

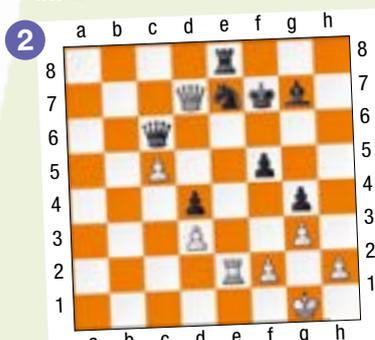
Essaie de jouer aussi bien que Mathilde Broly, la championne de France benjamine.

Championnat du monde 2014 en Afrique du Sud face à la Bulgare Radeva (1983). Les Blancs ont leurs deux pièces attaquées, mais ils matent en deux coups.



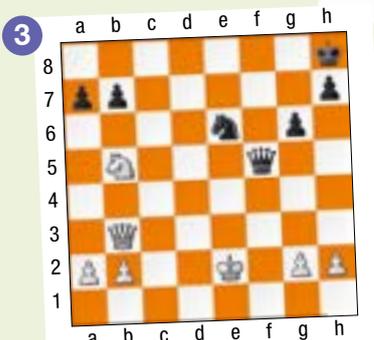
Ta solution :

Championnat du monde 2012 en Slovénie face à la Lettone Jablonskaja. Comment les Blancs court-circuitent-ils les défenses noires ?



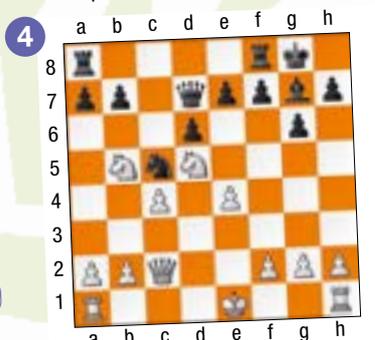
Ta solution :

Cap d'Agde 2013 face à Jean-Pierre Girard (1837). Les Noirs gagnent une pièce.



Ta solution :

Championnat de France des Jeunes face à Rose-May Ringayen. Les Noirs gagnent ... un pion.



Ta solution :

Mathilde Broly, en route pour les records

Une régularité de métronome. Depuis la catégorie des petites poussines, Mathilde Broly n'a pas manqué un championnat de France des Jeunes. À Pau à la fin de ce mois d'avril, alors qu'elle est minime 1^{re} année, elle en sera déjà à son 9^e. Et la jeune Toulousaine, qui a appris la marche des pièces à l'âge de six ans avec son papa, ne se contente pas de participer. Elle enchaîne les titres de championne de France comme d'autres jeunes filles enfileraient les perles. Quatre déjà. En sachant qu'il lui reste encore 6 années chez les Jeunes et donc autant d'occasions de participer au championnat de France, le record de Jules Moussard, avec six titres, pourrait bien vaciller.



Tout naturellement, Mathilde est devenue un solide pilier de l'équipe de France. Elle y fait son entrée en 2008 en participant aux championnats de l'Union Européenne en Autriche où elle remporte la médaille d'or chez les filles de moins de 8 ans. Depuis, elle a participé à bon nombre de championnats internationaux. Elle ne les compte plus. « 4 du monde et autant d'Europe, je crois », sourit la jeune championne. Son meilleur résultat est une place dans le Top 10 aux championnats du monde à Maribor en 2012.

Aujourd'hui licenciée à Marseille pour jouer dans l'équipe de Top Jeunes de la cité phocéenne et s'entraîner avec le GMI Yannick Gozzoli, la championne de France benjamine, qui pratique également la natation et l'équitation, garde la tête froide. Elle ne veut pas devenir joueuse professionnelle et reste réservée sur ses objectifs. « Je cherche juste à progresser, et après on verra. » Prendre les choses comme elles viennent, c'est souvent la meilleure devise.

partie commentée p.2

Petrosian Tigran - Simagin Vladimir

exercices

- p.3 Niveau 1 Parcours du Pion
- p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p.5 Niveau 3 Parcours du Fou
- p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour
- p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame



Partie commentée

Dans les positions précédentes de Mathilde Broly, la championne de France benjamine, nous avons vu deux combinaisons faisant intervenir le mécanisme de la fourchette, une des combinaisons les plus classiques de la tactique échiquéenne, qui consiste à attaquer deux pièces en même temps.

À tous les niveaux, le thème de la fourchette est très fréquent, tout particulièrement lorsqu'elle est administrée par le Cavalier dont c'est la redoutable spécialité.

La combinaison finale de cette partie, disputée entre Petrosian et Simagin, en est un célèbre exemple.

Tigran Petrosian fut champion du monde de 1963 à 1969. Joueur ultra-solide, il était réputé pour le faible nombre de ses défaites. Il était surnommé le *Boa constrictor*, tellement il étouffait ses adversaires par de longues manœuvres positionnelles. Dans cette partie, il montre qu'il pouvait également être un brillant tacticien.



