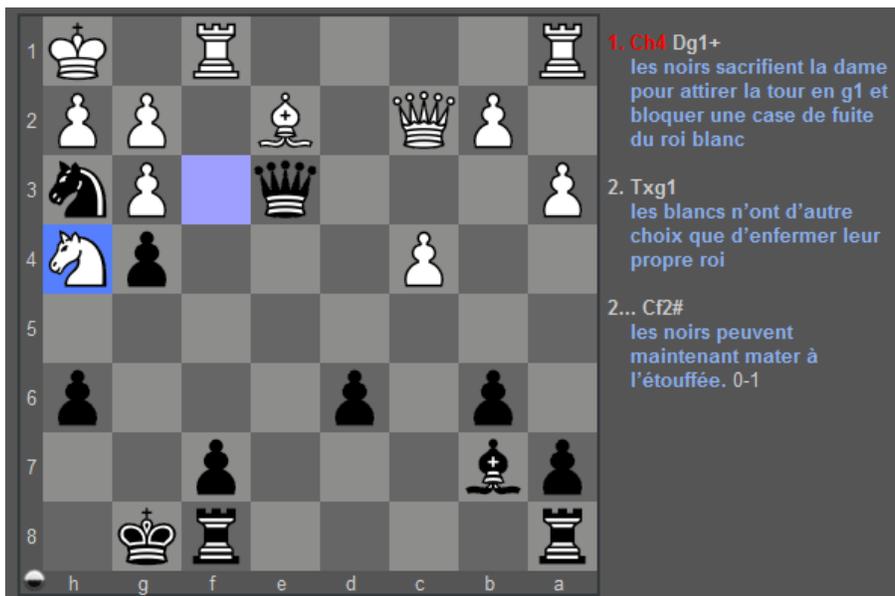
## Enfilade

Une enfilade est une attaque sur une pièce, qui, si elle se déplace, met en prise une pièce placée derrière elle. La pièce située devant doit être plus importante ou aussi importante que celle située derrière.



## Étouffement

L'étouffement se produit lorsqu'une pièce ne peut échapper à une attaque, parce que bloquée par ses propres pièces. Ce terme est le plus souvent utilisé pour désigner un roi bloqué par ses pièces et maté par un cavalier.



## Exemple 2 : Étouffement

**1. Fg2**  
les blancs sont bloqués par leurs propres pièces, mais les noirs ne peuvent en profiter immédiatement par Cf2# à cause du fou g3.

**1... Dh2+**  
les noirs décident de s'occuper du fou en le déviant de la protection de f2

**2. Fxh2**  
le fou doit prendre

**2... Cf2#**  
laissant f2 à l'abandon. Les noirs ne se font pas prier et matent à l'étouffée 0-1

## Pièce coincée

Une pièce est enfermée lorsqu'elle n'a pas de case de fuite, ce qui la rend très vulnérable à une attaque.

**1... Cd7**  
Ici la dame noire est en danger, avec une seule à disposition pour fuir

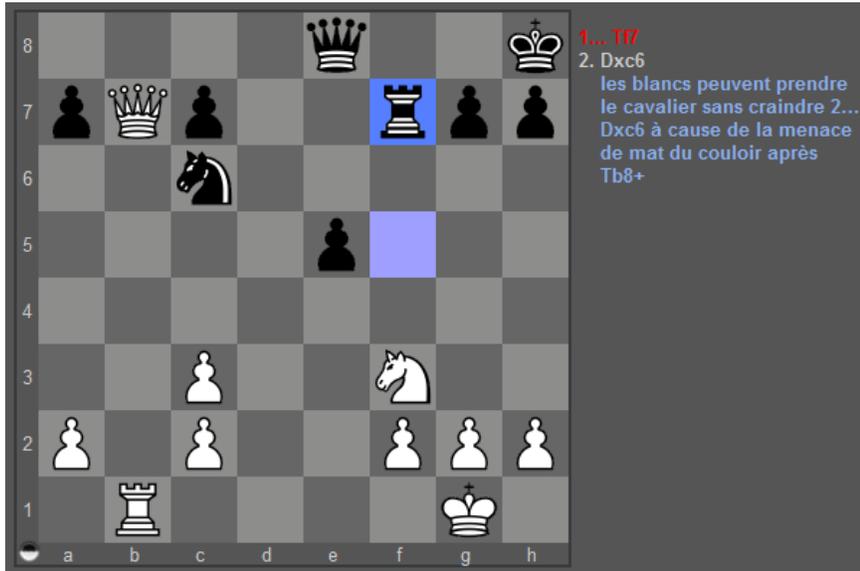
**2. Td4**  
les blancs en profitent pour attaquer avec leur tour et prendre la dernière case de fuite de la dame

**2... Dxd4**  
les noirs obtiennent un peu de compensation

**3. Fxd4**  
mais perd finalement la dame

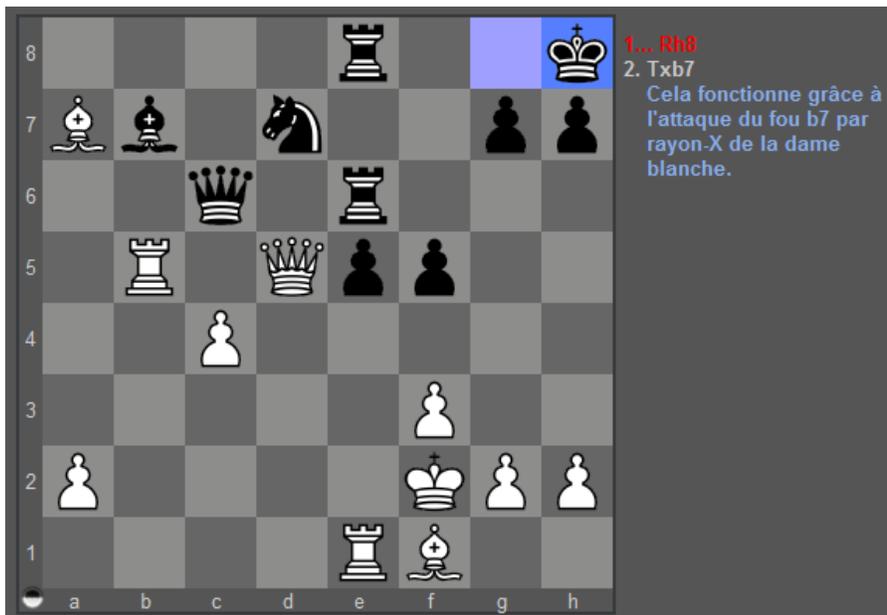
## Faiblesse de la première rangée

Dans certains cas, le mat du couloir n'est pas possible, mais la menace de mat du couloir peut suffire à gagner du matériel.



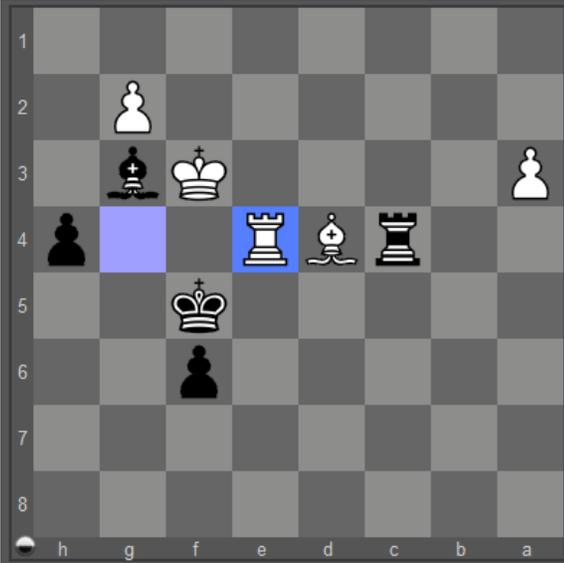
## Attaque par rayon X

Une attaque par rayons X se produit lorsqu'une pièce attaque une case ou une pièce à travers une autre pièce. La différence avec l'enfilade est que la valeur de la pièce à travers laquelle passe l'attaque n'a pas beaucoup d'importance. Le plus souvent, la pièce du milieu est une pièce adverse.



## Zugzwang

Le zugzwang (mot allemand qui signifie obligation de jouer) fait référence à une position où un des joueurs préférerait passer son Tour, car il ne lui reste à disposition que des coups détériorant sa position.



1. **Te4 Ta4**  
 les blancs sont en zugzwang : bouger le fou perd la tour, bouger la tour perd le fou ou la tour (si 2.Tg4 alors 2...Txa3) et bouger le roi perd également la tour ou le fou.

2. **Te3**  
 les blancs choisissent le moindre maux et abandonne le fou

2... **Txd4**  
 les noirs prennent le fou.

## Coup intermédiaire

Un zwischenzug (mot allemand qui signifie coup intermédiaire) est un coup surprenant qui s'imisce dans le cours « normal » d'une combinaison et qui reporte le coup attendu à un ou deux coups en obtenant un avantage supérieur. Le coup intermédiaire est souvent oublié par l'adversaire.



