

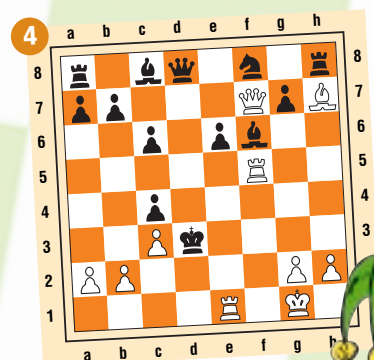
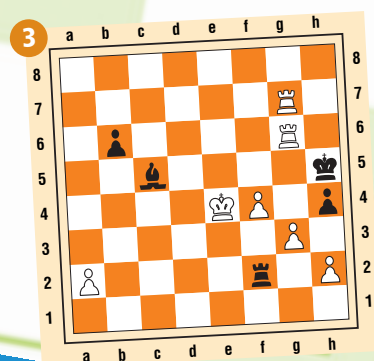
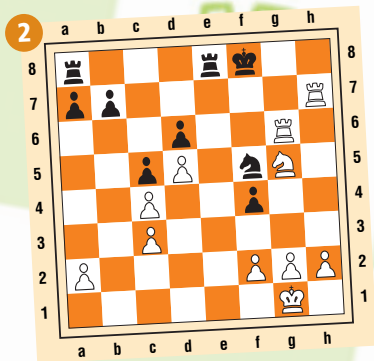
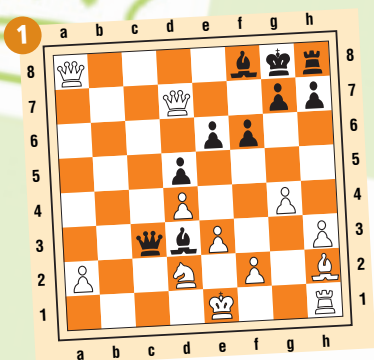
Spécial

José-Raoul Capablanca

En 1921, Capablanca devint le 3^e champion du monde en battant Emmanuel Lasker. Naturel, aisance, clarté et profondeur, tels sont les maîtres mots qui résument le génie de Capablanca, surnommé "l'invincible". Son style positionnel et sa technique sont légendaires.



Les Blancs matent en un coup



exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 4 Niveau 3 Parcours du Fou
- p. 5 Niveau 4 Parcours de la Tour

partie commentée p. 6

Rubinstein - Bogoljubow (1922)

quiz p. 7

Antonin Guérin, le chef de file des jeunes Troyens

N'en déplaise à Jean Giraudoux, la guerre de Troyes aura bien lieu. Elle se déroulera du 11 au 18 avril prochains et aura pour champ de bataille un échiquier de 64 cases. Un ou même plutôt plusieurs centaines. Car ce sont plus d'un millier de jeunes combattants qui envahiront très pacifiquement l'Espace Argence de la capitale de l'Aube à l'occasion des championnats de France des jeunes. Dans ce remake réactualisé du célèbre péplum, Antonin Guérin pourrait bien reprendre le rôle de Brad Pitt. Le jeune Troyen (de la ville de Troyes !) a déjà la longue chevelure aux boucles d'or du célèbre héros Achille. Et assurément également la musculature puisqu'il est champion départemental de karaté et ceinture marron de la discipline.



Antonin sera le local de ces championnats de France des jeunes. Champion minime de Champagne-Ardenne, le jeune garçon sera chez lui à l'Espace Argence. Ou tout comme. « Je pourrai venir à pied ou à vélo ». Un petit avantage non négligeable vis-à-vis des autres participants. « Notamment au niveau de l'hébergement, car je dormirai chez moi ». Sans compter les supporters, puisque sur les épaules d'Antonin reposeront un peu les espoirs de toute une ville et même d'un département. Il est en effet le seul jeune champion régional de

l'Aube et a donc de fait gagné sa qualification pour son premier championnat de France très légitimement sur l'échiquier.

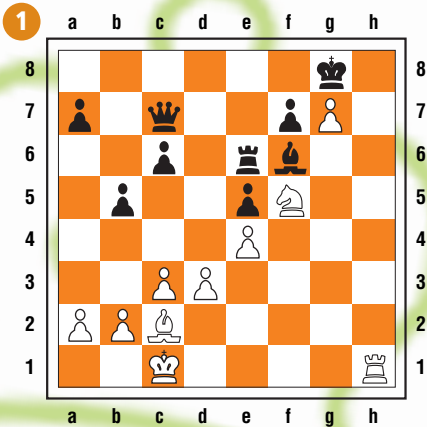
Après avoir appris la marche des pièces à l'âge de 8 ans, Antonin a rejoint le club de l'Échiquier Audois qu'il n'a jamais quitté depuis. Bel exemple de fidélité. Antonin travaille avec Philippe Guyot, l'entraîneur local. Il avoue ne pas avoir encore de joueur modèle et se fixe des objectifs modestes. « J'aimerais déjà passer au-dessus de 2000 Elo ». Le titre de champion de France sur ses terres ? « Il ne faut pas rêver ! » (rires). Il n'est jamais interdit de le faire. Au contraire, même.