Petrosian Tigran • Simagin Vladimir Moscou 1956



1. ♖f3 ♗f6 2. c4 c6 3. ♘c3 d6 4. d4 g6 5. e4 ♗g7 6. ♙e2 0-0

La partie a transposé dans une défense Est-Indienne où le coup c6 n'est pas forcément le plus utile.

7. 0-0 ♗g4 8. ♙e3 ♗bd7 9. ♗d2 ♙xe2 10. ♖xe2 e5 11. d5 c5 12. ♗ab1 ♗e8 13. f3 f5 14. b4 cxb4 15. ♗xb4 b6 16. a4 ♙f6

Les Noirs veulent se débarrasser de leur Fou de cases noires avant de fermer éventuellement la position par f4.

17. ♖h1 ♗g5 18. ♙g1 ♗c7 19. ♗bb1 ♗a6 20. ♗b3 ♗dc5 21. ♗xc5 bxc5 22. exf5 gxf5 23. g4!

Un coup destiné à conquérir la case e4 pour le Cavalier.

23... fxc4 24. ♗e4

Le Cavalier a obtenu une magnifique case forte au centre.

24... ♙f4 25. ♗b7 ♗c7 26. fxc4 ♗e8 27. g5 ♖c8 28. ♗e7 ♖h3?

Trop aventureux. Il valait mieux poursuivre la Tour e7 par ♖d8.

29. ♗f3 ♖g4 30. ♖d3?

30. ♗f6+! ♗xf6 31. gxf6 et les Noirs ne peuvent pas prendre le pion f6 :

31... ♗xf6? 32. ♗g3 et la Dame noire est perdue.

30... ♙xh2 31. ♗xf8+ ♖xf8 32. ♗xe8+ ♗xe8 33. ♙xh2 ♗e7?

Après 33... ♖f5! 34. ♗xc5 ♖xd3 35. ♗xd3 ♗b8, la position restait égale.

34. ♗xd6 ♖xg5 35. ♖f1+ ♖g8 36. ♗e4 ♖h4 37. ♖e2 ♗g7 38. d6 ♖h6 39. ♖d1?

39. ♖f1! donnait un avantage décisif aux Blancs (Voir le 41^e coup de la partie).

39... ♖h4?

39... ♗h3! offrait de bonnes chances aux Noirs de tenir la position.

40. ♖e2 ♗h6? 41. ♖f1!

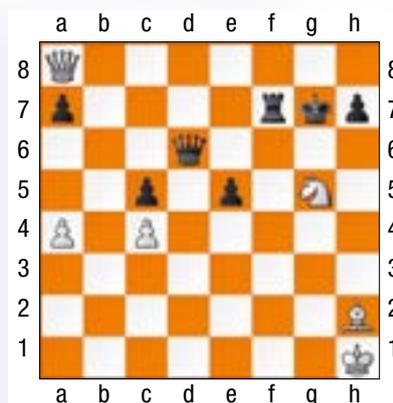
Petrosian ne laisse pas passer une 2^e fois sa chance.

41... ♗f7 42. ♖g2+ ♖f8

42... ♗g7 43. d7! ♖b6 44. ♗f6+! ♖xf6

45. ♖a8+ et le pion d arrive à promotion.

43. ♗g5 ♖xd6 44. ♖a8+ ♖g7



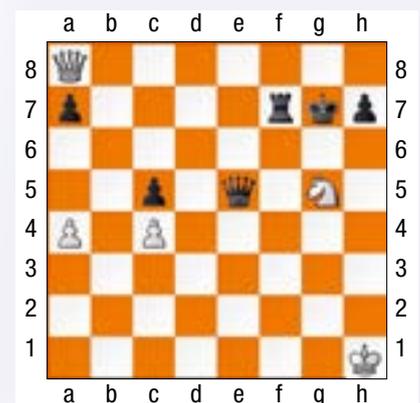
45. ♙xe5+!

Une attraction pour commencer.

45. ♗xf7 était bien moins fort à cause de 45... ♖d1+ et les Noirs vont avoir plein d'échecs.

Le coup de la partie ♖h8+ n'était pas efficace tout de suite, car le Roi pouvait aller en g6.

45... ♖xe5



46. ♖h8+!!

Nouvelle attraction...

46... ♖xh8

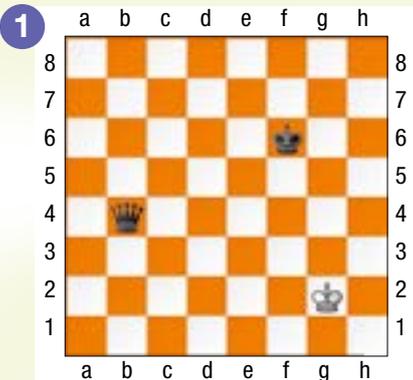
Le Roi noir ne pouvait évidemment plus aller en g6 à cause de l'enfilade de la Dame noire.