1. **De5**  
 Les blancs pensent à tort que leur dame est imprenable à cause de la menace de mat par 2.Tc8#

1... **Dh3+**  
 Mais les noirs disposent d'un échec intermédiaire qui protège la case c8, enlevant la menace de mat.

2. **Rf2 Txe5**  
 La menace de mat parée, les noirs peuvent tranquillement capturer la dame.

## Étape 5 : Conseils sur les manœuvres tactiques

Un entraîneur réputé d'échecs Mark Dvoretzky considère l'habileté tactique d'un joueur d'échecs doit inclure deux composantes principales - la vision combinatoire et la technique de calcul. En pratiquant 45 minutes par jour votre tactique, vous allez développer ces deux compétences.

J'approuve Pavel Lobach, un entraîneur russe connu que « ***résoudre des problèmes tactiques tous les jours doit devenir une routine sportive pour un joueur d'échecs, comme manger et dormir*** ».

Récemment, quelques nouvelles méthodes pour entraîner les joueurs d'échecs ont émergé. Ceux-ci sont identifiés par l'utilisation de l'ordinateur (Internet) et de logiciel d'échecs. Pour ceux qui ont des livres sur la résolution de problèmes tactiques ou bien des logiciels comme CT-ART 3.0 ou 4.0, utilisez-les.

Pour les amateurs qui débutent aux échecs, je vous recommande fortement de vous inscrire comme membre OR à Chess Tempo, traduit en français (<http://chesstempo.com/memberships.html> 35 \$/année) pour suivre votre évolution et refaire tous les problèmes que vous avez manqués. Vous pouvez sélectionner vos problèmes comme des mats en un d'une force de 1100 à 1500 Élo, etc.

Pour calculer profondément et correctement, il faut être capable de visualiser les coups à venir dans sa tête. La pratique quotidienne va améliorer considérablement la profondeur de vos calculs.

### 10 conseils pour améliorer votre entraînement tactique

1. Prenez votre temps. Votre objectif est résoudre les problèmes et d'améliorer votre calcul mental.
2. Compter le matériel. Qui a l'avantage de matériel?
3. Vérifiez tous les échecs possibles (le Roi adverse est-il exposé ou bien dans une impasse)
4. Vérifiez si votre adversaire a laissé des pièces sans protection ou mal défendues
5. Vérifier les échanges avec des coups directs
6. Ne jouez pas un coup si vous n'êtes pas certain que c'est le meilleur coup. Demandez-vous si votre adversaire peut vous mettre en échecs, menace de vous mater, de capturer une de vos pièces. C'est cela la méthode « **Échecs Vision 360°** », vous devez prendre le temps de réfléchir, de faire le tour complet de vos questions internes (**360°**) avant de jouer.
7. La majorité de vos erreurs (parties perdues ou problèmes non résolus), c'est que vous n'avez pas vu le bon coup de votre adversaire. Prenez le temps de regarder et analyser tout le jeu (**Vision à 360°**).
8. Considérez la position finale que vous projetez de jouer (votre calcul mental) et demandez-vous ce que votre adversaire peut vous faire dans cette position.
9. Après que vous avez réussi un problème, n'allez pas au problème suivant. Observer pourquoi vous avez réussi : vos pièces étaient plus actives? Vous aviez une avance de développement? Le Roi adverse était à découvert? Prendre le temps d'observer chacune des positions gagnantes va améliorer votre jeu positionnel durant une vraie partie d'échecs.
10. Après avoir échoué un problème, étudiez pourquoi vous avez manqué votre combinaison. C'est en évitant de commettre les mêmes erreurs que nous progressons.

### Étape 6 : Comment incruster les manœuvres tactiques dans votre cerveau

Résoudre des problèmes quotidiennement améliore non seulement votre vision tactique, mais également votre logique, votre concentration et votre imagination. Tout ce dont vous avez besoin lors d'une partie d'échecs.

Pour que vous puissiez reconnaître les manœuvres tactiques durant une vraie partie, il faut absolument refaire plusieurs fois les mêmes problèmes (je vous suggère deux méthodes). C'est de cette façon que votre mémoire à long terme va les retenir.

De plus, ne dépensez pas plus de 3 à 5 minutes sur un problème. L'objectif n'est pas de résoudre tous les problèmes correctement, mais bien d'entrer le plus rapidement possible dans votre cerveau (mémoire à long terme) les différentes manœuvres tactiques.

#### Méthode 1 : Je pars en voyage et j'amène...

Sous le principe d'un jeu de groupe en cercle, la première personne dit : je pars en voyage et j'amène ma brosse à dents, la 2e personne dit : je pars en voyage et j'amène ma brosse à dents, ma casquette. Le 3<sup>e</sup> dit : je pars en voyage et j'amène ma brosse à dents, ma casquette, ma crème solaire. Le 4<sup>e</sup> dit : je pars en voyage et j'amène ma brosse à dents, ma casquette, ma crème solaire, mon maillot de bain. Chaque personne suivante doit renommer tout ce qui a été dit avant lui et ajouter son item.

Nous pouvons appliquer le même principe pour l'étude des combinaisons tactiques et renforcer notre mémoire à long terme avec la répétition.

Jour 1 : 12 problèmes

Jour 2 : les 12 problèmes du jour 1 + 12 nouveaux (problèmes de 1 à 24)

Jour 3 : les 12 problèmes du jour 1 et du jour 2 + 12 nouveaux (problème de 1 à 36)

Jour 4 : 12 problèmes du jour 1, du jour 2 et du jour 3 + 12 nouveaux (problème de 1 à 48)

Jour 5 : vous refaites les problèmes de 12 à 48 + 12 nouveaux (problème de 12 à 60)

Jour 6 : vous refaites les problèmes de 24 à 60 + 12 nouveaux (problème de 24 à 72)

Jour 7 : vous refaites les problèmes de 36 à 72 + 12 nouveaux (problème de 36 à 84)

Jour 8 : vous refaites les problèmes de 48 à 85 + 12 nouveaux (problème de 48 à 96)

Ainsi de suite...

Donc, chaque jour vous refaites 36 problèmes + 12 nouveaux. Vous allez vous apercevoir qu'il vous faudra seulement 10 secondes/coup (l'efficacité de la répétition sur la mémoire à long terme) pour résoudre un problème.

## Méthode 2 : Répéter six fois une série de 360 problèmes

Chaque jour, vous faites entre 15 à 30 problèmes tactiques (45 minutes). Une fois que vous avez complété 360 problèmes tactiques, vous recommencer les même 360 problèmes.

Pourquoi répéter six fois la même série de 360 problèmes tactiques, c'est pour incruster dans votre cerveau (mémoire à long terme) la reconnaissance de positions tactiques durant une vraie partie. Les GM (grands maîtres) connaissent plus de 100 000 positions dans leur mémoire. C'est ceci qui différencie un GM d'un joueur d'échecs amateur.

En répétant six fois les mêmes problèmes, vous allez tout de suite remarquer que votre temps pour résoudre un problème coupe de moitié environ. Donc, la sixième fois que vous allez refaire les 360 problèmes, il vous faudra seulement 60 minutes!

Répétition d'une série	Nombre de problèmes/jours	Temps moyen/problemème
1res fois	15	180 secondes
2 <sup>e</sup> fois	30	120 secondes
3 <sup>e</sup> fois	45	80 secondes
4 <sup>e</sup> fois	90	40 secondes
5 <sup>e</sup> fois	180	20 secondes
6 <sup>e</sup> fois	360	10 secondes

Par la suite, vous recommencez à effectuer 360 nouveaux problèmes tactiques et appliquer la même méthode.

Essayez-le et vous verrez vos performances s'améliorer.

## Plan d'étude semaine 5 à 8

	Résolution de problèmes tactiques faciles à résoudre	Étudier des parties complètes de GM 45 minutes par jour
Sem 5	45 minutes de tactique/jour	45 minutes/ jour : Revue d'échecs ou livres avec parties annotées
Sem 6	45 minutes de tactique/jour	45 minutes/ jour : Revue d'échecs ou livres avec parties annotées
Sem 7	45 minutes de tactique/jour	45 minutes/ jour : Revue d'échecs ou livres avec parties annotées
Sem 8	45 minutes de tactique/jour	45 minutes/ jour : Revue d'échecs ou livres avec parties annotées

## Étape 7 : Résolutions de 60 problèmes tactiques simples

Personnellement, je partage l'école de pensée que vous ne devez pas connaître le thème de la manœuvre tactique des problèmes. Durant une vraie partie d'échecs en compétition, il n'y a pas de lumière qui clignote pour vous mentionner qu'il y a une attaque double ou un rayon X à effectuer.

Vous avez bien lu toutes les manœuvres tactiques à l'étape 4, alors testons vos connaissances immédiatement.