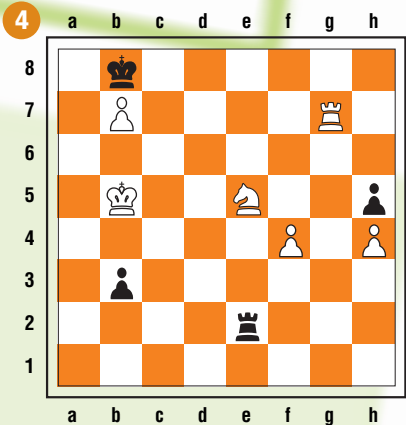
Voyons si tu es aussi fort que "l'invincible" Capablanca !

Les Blancs matent. Facile !



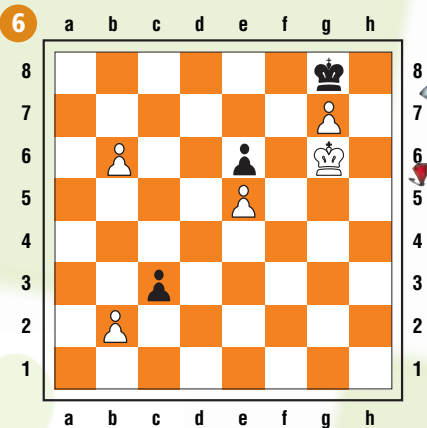
3 pts

Belle coordination des pièces.
Les Blancs matent.



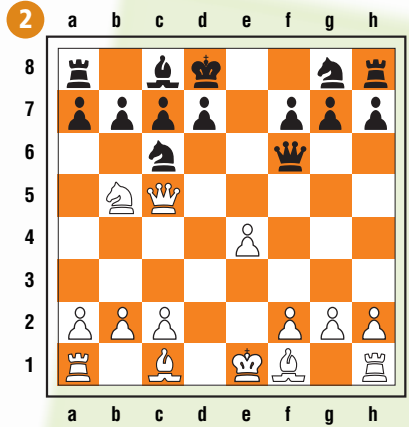
3 pts

Comment gagner cette partie
avec les Blancs ?



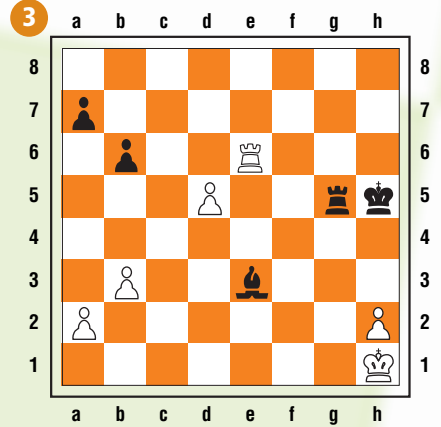
4 pts

Ouverture catastrophique pour les Noirs.
Les Blancs matent.



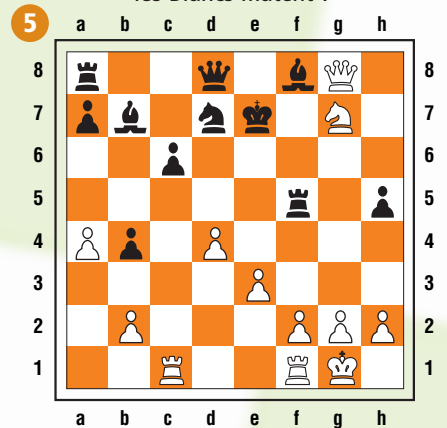
3 pts

Les Noirs matent.



3 pts

Le couple C+D est terrible :
les Blancs matent !



4 pts

“ Il est difficile de juger
et de comparer les talents,
mais je pense que
Capablanca a été le joueur
le plus talentueux
de l'histoire. ”

Anatoly Karpov



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

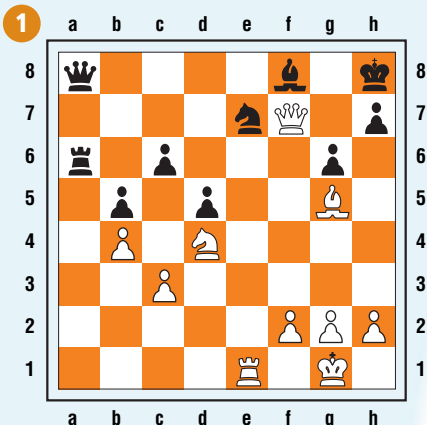
De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !
De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu sais mater, mais vérifie avant de jouer !
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable qui réfléchit avant de jouer. Tu peux passer au parcours du Cavalier.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



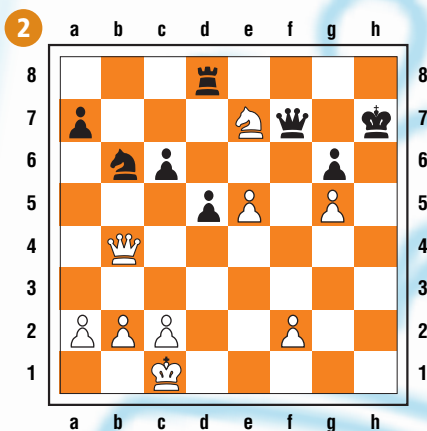
Voyons ta vision tactique ainsi que ta technique en finale...
Es-tu un Cavalier de bronze, d'argent ou un Cavalier d'or ?
À toi de jouer !

Mat en 2 pour les Blancs. Facile !



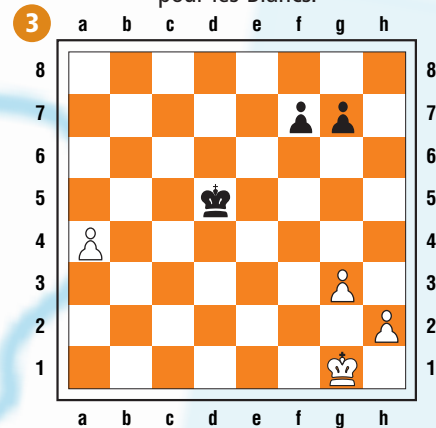
3 pts

Encore un simple mat en 2 pour les Blancs.



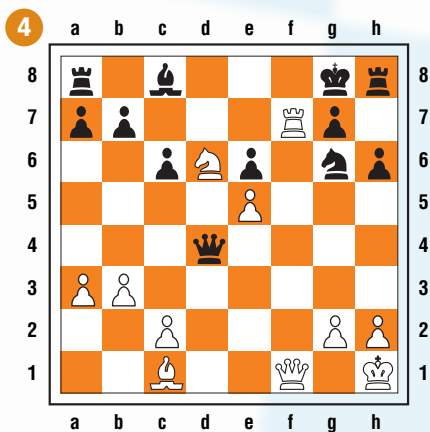
3 pts

Voyons ta technique : donne un plan de gain pour les Blancs.



4 pts

Un puissant mat en 2 pour les Blancs.

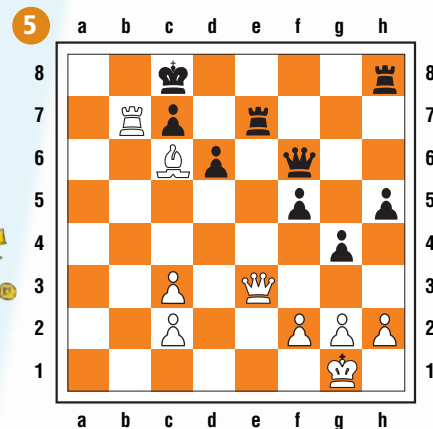


3 pts

“ On n'a jamais que l'âge auquel on a commencé à jouer aux échecs, car après on cesse de vieillir. ”

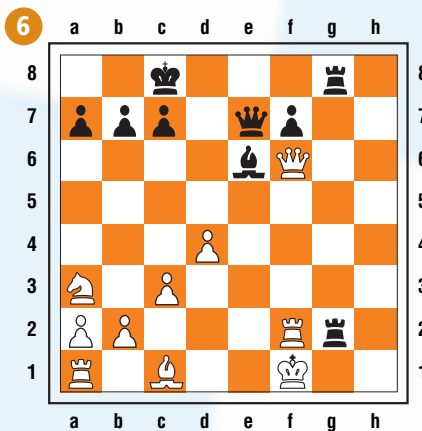
Capablanca

Un élégant mat en 2 pour les Blancs.

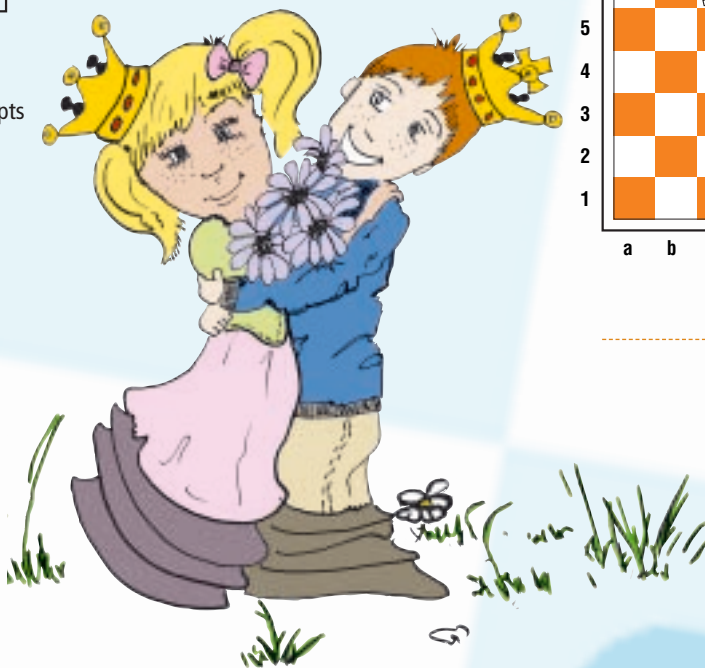


3 pts

Un joli mat en 2 pour les Noirs cette fois



4 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu as une bonne vision du jeu, mais il faut encore t'entraîner.