Mais juste avant, il faut réfléchir comme un grand maître. Structurer toujours votre pensée échiquéenne de cette façon durant une partie normale :

À vérifier après chacun des coups, autant du côté des Blancs que des Noirs

- Tous les **ÉCHECS** possibles
- Toutes les **CAPTURES** possibles
- Toutes les **MENACES** possibles
- Tous les **ÉCHANGES** directs

1) Trait aux Blancs



2) Trait aux Blancs



3) Trait aux Blancs



4) Trait aux Blancs



5) Trait aux Blancs



6) Trait aux Blancs



7) Trait aux Blancs



8) Trait aux Blancs



9) Trait aux Blancs



10) Trait aux Blancs



11) Trait aux Blancs



12) Trait aux Blancs



13) Trait aux Blancs



14) Trait aux Blancs



15) Trait aux Blancs



16) Trait aux Blancs



17) Trait aux Blancs



18) Trait aux Blancs



19) Trait aux Blancs



20) Trait aux Blancs



# Rappel

## 10 conseils pour améliorer votre entraînement tactique

1. Prenez votre temps. Votre objectif est de résoudre les problèmes et d'améliorer votre calcul mental.
2. Compter le matériel. Qui a l'avantage de matériel?
3. Vérifiez tous les échecs possibles (le Roi adverse est-il exposé ou bien dans une impasse)
4. Vérifiez si votre adversaire a laissé des pièces sans protection ou mal défendues
5. Vérifier les échanges avec des coups directs
6. Ne jouez pas un coup si vous n'êtes pas certain que c'est le meilleur coup. Demandez-vous si votre adversaire peut vous mettre en échecs, menace de vous mater, de capturer une de vos pièces. C'est cela la méthode «**Échecs Vision 360°** », vous devez prendre le temps de réfléchir, de faire le tour complet de vos questions internes (**360°**) avant de jouer.
7. La majorité de vos erreurs (parties perdues ou problèmes non résolus), c'est que vous n'avez pas vu le bon coup de votre adversaire. Prenez le temps de regarder et analyser tout le jeu (**Vision 360°**).
8. Considérez la position finale que vous projetez de jouer (votre calcul mental) et demandez-vous ce que votre adversaire peut vous faire dans cette position.
9. Après que vous avez réussi un problème, n'allez pas au problème suivant. Observer pourquoi vous avez réussi : vos pièces étaient plus actives? Vous aviez une avance de développement? Le Roi adverse était à découvert? Prendre le temps d'observer chacune des positions gagnantes va améliorer votre jeu positionnel durant une vraie partie d'échecs.
10. Après avoir échoué un problème, étudiez pourquoi vous avez manqué votre combinaison. C'est en évitant de commettre les mêmes erreurs que nous progressons.

**Plus vous allez utiliser cette méthode de réflexion, plus vous allez progresser.**

21) Trait aux Blancs



22) Trait aux Blancs



23) Trait aux Blancs



24) Trait aux Blancs



25) Trait aux Blancs



26) Trait aux Blancs



27) Trait aux Blancs



28) Trait aux Blancs



29) Trait aux Blancs



30) Trait aux Blancs



31) Trait aux Blancs



32) Trait aux Blancs



33) Trait aux Blancs



34) Trait aux Blancs



35) Trait aux Blancs



36) Trait aux Blancs



37) Trait aux Blancs



38) Trait aux Blancs



39) Trait aux Blancs



40) Trait aux Blancs



41) Trait aux Blancs



42) Trait aux Blancs



43) Trait aux Blancs



44) Trait aux Noirs



Conseils

Après que vous avez réussi un problème, n'allez pas au problème suivant.

Observer pourquoi vous avez réussi : vos pièces étaient plus actives?

Vous aviez une avance de développement? Le Roi adverse était à découvert?

Prendre le temps d'observer chacune des positions gagnantes va améliorer votre jeu positionnel durant une vraie partie d'échecs.

Important de développer la même vision tactique avec les Noirs.

Donc, maintenant, le trait est aux Noirs

45) Trait aux Noirs



46) Trait aux Noirs



47) Trait aux Noirs



48) Trait aux Noirs



49) Trait aux Noirs



50) Trait aux Noirs



51) Trait aux Noirs



52) Trait aux Noirs



53) Trait aux Noirs



54) Trait aux Noirs



55) Trait aux Noirs



56) Trait aux Noirs



57) Trait aux Noirs



58) Trait aux Noirs



59) Trait aux Noirs



60) Trait aux Noirs



## Étape 8 : Solutions des 60 problèmes tactiques simples

- 1) 1.g4, le Cavalier est trappé
- 2) 1.c5, le Fou est trappé
- 3) 1.a3 Fa5 2.b4 et le Fou Noir est trappé
- 4) 1.c4 attaque la Dame suivie de 2.c5 et trappe le Fou
- 5) 1.Cd6 # (# = mat)
- 6) 1.a3, le Cavalier est trappé
- 7) 1.Cf1 gagne le Fou et non pas 1.g3? Fxg3 2.fxg3 Dxc3+
- 8) 1.Dc2 (Le Fou est trappé) suivi de 2.Dc6+ et 3.Dxa1
- 9) 1.Tg7 (gagne le Cavalier) Re3 2.Tf7
- 10) 1.Db5+ suivi 2.Dxh5 (attaque double)
- 11) 1.Dd4! (menace mat 2.Dxg7 ou Dxd8) Txd4 2.Txb8 Tc8 3.Txc8 Td8 4.Txd8 #
- 12) 1.Db3 gagne un pion par l'attaque double, pion b7 et d5 sont attaqués
- 13) Attaque double : 1.Dc8+ Rf8 2.Dxb7
- 14) Attaque double : 1.Fxe4 Cxe4 2.Da4 Fd7 3.Dxe4
- 15) Attaque double : 1.Fxf6 Fxf6 2.De4 (menace Dxh7 # et Dxa8)
- 16) Attaque double : 1.Cxc4 Fxc4 2.Dd4 (menace Dxg7 # et Dxc4)
- 17) Fourchette : 1.Txc8 Txc8 2.Ce7+ Rg7 3. Cxc8
- 18) Fourchette : 1.Dxc5 Dxc5 2.Cxe6+ Rf7 3.Cxc5
- 19) Fourchette : 1.Dg8+ Rxg8 2.Cxf6+ Rf7 3.Cxd7
- 20) 1.Dxe8+ Cxe8 2.Cxh7+ (Si 1... Fxe8 2.Ce6+ Rf7 3.Cxc5)
- 21) Prendre conscience que le Cf6 est cloué. 1.Fxh7+ gagne un pion
- 22) Gagne un pion grâce au clouage du pion g7. 1.Dxf6+, si gxf6 2.Tg8 #
- 23) Exploiter le clouage du pion d6. 1.Fxc6 bxc6 2.Cxe5!
- 24) 1.Cxd5 cxd5 2.Fc7 gagne la Dame.
- 25) Regarder et exploiter les clouages que vous faites. 1.Dxg6+ parce que le pion f7 est cloué par le Fc4.
- 26) Savoir se débarrasser d'un clouage. 1.Cxd4! Fxd1 2.Fb5+ Dd7 3.Fxd7+ Rxd7 4.Rxd1
- 27) Attaque à la découverte : 1.Cxe5! Dxg4 2.Cxg4 Capablanca 1913
- 28) Attaque à la découverte : 1.Fxd6! si Dxd6 2.Fh7+ Rxh7 3.Txd6
- 29) Attaque à la découverte : 1.Dxf6+ Rxf6 2.Fd5+ Re7 3.Fxa2
- 30) Attaque à la découverte : 1.Ce6+ suivi 2.Dxg5

- 31) Doubles échecs : 1.Fg6++ Rd7 2.De8 #
- 32) Double attaque : 1.Df8+ Rxf8 2.Fd6++Re8 3.Tf8 #
- 33) Attraction : 1.Dxf6+ Rxf6 2.Te1-e6 #
- 34) Attraction : 1.c4+ Rxc4 2.Ce6+ (échec à la découverte) Rd5 3.Cxf8
- 35) Attraction : 1.Dg8+! Rxg8 2.Fe6+ Rh8 3.Tg8 #
- 36) Attraction : 1.Th8+ Rxh8 2.Dh6+ Rg8 3. Dxc7 #
- 37) Blocage de la case de fuite du Roi : 1.Dh7+ Cxh7 2.Tg6 #
- 38) Blocage d'une case clé : 1.f6 Dxf6 2.Dh6+ Rg8 3.Dh7 #
- 39) Blocage d'une case clé : 1.Dg8+ Txc8 2.Cf7 #
- 40) Blocage d'une case clé : 1.Dg7+ Cxg7 2.Ch6 #
- 41) Déviation : 1.Td8+ Cxd8 2.Fa7 #
- 42) Déviation : 1.Td8+ Rg7 2.Dxc6 Txc6 3.Txa8 (si 1... Txd8 2,Dxc6)
- 43) Déviation : 1.Td7 Dg8 2.Fc4! (si 1... Dxd7 2.Dxf8 #)

### Trait aux Noirs

- 44) Déviation : 1... Te1+ 2.Rh2 Th1+ 3.Txh1 Dxb7
- 45) Faiblesse sur la 8<sup>e</sup> rangée : 1... Dxc4 2.Fxc4 Ta1 3.De1 Txe1 #
- 46) L'évacuation d'une case clé : 1... Tg1 2.Cxg1 Dxc2 #
- 47) L'évacuation d'une case clé : 1... Dg1+ 2.Txc1 Cf2 #
- 48) L'évacuation d'une case clé : 1... Th2+ 2.Rxh2 ou Cxh2, Dg2 #
- 49) L'évacuation d'une ligne : 1... Cc4 (menace Db2 #) 2.bxc4 bx4 3.De2 Tb8+ 4.Ra1 Db2 #
- 50) L'évacuation d'une ligne : 1... Cf3+ 2.gxf3 Te1 #
- 51) Éliminer un défenseur : 1... Dxd5 2.Txd5 b3 #
- 52) Éliminer un défenseur : 1... Txd4! (la Dame blanche n'a plus de défenseur) 2.Dxe4 Tdxe4
- 53) L'interception permet de gagner la Tour. 1... Fb1 suivit de 2...Dxa1
- 54) L'interception du Fou blanc. 1... Cd4+ 2.exd4 a2 suivi 3... a1=Dame
- 55) Gagne un pion grâce à l'échec intermédiaire : 1... Cxc5 2.Fxc8 Cd3+ 3.Rf1 Txc8
- 56) Échec intermédiaire : 1... Dg5+(attaque Dd2 également) 2.Dxc5 Txe1+! 3.Rg2 fxc5
- 57) Emprisonner une pièce : 1... f6 et gagne le Fou blanc
- 58) Emprisonner une pièce : 1... g5 2.Fg3 f5 3.Fh2 f3!
- 59) Emprisonner une pièce : 1... g5! 2.Dxc7 Td7 (la dame blanche est trappée)
- 60) Déviation : 1... Td1+ 2.Dxd1 Dxc2 # (si 2.Rf2 Dg2 #)

## Étape 9 : Étudiez le milieu de parties

Pour gagner une partie, il faut plus que des habiletés tactiques. Durant une partie d'échecs, si le Roi adverse n'est pas affaibli et que toutes ces pièces sont très bien protégées, alors ne perdez pas votre temps à chercher des coups tactiques, il faut trouver un plan d'attaque.

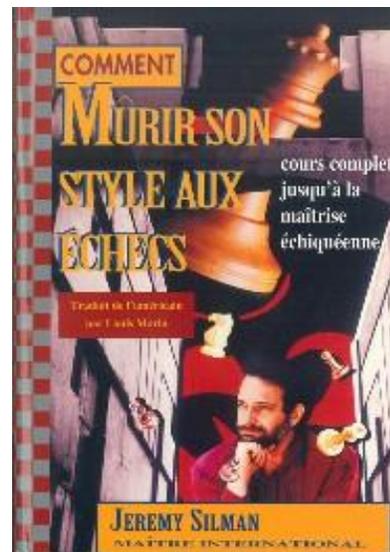
Dans le milieu de partie, il faut s'efforcer de prendre l'initiative en imposant son plan à l'adversaire et limiter ses possibilités de jeu. Il faut savoir comment créer des faiblesses dans le jeu adverse et exploiter ceux-ci.

Pour comprendre et maîtriser le milieu de partie, je vous suggère de lire « *Mûrir son style aux échecs* » de Jeremy Silman aux Éditions Échecs et Maths. C'est le meilleur livre écrit sur le milieu de partie. Vous allez apprendre :

- Un Plan, c'est quoi au juste
- Réflexion structurée sur la notion de déséquilibre
- Le calcul des variantes
- La maîtrise des Fous et des Cavaliers
- L'avantage d'espace
- L'énigme du centre
- Pions forts ou pions faibles
- Les cases faibles
- Les colonnes ouvertes, etc.

**Ce livre est maintenant non disponible**

**La 4<sup>e</sup> édition d ce livre de Silman est présentement en traduction et sera disponible en avril 2014 par les Éditions Échecs et Maths**



Vous devez absolument lire ce livre pour construire votre fondation des échecs.

C'est la base pour savoir penser en milieu de partie.

## Plan d'étude semaine 9 à 18

	Résolution de problèmes tactiques Livres, Chess Tempo, CT-ART 4.0, etc.	Lire : Comment mûrir son style aux échecs 45 minutes par jour
Sem 9	45 minutes de tactique/jour	Section un, deux et trois
Sem 10	45 minutes de tactique/jour	Section quatre, chapitre 1 à 3
Sem 11	45 minutes de tactique/jour	Section quatre, chapitre 4 à 5
Sem 12	45 minutes de tactique/jour	Section cinq
Sem 13	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées
Sem 14	45 minutes de tactique/jour	Section six et sept
Sem 15	45 minutes de tactique/jour	Section huit et neuf
Sem 16	45 minutes de tactique/jour	Section dix et onze
Sem 17	45 minutes de tactique/jour	Section douze et treize
Sem 18	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées

### Étape 10 : Étudiez les ouvertures

Le but ultime de l'ouverture aux échecs est de développer ses pièces rapidement et efficacement et de mettre son Roi en sécurité avec le roque. Les enjeux principaux sont le contrôle de l'espace au centre de l'échiquier et de ne pas donner de pièces gratuites (pièce sans protection ou mal protégé) à l'adversaire.

Pour un joueur débutant, cote Élo entre 1000 et 1400, il n'est pas nécessaire d'apprendre par cœur des ouvertures. Il suffit de connaître les principes de base à appliquer en début de partie.

- Débutez la partie avec un coup de pion central, 1.e4 ou 1.d4
- Développez ses pièces mineures en premier (Cavaliers et Fous) en gardant comme objectif l'occupation et le contrôle du centre
- Développez les cavaliers avant les fous: il est plus facile de trouver les meilleures cases pour les cavaliers que pour les fous
- Évitez de bouger une pièce deux fois avant que le développement de vos pièces soit complété
- N'attaquez pas avant que votre développement soit complété
- Mettez votre roi à l'abri en effectuant le roque:
- Ne pas sortir sa dame prématurément, sinon l'adversaire va l'attaquer
- Développer vos pièces en attaquant ceux de votre adversaire (avoir le tempo)
- Roquez rapidement, de préférence côté Roi
- Ne pas sacrifier de pièces sans motif clair et approprié (calculer la valeur des pièces)
- Activez vos Tours sur une colonne ouverte
- N'abandonnez jamais le contrôle du centre à votre adversaire sans combattre !

Le concept moderne de l'ouverture est lié au plan d'action du milieu de partie. Une fois l'ouverture terminée, vous devez penser au milieu de partie avec les concepts suivants :

- Rendre vos pièces actives
- Contrôler le maximum d'espace sur l'échiquier
- Affaiblir la structure de pion de votre adversaire
- Le contrôle des colonnes, diagonales, et des cases fortes
- Avoir l'initiative (souvent les sacrifices vous donnent l'initiative)
- Décider vers quel secteur de l'échiquier vous allez concentrer vos efforts
- Attaquer les faiblesses (penser attaque double)
- Avoir l'esprit flexible, opter pour des mini-plans
- Ne jamais perdre de vue le temps de votre horloge (gérez votre temps)

Pour les joueurs ayant une cote Élo supérieure à 1400, vous devez commencer à développer vos ouvertures.

Avant de vous bâtir un répertoire d'ouverture, il est important que vous sachiez quel style de joueur que vous êtes. Préférez-vous les parties ouvertes, fermées ou semi-fermées. Êtes-vous un joueur d'attaque, agressif ou bien plus défensif?

À force de jouer des parties et d'étudier des parties de grands maîtres, vous allez tranquillement découvrir le genre de position que vous êtes à l'aise. Une fois trouvée, ne changez pas d'ouverture avant un an parce que vous allez développer une certaine expertise et les victoires seront plus nombreuses.

Si vous passez de 1.e4 à 1.d4 ou bien 1.c4 et même 1.Cf3, vous allez toujours étudier vos ouvertures de façon superficielle, sans profondeur et vos débuts de partie seront horribles.

Si vous ne savez pas quoi jouer, imitez le répertoire d'ouverture de votre joueur préféré (Kasparov, Carlson, Anand, Topalov, etc.). Avec un logiciel comme FRITZ, faites une recherche dans la base de données et jouez une dizaine de parties (annotées si possible) pour savoir si vous êtes à l'aise avec ce genre d'ouverture. Vous allez comprendre les idées cachées et le plan derrière l'ouverture.

Une légère préparation théorique vous rendra plus performants et vous amènera encore plus de plaisir à jouer aux échecs.