De 10 à 15 points : Tu es un Cavalier d'argent. Tu vois vite mais vérifie tes coups avant de les jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or ! Tu excelles dans les "petites combinaisons à la Capablanca" !

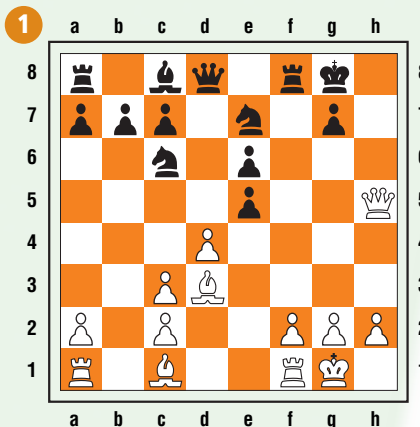
solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours du Fou

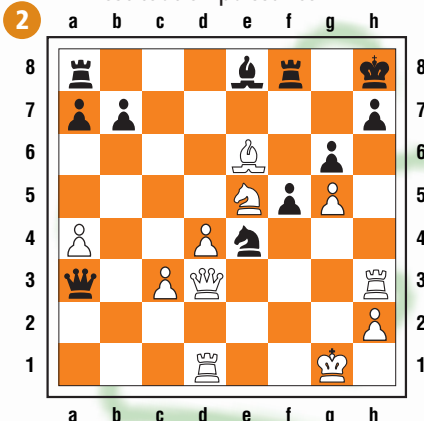
Il te faudra une bonne vision tactique et beaucoup d'imagination. Es-tu un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or ?

Un mat en 3 classique pour les Blancs.



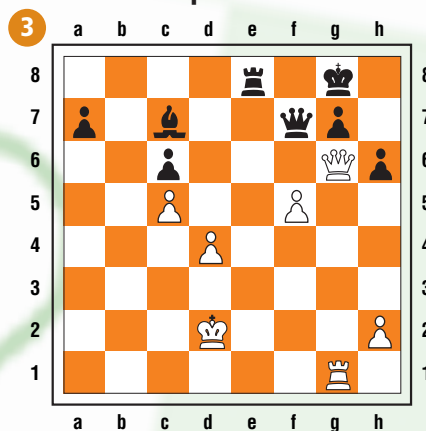
3 pts

Cette fois-ci, le mat en 3 pour les Blancs est tout en puissance !



3 pts

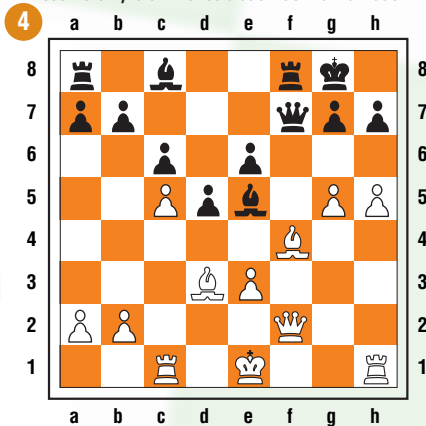
Mat en 3 pour les Noirs.



3 pts

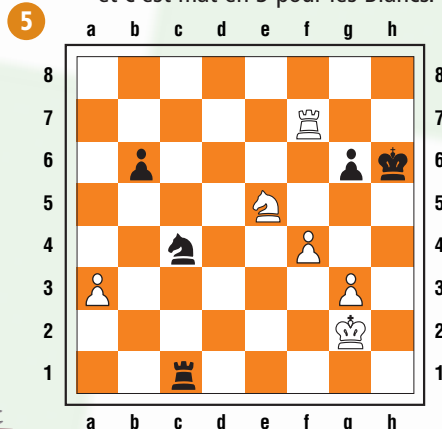
Comment poursuivre l'attaque avec les Blancs ?

Attention, donne toutes les variantes !



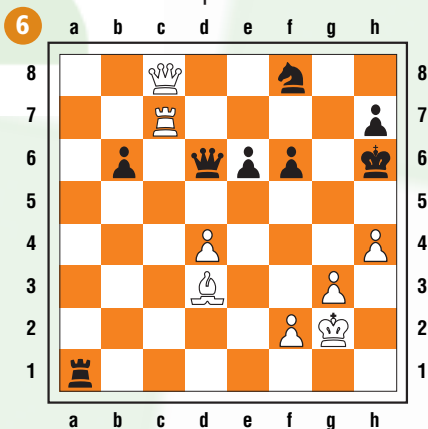
3 pts

Une pirouette du Cavalier et c'est mat en 3 pour les Blancs.

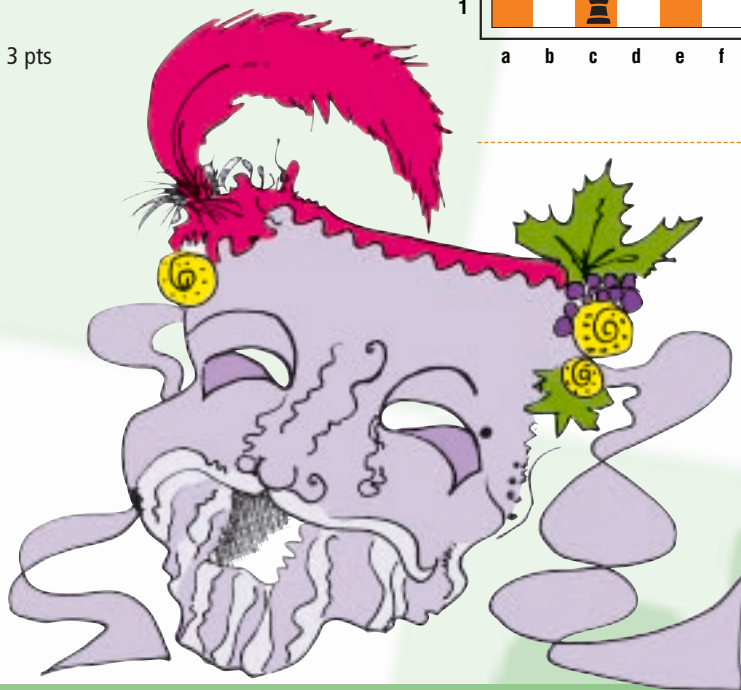


4 pts

1921 : combat de titans entre Capablanca et Lasker. Les Blancs placent un mat en 3 !



4 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Fou de bronze. Il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as une bonne vision tactique mais tu dois vérifier tes coups avant de jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or ! Ta force de calcul est redoutable ! Les tactiques en 3 coups ? Facile ! Tu peux passer au niveau suivant, le terrible parcours de la Tour, que peu de joueurs ont réussi.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours de la Tour

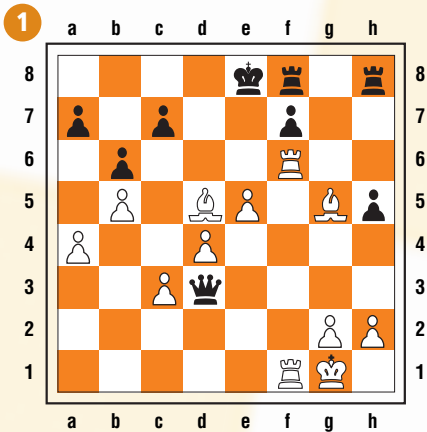
Montre tes talents dans les positions d'attaque.

Attention, donne toutes les variantes !

Es-tu un Tour de bronze, d'argent ou une Tour d'or ?

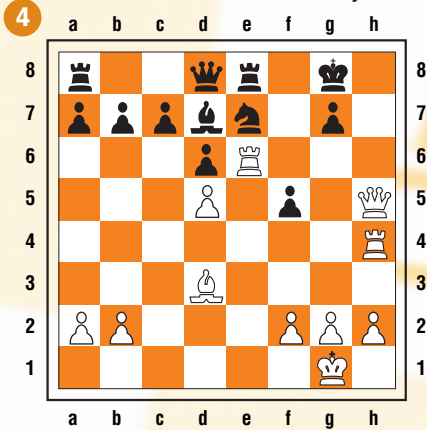
Bon courage et bonne chance !

Mat en 4 coups pour les Blancs.



3 pts

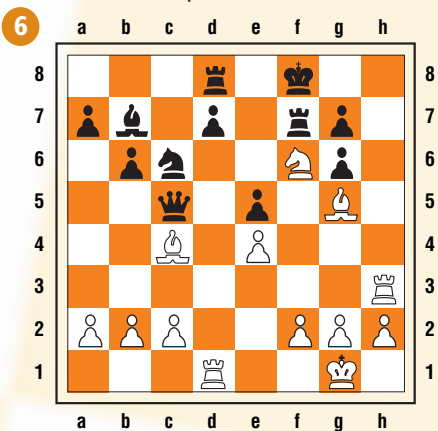
Un joli coup qui ouvre le roque noir et c'est mat en 4. Les Blancs jouent.



4 pts

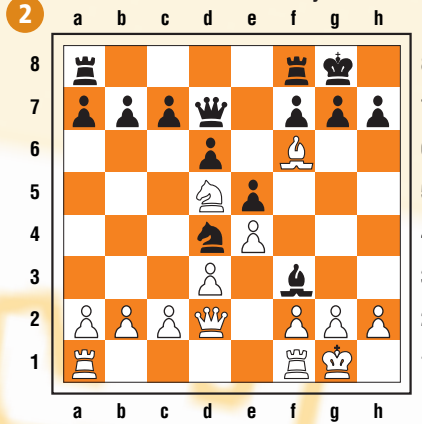
Comme toujours, les pièces de Capablanca sont parfaitement coordonnées.