### Avec les Blancs

Vous aimez le jeu ouvert, décidez de jouer 1.e4 et commencez à construire votre répertoire d'ouverture.

Les réponses possibles à étudier après 1.e4 :

- |         |   |
|---------|---|
| 1... c5 | Défense Sicilienne (Najdorf, Scheveningen, Dragon, etc.)                        |
| 1... e5 | Grande variété de jeu : Ruy Lopez, Italienne, Écossaise, Philidor, Petrov, etc. |
| 1... e6 | Défense Française   |
| 1... c6 | Défense Caro-Kan  |

1... g6	Défense moderne
1... d6	Défense Pirc
1... d5	Défense Scandinave
1... Cf6	Défense Alekine
1... Cc6	Défense Nimzowitsch

Si vous préférez des ouvertures semi-ouvertes, allez-y avec 1.d4 et commencez à construire votre répertoire d'ouverture contre 1... Cf6, d5, e6, f5, g6, d6, etc.

## Avec les Noirs

Idem, conserver votre répertoire pour un an. Trouvez une ouverture pour répondre à 1.e4, 1.d4, 1.c4. 1.Cf3, 1.g3, 1.b3 et 1.f4

## Conseil d'un maître

Le maître national Steve Bolduc vous recommande de jouer des parties contre un logiciel d'échecs comme Houdini, Fritz ou Rybka, à une cadence moyenne de 15 min/mat en utilisant l'arbre d'ouverture qui est inclus. Jouez les variantes que vous aimez (variante principale ou secondaire) et ensuite, après la partie, consultez la base de données (toujours inclus avec le logiciel) pour connaître quels grands maîtres jouent cette variante.

Ensuite, jouez plusieurs parties de votre grand maître préféré, idéalement avec des parties commentées, pour connaître davantage votre ouverture.

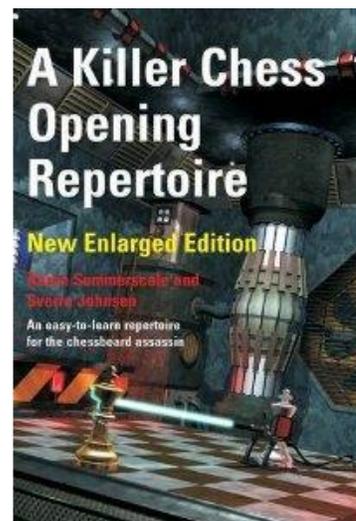
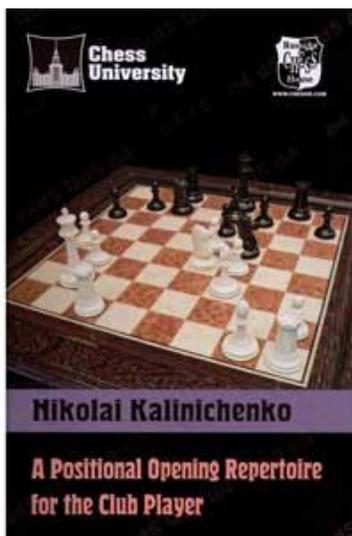
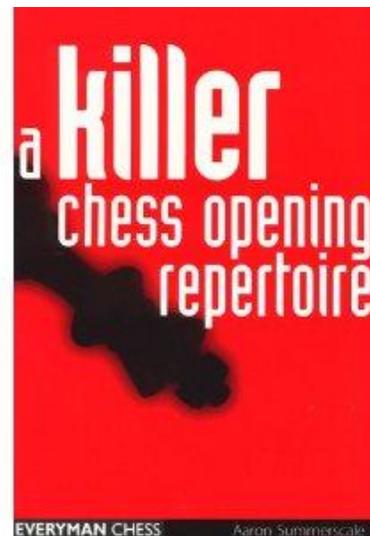
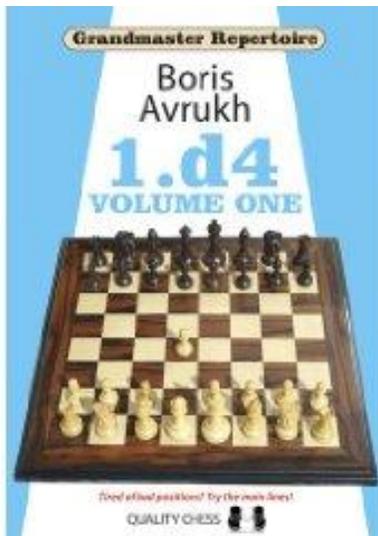
Recommencer ce principe pour chacune des ouvertures que vous voulez apprendre.

Un conseil génial et simple!

## Conseils

Commencer toujours par apprendre les lignes principales et surtout de connaître l'idée cachée dans chacune des ouvertures avec les Blancs et les Noirs. C'est en investissant dans les livres spécifiques à l'ouverture que vous allez découvrir ces secrets bien gardés.

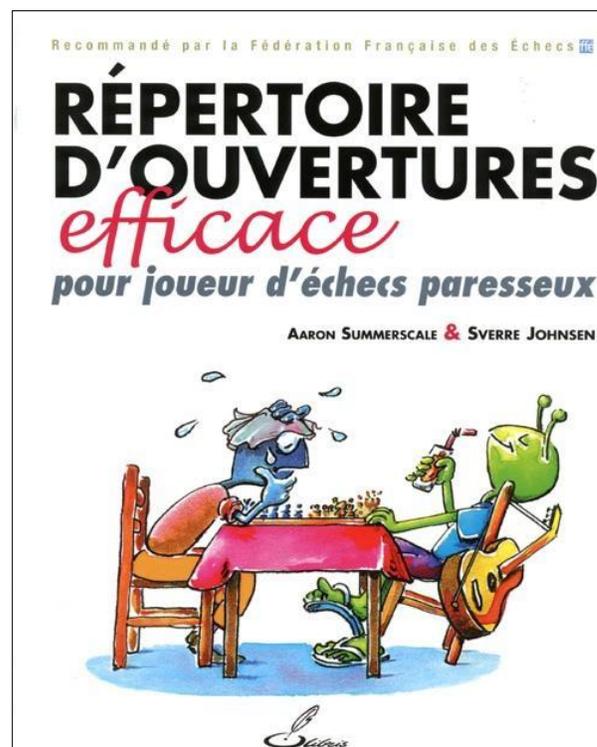
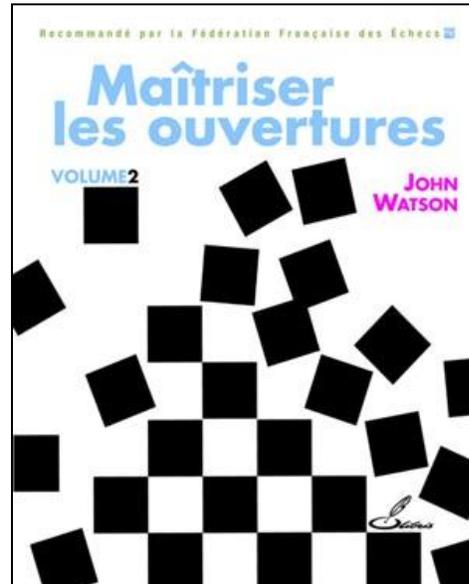
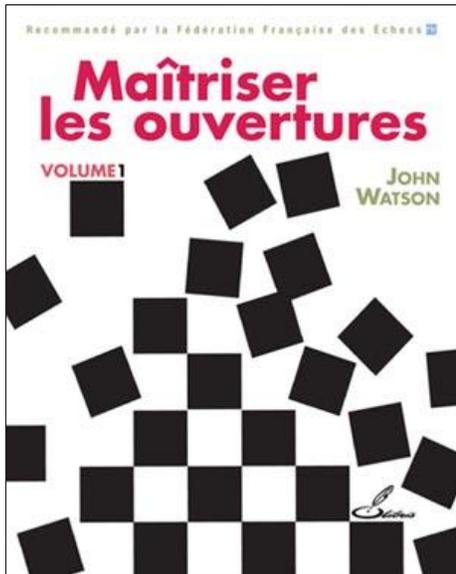
Vous pouvez acheter des livres qui vous suggèrent un répertoire d'ouverture ou qui vont vous aider à choisir. Voici quelques exemples de livres :



D'autres livres sont également très intéressants en français :

**Maîtriser les ouvertures de John Watson** Editeur: Gambit Publications (2006)

Watson offre non seulement une description détaillée des plans et des idées sur l'ouverture par l'ouverture de base, mais insistant sur les interrelations entre un système et un autre.



Je vous donne quatre semaines pour bâtir votre répertoire avec les Blancs et un autre quatre semaines pour votre défensive avec les Noirs. Concentrez-vous sur une couleur à la fois.