Mat en 4 pour les Blancs !



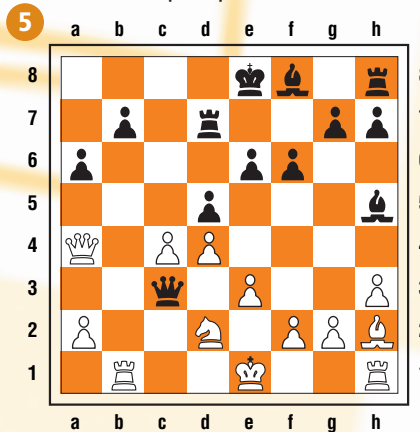
4 pts

Une attaque de mat classique à connaître. Aux Blancs de jouer.



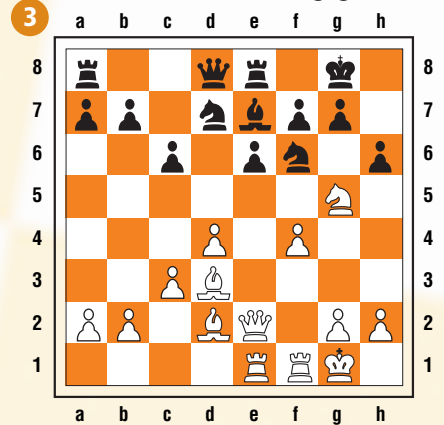
3 pts

Les Blancs terminent la partie avec un coup surprenant...



4 pts

Là encore, un schéma d'attaque à connaître. Les Blancs gagnent...



3 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es une Tour d'argent. Tu vois bien les tactiques, mais calcule toutes les variantes et vérifie tes coups avant de jouer.

Plus de 15 points : Terrible ! Tu es une Tour d'or ! Tu vois vite et bien. Tu es très précis lorsque tu calcules tes variantes. Tu as une grande imagination. Il vaut mieux ne pas avoir à se défendre contre toi. Bravo !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr





Akiba Rubinstein

Efim Bogoljubow

Vienne, 1922

Akiba Rubinstein... pureté et perfection reviennent systématiquement à l'esprit quand on évoque ce grand joueur. Sa maîtrise en finale était admirée de tous, et l'héritage qu'il nous a laissé dans ce domaine est inestimable.

Pourtant il ne fut jamais champion du monde.

Il ne put rencontrer Emmanuel Lasker pour le titre, ce dernier ne souhaitant pas particulièrement l'affronter.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 Cf6 4.Cc3 g6

La variante Schlechter. Un système hybride, **mélange de slave et de Grünfeld.**

5.Cf3 Fg7 6.Fe2

Rubinstein anticipe un éventuel contre-jeu adverse avec Fg4, et renonce à la sortie naturelle **6.Fd3.**

6...0-0 7.0-0 Cbd7?!

Bogoljubow cherche au plus vite à résoudre le problème de son Cavalier, mais cette approche va se révéler imprécise.

Préférable était **7...Fe6! 8.b3 c5!** suivi de **9...Cc6.**

8.cxd5!

Maintenant que le Cavalier noir ne dispose plus de la case c6, cette réaction est très appropriée.

La colonne c va rapidement devenir le théâtre des opérations.

8...Cxd5 9.Cxd5 cxd5 10.Db3 Cf6

Les Noirs continuent naturellement, mais n'anticipent pas la suite de la partie.

10...Cb8!?, bien que paradoxal, était à analyser. L'idée de replacer le Cavalier en c6 pour gêner le jeu blanc sur la colonne c semble intéressant.

11.Fd2 Ce4 12.Tfd1!

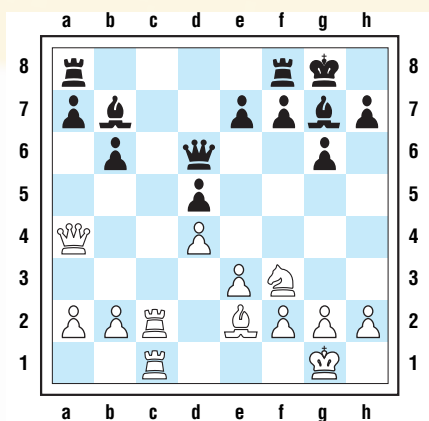
La mobilisation des Tours est bien plus importante que la paire de Fous dans cette position.

12...Cxd2

Semble faire le jeu des Blancs, mais Bogolyubow a estimé que la suite de la partie serait moins dangereuse sans le Fou de cases noires.

Il est probable que Rubinstein ait préparé la forte réponse **13.Fe1!** sur tout autre coup.

13.Txd2 Dd6 14.Tc1 b6 15.Tdc2 Fb7 16.Da4!



Ce coup assure le contrôle de la colonne ouverte. En mettant la pression sur le pion a7 et sur la case e8, les Noirs vont avoir beaucoup de mal à contester la colonne c. Il ne fallait surtout pas se précipiter : **16.Tc7? Tfc8!** et l'avantage blanc disparaît.