## Plan d'étude semaine 19 à 28

	<b>Résolution de problèmes tactiques</b> Livres, Chess Tempo, CT-ART 4.0, etc.	<b>Construire votre répertoire avec les Blancs</b> <b>45 minutes par jour</b>
Sem 19	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Blancs
Sem 20	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Blancs
Sem 21	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Blancs
Sem 22	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Blancs
Sem 23	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées
		<b>Construire votre répertoire avec les Noirs</b> <b>45 minutes par jour</b>
Sem 24	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Noirs
Sem 25	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Noirs
Sem 26	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Noirs
Sem 27	45 minutes de tactique/jour	Études répertoire ouverture Noirs
Sem 28	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées



## Étape 11 : Révision et approfondissement des finales

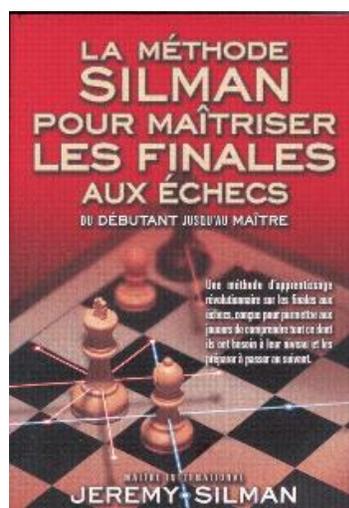
Savoir bien jouer aux échecs passe par la compréhension des finales. Quand vous savez que vous avez une position gagnant dans le milieu de partie, vous simplifiez le jeu en échangeant les pièces, et ensuite, vous remportez la finale grâce à vos connaissances techniques.

Toujours ne pas oublier, votre mémoire à long terme passe la répétition, c'est pour cela que je vous fais réviser vos finales six mois plus tard. Sauf que nous allons commencer au chapitre 3.

Pour ceux qui aiment prendre de l'avance, je vous suggère de lire les chapitres 5 et 6 pour que vous ayez une bonne idée des finales pour joueurs avancés. Plus que vous allez connaître vos finales, meilleure sera vos résultats.

### Plan d'étude semaine 29 à 33

	<b>Résolution de problèmes tactiques</b> Livres, Chess Tempo, CT-ART 4.0, etc.	<b>Études des finales /45 minutes/jour</b> <b>La méthode Silman pour maîtriser les</b> <b>finales aux échecs</b>
Sem 29	45 minutes de tactique/jour	Chapitre 3 (1200 – 1399)
Sem 30	45 minutes de tactique/jour	Chapitre 4 (1400 – 1599)
Sem 31	45 minutes de tactique/jour	Chapitre 5 (1600 – 1799)
Sem 32	45 minutes de tactique/jour	Chapitre 6 (1800 – 1999)
Sem 33	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées



## Étape 12 : Habiletés tactiques : 46 problèmes à résoudre

Pratiquer la tactique met vos talents échiquéens en action. C'est un défi contre vous-même. C'est très important de vous développer avec la méthode « **Échecs Vision 360°** ». C'est pourquoi j'insiste sur le processus mental des GM pour que vous puissiez vous améliorer rapidement. Concentrez-vous sur la bonne manière de réfléchir.

Donc, toujours vérifier après chacun des coups :

- Tous les **ÉCHECS** possibles
- Toutes les **CAPTURES** possibles
- Toutes les **MENACES** possibles
- Tous les **ÉCHANGES** directs

1) Trait aux Blancs



2) Trait aux Blancs



3) Trait aux Blancs



4) Trait aux Blancs



5) Trait aux Blancs



6) Trait aux Blancs



7) Trait aux Blancs



8) Trait aux Blancs



9) Trait aux Blancs



10) Trait aux Blancs



11) Trait aux Blancs



12) Trait aux Blancs



13) Trait aux Blancs



14) Trait aux Blancs



15) Trait aux Blancs



16) Trait aux Blancs



17) Trait aux Blancs



18) Trait aux Blancs



19) Trait aux Blancs



20) Trait aux Blancs



21) Trait aux Blancs



22) Trait aux Blancs



23) Trait aux Blancs



24) Trait aux Blancs



25) Trait aux Blancs



26) Trait aux Blancs



27) Trait aux Blancs



28) Trait aux Blancs



29) Trait aux Blancs



30) Trait aux Noirs



31) Trait aux Noirs



32) Trait aux Noirs



33) Trait aux Noirs



34) Trait aux Noirs



35) Trait aux Noirs



36) Trait aux Noirs



37) Trait aux Noirs



38) Trait aux Noirs



39) Trait aux Noirs



40) Trait aux Noirs



41) Trait aux Noirs



42) Trait aux Noirs



43) Trait aux Noirs



44) Trait aux Noirs



45) Trait aux Noirs



46) Trait aux Noirs



## Étape 13 : Réponses aux 46 problèmes à résoudre

- 1) Éliminer le défenseur : 1.Fxb8 Txb8 2.Da4+ Fd7 3.Dxa5
- 2) Gagne un pion : 1.Cg5 Fe6 2.Fxe6 fxe6 3. Cxe6 (si 1... d5 2.exd5 Cxd5? 3.Cxd5 Dxc5 4.Cxc7
- 3) Gagne un pion : 1.Cxe5 dxe5 2.Dh5 g6 3.Dxe5+
- 4) 1.Fxh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5 (menace Dh7 #) Dxc5 4. Dxc5
- 5) 1.Rb6 (menace Te8 #) Td8 2.Rc7 attaque la Tour 3. Ta4 #
- 6) Les blancs annulent avec 1.Tf2 exf2 pat (si 1... Re4 2.Tf7 = avec des échecs perpétuels par l'arrière)
- 7) Connaître ses finales : 1.Fxd4 Fxd4 2.b4+ axb4 3.axb4+ Rxb4 4.Rxd4
- 8) Promotion du pion : 1.Dxf6 Rxf6 2.Ce6 (empêche le Roi Noir de capturer le pion blanc h) Rxe6 3.h7suivi de 4. h8 = Dame
- 9) L'art de jouer les pions : 1.f4+ Rd6 2.f5 et les blancs gagnent la finale
- 10) Mat en deux : 1.Dd8+ Rxc6 2.Fxd7 #
- 11) Interférence : 1.Fg4! (la Dame Noire ne protège plus le Fe4) suivi 2.TxFe4 ou Txe5)
- 12) 1.Fxc6+ Dxc6 2.Dxb8 #
- 13) 1.Txb7! Txb7 2.Fc6! attaque la Tour en b7 et attaque à la découverte sur la Dame Noire en jouant 3.Cf3+
- 14) 1.Dxb5! Dxb5 2.Fxf6 Te1+ 3.Txe1 Dc6 4.g5 suivi de 5.Td1 ou Th1
- 15) 1.Dxf8 Txf8 2.Txf8 Rxf8 3.Cxe6+ suivi de Cxc7 (si 1... Rxf8 2.Cxe6+ suivi de Cxc7)
- 16) 1.Txf6 Rxf6 2Dxb6! Dxb6 3.Cd7+ suivi de Cxb6
- 17) 1.Ce5 Fe6 2.Fxe6 fxe6 3.Dh5 g6 4.Cxc6 Cf6 5.Db5+ Dd7 6.Dxd7 Rxd7 7.Cxh8 (Si 1...Fxd1 2.Fxf7 #)
- 18) 1.Cb5! Dxb5 2.Fxb5 (si 1... Dxd4 2.Cxd6 #)
- 19) 1.Txe5 dxe5 2.Cf5 #
- 20) Position classique qui arrive souvent : 1.Fh7+ Rh8 2.Fg6+ Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Dxf7 #
- 21) Qu'est que je vous disais précédemment : 1.Td3 Fxd3 2.Fxd3 Te5 3.Fh7+ Rh8 4.Fg6+ Rg8 5.Dh7+ Rf8 6.Dxf7 #
- 22) Doubles échecs : 1.Ta8+ Rxa8 2.Cb6+ Rb8 3.Ta8 #
- 23) Mat classique à retenir avec Cavalier et Fou : 1.Dxh6 gxh6 2.Cf7 ++ Rg8 3.Ch6 #
- 24) Principe d'attraction : 1.Dh7+ Rxh7 2.Cxf6 #
- 25) Attraction pour sauver la Dame blanche clouée : 1.Tf8+ Rxf8 2.Ce6+ Rf7 3.Cxd4
- 26) Blocage d'une case clé : 1.Dh7+ Rf8 2.e7+! Txe7 3.Dh8 #
- 27) Blocage : 1.b4+! Fxb4 2.Fb6+ axb6 3.Dxa8 #
- 28) Une belle combinaison force : 1.Cc5 Rb8 2Cd7 Rc8 3.Cb6 Rb8 4.Dc8 Txc8 5.Cd7+
- 29) 1.Dxf7 Fd7 (si 1... Fxd7 2.Cxf7 #) 2.Dg8 Txg8 3.Cf7 #

**Trait aux noirs**

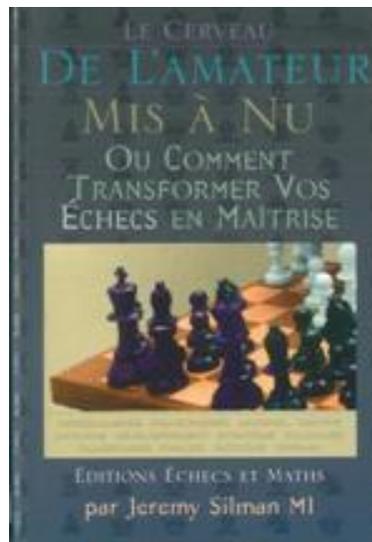
- 30) 1... Td1 2.Ta2 Dg5+ 3.Rh1 Txf1 # (si 2.Txd1 Dxf2 3.Rh1 Df3 #)
- 31) Faiblesse sur la première rangée : 1... Dd2! 2.Df3 Te1!
- 32) Faiblesse sur la première rangée : 1... Db2 (suivi du mat ou Dxc3) 2.Dxb2 Td1 # (si 2.De1 Dxc3 3.Dxc3 Td1 #)
- 33) Faiblesse sur la première rangée : 1... Da6 2.Dc3 Df1+ 3.Txf1 Txf1 # (Si 2.Dxa6 Txe1 #)
- 34) L'évacuation d'une case clé : 1... Fg3! Suivi de 2... Th4 #
- 35) L'évacuation d'une case clé : 1... Te5 gagne 2.T1xe5 Dxc4+ 3.Rf1 Dg2+ 4.Re1 Dg1 # (si 2.Txd7 Txe1+)
- 36) Élimination d'un défenseur : 1... Fxd1! 2.Cxd1 Txd1 3.Txd1 Cf2 (si 2.exd3 Ff3+ 3.Fg2 Txc2)
- 37) L'interception d'une ligne : 1... Cxh2 2.Rxh2 Td3! (interception) 3.Fxd3 Dxc3+ 4.Rh1 Dg2 #
- 38) L'interception de la 1re rangée : 1... Tc1+ 2.Fxc1 Dh3+ 3.Th2 Df1 #
- 39) Coup intermédiaire : 1... b5! 2.Fxb5 Cc7 (Fou et Cavalier sont attaqués)
- 40) Coup intermédiaire gagnant : 1... Txf6 2.Fxf6 Tf5+ 3.Re2 Cf7 (attaque la Tour) suivi de Txf6
- 41) Échec intermédiaire : 1... Dc6! 2.Dxc6 Txd1+ Rg2 bxc6
- 42) Échec intermédiaire : 1... Db6 2.Dxb6 Cxe2+ 3.Rh1 axb6
- 43) Avantage d'espace : 1... Dxf2 2.Fxf2 Fxf2 #
- 44) Avantage d'espace : 1... Cd4! (vise les cases faibles f3 et c2) 2.exd4 De4+ 3.De2 Dxe2 #
- 45) Avantage d'espace : 1... Te1+ 2.Rh2 Dxd3 3.Txd3 Txb1 -+ (Si 2.Txe1 Dxd3)
- 46) 1... Cf3+ 2.gxf3 Tg6+ 3.Rh2 Dxf1 avec menace de mat Dg1 ou Dg2

## Étape 14 : Perfectionnement du milieu de partie

Toutes les phases du jeu sont importantes. Encore une fois, je reviens avec un livre de Jeremy Silman « *Le cerveau de l'amateur mis à nu OU Comment transformer vos échecs en maîtrise* » pour améliorer vos habiletés en milieu de partie.

Sa méthode d'enseignement s'attarde sur la compréhension des déséquilibres. Dès que vous maîtrisez ce principe, vous trouvez votre plan pour gagner vos parties

Les livres de Silman sont la base des échecs pour progresser. Prenez le temps de bien comprendre chacun des chapitres pour parfaire vos connaissances. Est-ce que votre cerveau fonctionne de la même façon que ses élèves? À vous de le découvrir...



### Plan d'étude semaine 34 à 39

	Résolution de problèmes tactiques Livres, Chess Tempo, CT-ART 4.0, etc.	Milieu de partie/45 minutes/jour Le cerveau de l'amateur mis à nu
Sem 34	45 minutes de tactique/jour	Section un et deux
Sem 35	45 minutes de tactique/jour	Section trois et quatre
Sem 36	45 minutes de tactique/jour	Section cinq et six
Sem 37	45 minutes de tactique/jour	Section sept, huit et neuf
Sem 38	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées
Sem 39	45 minutes de tactique/jour	Section dix, onze et douze

## Étape 15 : Comment analyser une partie d'échecs

Dans les faits, quand vous perdrez une partie d'échecs, vous devez admettre qu'il y a quelque chose qui ne va pas dans votre jeu. Vous devez prendre le temps d'analyser vos propres parties en profondeur afin d'identifier les types d'erreur que vous avez commise et de découvrir dans quelles situations il vous faut améliorer votre méthode de prise de décision.

Pour progresser aux échecs, vous devez passer par les quatre cycles suivants :

1. Pratiquer
2. Analyser
3. Étudier
4. Jouer en tournoi (votre examen)

Vous avez PRATIQUÉ à votre club d'échecs, sur internet ou contre votre ordinateur. Maintenant, il faut passer au second niveau, ANALYSER vos parties.

J'entends déjà votre question, **comment fait-on pour analyser une partie d'échecs?**

L'objectif premier de l'analyse de votre partie d'échecs, c'est de comprendre le pourquoi que vous avez perdu ou gagné la partie. De trouver dans quelle phase du jeu (ouverture, milieu ou finale) l'endroit où il y a lieu le moment critique, l'endroit où le vent à tourner à votre avantage ou à votre désavantage.

Pour Igor Khmelnitsky, entraîneur d'échecs aux États-Unis depuis 1991. Les quatre objectifs critiques qu'il faut essayer d'atteindre durant votre analyse sont :

1. Vérifier votre préparation théorique.
2. Découvrir le tournant de la partie et évaluer votre prise de décision lors de ces moments.
3. Trouver et classer vos propres erreurs (tactiques ou stratégiques, en attaque ou en défenses, etc.)
4. Découvrir de nouvelles idées, de meilleurs coups et analyser ce qui aurait pu se produire s'ils avaient été joués.

Si vous avez les moyens financiers, je vous recommande d'analyser vos parties avec un maître des échecs parce que sa maîtrise du jeu et surtout ses conseils vont vous permettre de retenir ceux-ci beaucoup plus facilement et longtemps. Sinon, utiliser des logiciels comme Houdini ou Fritz pour analyser vos parties.

L'important, avec l'utilisation de logiciel d'échecs, c'est de laisser un minimum de trois minutes par coup pour avoir le meilleur coup candidat à jouer ou de trouver la combinaison gagnante. Rien cependant ne remplacera le naturel d'un échange verbal ou écrit avec un maître.

Pour vous aider à mieux comprendre l'analyse d'une partie d'échecs, voici en détail tous les points à observer durant votre analyse dans chacune des phases du jeu.

## L'ouverture

(Vérifier votre préparation théorique : Igor Khmel'nitsky)

L'ouverture est l'une des phases les plus complexes qu'un joueur doit maîtriser. La théorie évolue constamment et les variantes sont de plus en plus poussées. Vous devez apprendre et comprendre les fondements de l'ouverture et mémoriser les variantes de façon aussi exacte que possible.

### Qui connaissait les coups théoriques le plus loin dans l'ouverture?

#### L'autre?

Ceci est le premier indicateur que vous devez passer plus de temps à étudier les ouvertures. Est-ce déjà le tournant de la partie qui vous a fait perdre la partie?

#### Vous?

Bravo! Mais est-ce que vous avez pris le temps durant la partie de trouver pourquoi le coup joué par votre adversaire (non théorique) est mauvais? Si les maîtres et les grands maîtres ne jouent pas ce coup, c'est parce que cela vous donne un avantage (positionnel, matériel, initiative, etc.). Avez-vous trouvé le bon coup sur l'échiquier lors de votre partie?

## 12 questions à se poser durant votre analyse

« Découvrir le tournant de la partie et évaluer votre prise de décision lors de ces moments » Igor Khmel'nitsky)

1. Avez-vous toujours joué les bons coups candidats en accord avec le plan?
2. Avez-vous vu vos combinaisons ou bien celles de votre adversaire? Pourquoi?
3. Avez-vous donné des pièces ou des pions qui étaient non protégés?
4. Qui a le meilleur développement et positionnement des pièces?
5. Qui a les pièces les plus mobiles, celui qui a l'avantage de l'espace?
6. Qui contrôle le centre?
7. Lequel des Rois est en meilleure sécurité?
8. Avez-vous remarqué et exploité les cases faibles et fortes?
9. Qui a la meilleure structure de Pions?
10. Qui a la domination des colonnes et diagonales ouvertes?
11. Qui a l'avantage matériel?
12. Qui avait l'initiative durant la partie?