16...a6 17.Tc7 b5

17...Tfc8? est toujours impossible : **18.Txc8+ Txc8 19.Txc8+ Fxc8 20.De8+!, 18.Da5!**

Un nouveau thème apparaît : la Dame dispose elle aussi de la case de pénétration c7.

18...Tab8

Un moment intéressant. Bogolyubow renonce à jouer dans l'immédiat **18...Tac8** en raison de **19.Tc5! Txc7 20.Dxc7** et les Blancs disposent d'un net avantage dans la finale qui va suivre.

19.T1c5!

Il est important que la Tour soit protégée.

19...Tfd8?

Une erreur dans une position difficile.

19...e6 suivi de **20...Ff6** immédiatement semble plus tenace.

20.Ce5!

Rubinstein ne rate pas l'occasion, et introduit son Cavalier dans la lutte.

20...Ff6

20...Fxe5 21.dxe5 Dxe5 22.Txb7! perd immédiatement.

21.Cc6!

Le Cavalier est toujours imprenable !

21...e6! 22.g3!

Améliore simplement la position du Roi blanc, en anticipant d'éventuels problèmes sur la première rangée.

22...Tdc8

Libère la case d8 pour le Fou, tout en lutant enfin contre cette maudite Tc7.

Prendre le Cavalier est sans espoir : **22...Fxc6 23.T5xc6 Df8 24.Txa6.**

23.Cxb8 Txb8 24.Fxb5!

Les combinaisons arrivent naturellement pour conclure une bonne stratégie.

Rubinstein a parfaitement calculé les conséquences de ce sacrifice.

24...Fd8!

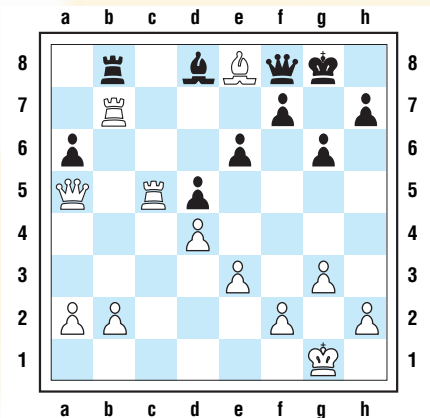
Si **24...axb5**, alors **25.Da7!**

25.Fe8! Df8

La finale de Tours qui surviendrait après **25...Fxc7 26.Dxc7 Dxc7 27.Txc7 Txe8**

28.Txb7 ne laisserait aucune chance de salut.

26.Txb7!!



Rubinstein termine la partie en fanfare.

Les Tours blanches dominent facilement les pièces adverses.

26...Fxa5 27.Txb8 Dd6 28.Tb7 Fb6 29.Tc6 Db4 30.Fxf7+ 1-0 ■

QUIZ

1 point par bonne réponse

1 Quand on veut bloquer un pion pour l'empêcher d'avancer, quelle pièce utilise-t-on de préférence ?

- a) Le Roi
- b) Le Fou
- c) Le Cavalier

2 Pendant un tournoi, vous voulez aller aux toilettes...

- a) Il faut attendre la fin de la partie.
- b) Il faut attendre que ce soit à l'adversaire de jouer.
- c) On peut y aller quand on veut, sans rien demander à personne.

3 « # » signifie :

- a) Échec
- b) Échec et Mat
- c) Pat
- d) Prise en passant

4 Quel est l'autre nom de la Défense Russe ?

- a) La Défense Philidor
- b) La Défense Petrov
- c) La Défense Alekhine

5 Qu'est-ce qu'un Fianchetto ?

- a) Un développement du fou en b2/g2 pour les Blancs ou b7/g7 pour les Noirs.
- b) Un placement du Roi en b2/g2 pour les Blancs ou b7/g7 pour les Noirs.
- c) Un placement du Cavalier en a3/h3 pour les Blancs ou a6/h6 pour les Noirs.

6 Parmi ces 3 joueurs, lequel n'a jamais obtenu le titre de champion du Monde ?

- a) Vishy Anand
- b) Magnus Carlsen
- c) Vladimir Kramnik

7 Quelle est l'ouverture la plus commune ?

- a) e4 e5
- b) c4 c6
- c) Cc3 d5

8 Combien y a-t-il de Grand-Maîtres Internationaux sur la liste France au 1^{er} janvier 2010 ?

- a) 21
- b) 32
- c) 40

9 En France, à partir de quel âge est-on Benjamin ?

- a) 12 ans
- b) 14 ans
- c) 16 ans

10 À la table voisine, votre meilleur copain a oublié d'appuyer sur sa pendule :

- a) vous lui faites remarquer gentiment
- b) vous ne dites rien
- c) vous appelez l'arbitre

solutions ci-contre

Cahier d'exercices

40 pages
280 diagrammes

Format 15x21

Mat en 1 et 2 coups,
fourchette, clouage,
enfilade, attaque à la
découverte, coup du
berger, gain de
matériel...