Quand on réfléchit bien, il est clair que l'analyse de nos parties nous permet de nous améliorer très rapidement, à condition de prendre le temps d'approfondir et d'ajuster notre répertoire d'ouverture.

## Étape 16 : Perfectionner votre répertoire d'ouverture

Vous venez d'analyser vos parties, alors, c'est le temps d'apporter les ajustements nécessaires à votre répertoire d'ouverture avec les Blancs et les Noirs.

Une bonne méthode pour étudier les ouvertures, c'est de trouver une explication pour l'ordre de chacun des coups. C'est avec cette explication que vous allez retenir les variantes dans votre cerveau. Il y a une raison pour chacun des coups, découvrez-le.

Prenez votre livre, trouvez l'idée générale, le concept et les stratégies de votre ouverture.

**Les GM (grands maîtres) d'échecs recommandent d'analyser 50 parties de GM sur la même ouverture spécifique pour voir les différents schémas (patterns) de jeu et le plan de développement des pièces. De cette façon, vous serez un fort joueur pour le milieu de jeu et la finale.**

L'idée des 50 parties est de voir comment deux GM essaient de faire évoluer leur jeu et comment ils arrivent à contrer les plans de l'autre. Durant une de vos parties par la suite, vous aurez l'idée comment poursuivre votre partie et atteindre la victoire.

Vous avez deux mois pour travailler votre répertoire d'ouverture.

### Plan d'étude semaine 40 à 52

	Résolution de problèmes tactiques Livres, Chess Tempo, CT-ART 4.0, etc.	Répertoire d'ouverture 45 minutes/jour
Sem 40	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Blancs
Sem 41	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Blancs
Sem 42	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Noirs
Sem 43	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Noirs
Sem 44	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées
Sem 45	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Blancs
Sem 46	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Blancs
Sem 47	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Noirs
Sem 48	45 minutes de tactique/jour	Amélioration ouverture avec les Noirs
Sem 49	<b>À toutes les 4 semaines</b>	<b>Étudier des parties complètes de GM :</b> Revue d'échecs ou livres, parties annotées
Sem 50	45 minutes de tactique/jour	Jouer, analyser, correctifs ouvertures
Sem 51	45 minutes de tactique/jour	Jouer, analyser, correctifs ouvertures
Sem 52	45 minutes de tactique/jour	Jouer, analyser, correctifs ouvertures

## Suggestions de livres pour les finales

### En français

[QUESTIONS REPONSES PRATIQUES POUR LES FINALES](#) par EDMAR MEDNIS (1991)

[LA STRATEGIE DANS LES FINALES](#) par MIKHAÏL I. CHERECHEVSKI (1993)

[LES FINALES T01](#) par ALAIN VILLENEUVE (1998)

[LES FINALES T02](#) par ALAIN VILLENEUVE (1999)

[Entraînement aux finales](#) de Bernd Rosen et Vincent Moret (2010)

### En Anglais

[Nunn's Chess Endings volume 1](#) par John Nunn (2010)

[Nunn's Chess Endings Volume 2](#) par John Nunn (23 2010)

[Fundamental Chess Endings](#) par Karsten Muller et Frank Lamprecht (2001)

[Chess Endings: Essential Knowledge](#) par Yuri Averbakh (2003)

[Winning Chess Endings](#) par Yasser Seirawan (Paperback - Oct 1 2003)

[Batsford Chess Endings](#) par Jon Speelman, Bob Wade, et Jon Tisdall (2001)

[Basic Chess Endings](#) par Reuben Fine et Pal Benko (2003)

---

## Suggestions de livres pour les parties commentées

### En français

[Les Parties d'échecs de Bobby Fischer](#) par Robert G. Wade et Kevin J. O'Connell (April 2 1993)

[CHAMPIONS DU MONDE DU JEU D'ECHECS T01 \(LES\)](#) par GEDEON BARCZA, LASZLO ALFODY, et JENO KAPU (1985)

[CHAMPIONS DU MONDE DU JEU D'ÉCHECS T02 \(LES\)](#) par GÉDÉON BARCZA, LASZLO ALFODY, et JENO KAPU (1987)

[Mes 50 meilleures parties échecs](#) par Bent Larsen (1992)

[Les 100 meilleures parties de Spassky. échecs](#) de Cafferty B (1973)

[Secrets des grandes parties au coup par coup](#) de Jean Hébert (2001)

[Les échecs : l'art de la planification : Analyse de 36 parties, coup par coup](#) de Neil McDonald et Marc Puel (2008)

### En Anglais

[My 60 Memorable Games](#) par Bobby Fischer (Paperback - April 7 2009)

[Bobby Fischer: The Career and Complete Games of the American World Chess Champion](#) par Karsten Mueller et Larry Evans (2010)

[Bobby Fischer for Beginners: Most Famous Chess Player Explained](#) par Renzo Verwer (2010)

[Learn from Bobby Fischer's Greatest Games](#) par Eric Schiller (2009)

Karpovs Strategic Wins 1: The Making of a Champion: 1961-1985, Tibor Karolyi

[Garry Kasparov on Modern Chess, Part One: Revolution in the 70's](#) par Garry Kasparov (2007)

Garry Kasparov on Modern Chess, Part Two: Kasparov vs Karpov 1975-1985 par Garry Kasparov (2008)

[Garry Kasparov on Modern Chess, Part Three: Kasparov v Karpov 1986-1987](#) par Garry Kasparov ( 2009)

[Garry Kasparov on Modern Chess, Part 4: Kasparov v Karpov 1988-2009](#) par Garry Kasparov (2010)

[Kasparov's Fighting Chess 1999-2005](#) par Tibor Karolyi et Nick Aplin (2006)

[Chess Secrets: Great Attackers: Learn from Kasparov, Tal and Stein](#) par Colin Crouch (2009)

[Garry Kasparov's Greatest Chess Games volume 1](#) par Igor Stohl (2005)

[Chess Duels with the Champions](#) par Yasser Seirawan (2010)

[Zurich International Chess Tournament, 1953](#) par David Bronstein (1979)

## Suggestions de livres pour les exercices tactiques

### En français

[1001 exercices d'échecs](#) de John Emms et Olivier Letréguilly (2009)

[100 exercices pour progresser aux échecs](#) de Nicolas Giffard et Jacques Elbilia (2002)

[Tactiques gagnantes aux échecs](#) de Yasser Seirawan, et al. (2008)

[Mat ! : Exercices et jeux](#) de Jacques Priser (2008)

### En Anglais

[Chess: 5334 Problems, Combinations, and Games](#) par Laszlo Polgar et Bruce Pandolfini (2010)

[The Complete Chess Workout: Train Your Brain with 1200 Puzzles!](#) par Richard Palliser (2007)

[John Nunn's Chess Puzzle Book](#) par John Nunn (2009)

[Chess Tactics for Champions: A step-by-step guide to using tactics and combinations the Polgar way](#) par Susan Polgar et Paul Truong (2006)

[The Ultimate Chess Puzzle Book](#) par John Emms (2001)

[The Giant Chess Puzzle Book](#) par Zenon Franco (2010)

[Chess Combinations: An Improving Players Puzzle Book](#) par Everyman Chess (1999)

[Winning Chess Puzzles for Kids](#) par Jeff Coakley (2006)

[Forcing Chess Moves: The Key to Better Calculation](#) par Charles Hertan (2008)

## Conclusion

Aux échecs, il y a une compétence fondamentale qui passe avant tout, savoir calculer. C'est pourquoi, chaque jour, je vous ai recommandé de pratiquer 45 minutes/jour de tactiques.

La tactique ne sert pas seulement à devenir un meilleur attaquant, il sert également à devenir plus fort en défenses. En connaissant toutes les manœuvres tactiques, vous allez pouvoir contrer votre adversaire. Vous allez voir toutes les combinaisons que votre adversaire vous réserve.

Le plus important à retenir, c'est le processus mental de réflexion. Mettez-le en application tout le temps, du début jusqu'à la fin de vos parties.

### À vérifier après chacun des coups, autant du côté des Blancs que des Noirs

- Tous les **ÉCHECS** possibles
- Toutes les **CAPTURES** possibles
- Toutes les **MENACES** possibles
- Tous les **COUPS DIRECTS** avec échanges possibles
- S'il n'y a aucuns **échecs**, **captures** ou **menaces** possibles, alors, votre stratégie est d'**ACTIVER** une de vos pièces ou **MINIMISER** celles de votre adversaire. Créez des déséquilibres et exploitez-le!

Pour devenir un expert aux échecs, vous devez étudier les ouvertures, le milieu de partie, les finales, jouer des parties de GM et pratiquer quotidiennement votre vision tactique.

### Écrivez-moi

Si ce livre vous a permis de vous améliorer et de structurer vos études des échecs, envoyez-moi vos commentaires à [barre@videotron.ca](mailto:barre@videotron.ca).