Toute la tactique
pour une progression
rapide

8 € l'unité
(franco de port)



BON DE COMMANDE

à adresser, accompagné de votre règlement, à :
FFE - Service expéditions - BP 10054
75185 Saint-Quentin-en-Yvelines Cedex

Je souhaite recevoir exemplaire (s) du cahier d'exercices.

Montant de ma commande : x 8 € = €

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

L'actualité échiquéenne française



www.echecs.asso.fr

Solutions du quiz

1. c) - 2. c) - 3. b) - 4. b) - 5. a) - 6. b) - 7. a) - 8. c) - 9. a) - 10. b)
8 à 10 points : Bravo, ton score est très bon. Tu joues sûrement régulièrement dans un club.
4 à 6 points : Pas mal ! Encore un petit effort et tu seras bientôt dans la catégorie des meilleurs...
0 à 3 points : Désolé, mais demande à ton moniteur de t'expliquer, à nouveau, les points que tu n'as pas compris.

Échec et Mat Junior est un supplément du magazine Échec et Mat. Ont collaboré à ce numéro : Akkhavanh Vilaisarn (exercices, illustrations) Grégory Bichierai (partie commentée) Vincent Moret Jean-Philippe Orsoni (quiz) Lesia Dottori (illustrations) Rédacteur en chef : Léo Battesti Impression : S.T.I.N. imprimerie Toulouse

Nous rappelons aux responsables des Ligues, Comités Départementaux, Clubs ou établissements scolaires qu'ils peuvent se procurer gratuitement *Échec et Mat Junior*. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimum de 50 exemplaires par mois (10 numéros par an) :
50 ex. : 110 € - 100 ex. : 130 €
200 ex. : 150 € - 500 ex. : 230 €

Adressez vos commandes et règlements à :
FFE • BP 10054
78185 St Quentin en Yvelines Cedex
Tél : 01 39 44 65 82
julien.thipineau@echecs.asso.fr

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral :

www.echecs.asso.fr

Il s'agit du site de la Fédération Française des Échecs.

Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française.

Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'Échecs de votre région.

la boutique FFE



Comment battre papa aux échecs
Par Murray Chandler
Édition Olibris **13€**

Premiers cours d'échecs
Réalisé par A. Vilaisarn
Très utile pour enseigner dans les écoles
Animateur diplômé : **22€**
Prix public : **39€**



Les meilleures parties de Garry Kasparov
par Igor Stohl
Édition Olibris **32€**



Pendule Silver
L'unité : **64€**
À partir de 5 : **57€**



Shredder 9
7 fois champion du monde des jeux d'échecs. Il offre toutes les possibilités d'apprentissage pour les débutants. **39€**



Cahier d'exercices
40 pages
280 diagrammes
Format 15x21
La version économique noir et blanc : 4€ (à partir de 5)



Jeu plastique **11€**
Jeu n°5 homologué avec son tapis en vinyl. Idéal pour les écoles. 5 pièces minimum.










Echiquier mural **60€**
Echiquier mural roulant avec sa housse de transport

Passez vos commandes sur www.echecs.asso.fr

diplômes FFE

Pour récompenser les jeunes joueurs, la FFE a édité une série de diplômes. Du pion de bronze, soulignant la première année d'initiation scolaire au Roi d'or, réservé aux joueurs ayant un niveau elo de 1600-1800, tous les niveaux de jeu sont concernés.

Les clubs ou ligues peuvent les commander, selon leurs besoins, au siège fédéral, à l'adresse email suivante : julien.thipineau@echecs.asso.fr.
Le prix est de 1,40 € par lot de 10 diplômes. Commande minimum : 3 articles, soit 30 diplômes. Port en sus.

Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)	Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)
 pion de bronze Fin 1^{er} cycle (CE1) à tout le monde.	Avoir suivi un enseignement à l'école.	 Fou d'or 3^e année de club/niveau 1200-1400	<ul style="list-style-type: none"> - Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Quelques ouvertures simples - Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)
 pion d'argent Fin de cycle 2 (fin CM2)	Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.	 Tour d'or niveau 1400-1600	<ul style="list-style-type: none"> Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures un peu plus complexes - Technique en finale - Notions de stratégie
 pion d'or 1^{re} année de club niveau 1000-1100	<ul style="list-style-type: none"> - Règles du jeu - Parer un échec - Mats très simples en 1 coup. 	 Dame d'or niveau 1600-1800	<ul style="list-style-type: none"> Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures plus complexes - Notions de stratégie - Technique en finale - Histoire du jeu, etc.
 Cavalier d'or 2^e année de club niveau 1100-1200	<ul style="list-style-type: none"> Tactiques en 1 coup et en 2 coups très simples (mats simples, fourchette, clouage, etc.) - Développement des pièces - Ouvertures très simples - Technique : mat de l'escalier, baiser de la mort - Finale : jouer avec le Roi. 	 Roi d'or niveau 1800-2000	<ul style="list-style-type: none"> - Tactiques en plus de 3 coups - Calcul de variantes - Maîtrise de quelques ouvertures - Bonne technique en finale - Bonne stratégie - Histoire du jeu, etc.