47. ♗xf7+

Et fourchette royale pour finir. Le triomphe du Cavalier blanc qui capture une Tour et une Dame à la suite.

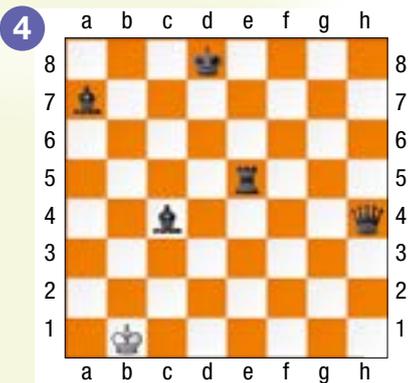


Place un Cavalier blanc sur l'échiquier, de manière à attaquer le Roi et la Dame noirs. (2 pts)



Ta solution : 2 pts

Place maintenant un Cavalier sur une case d'où il attaquera trois pièces noires (triple fourchette) sans se faire lui-même attaquer. (2 pts).



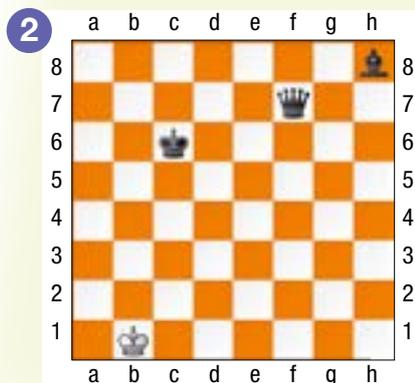
Ta solution : 2 pts



Comme tu l'as deviné, le thème central de ce numéro d'Echec & Mat junior sera la fourchette, et tout particulièrement celle du Cavalier.

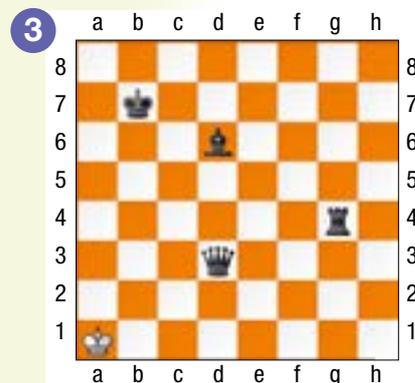
Une petite mise en jambes assez facile pour commencer.

Comme dans l'exercice précédent, place un Cavalier blanc de manière à réaliser une fourchette royale, mais attention, il n'y a qu'une seule bonne solution. (2 pts).



Ta solution : 2 pts

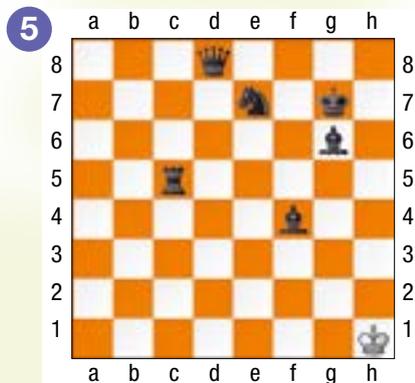
Place un Cavalier blanc qui prendra en fourchette deux pièces noires. Mais attention, il ne doit pas se faire lui-même prendre. (2 pts).



Ta solution : 2 pts

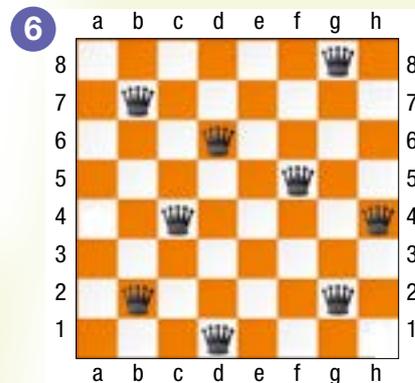
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

On passe à la quadruple fourchette ! Toujours la même question. (2 pts).



Ta solution : 2 pts

Encore une quadruple fourchette. Trouve la case d'où un Cavalier pourra attaquer quatre Dames noires en même temps sans être lui-même en prise. (2 pts).



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Ton entraîneur doit te réexpliquer ce qu'est une fourchette.

De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu as compris ce qu'est une fourchette. Tu es un pion d'argent.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



Parcours du Cavalier

Où faire la fourchette ?

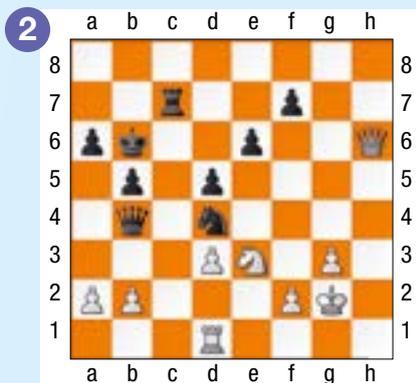


Ta solution : 2 pts

Tu as les Blancs et il faut toujours réaliser des fourchettes en un coup. Mais attention, il y a cette fois un peu plus de pièces sur l'échiquier, ça ressemble à une partie réelle, et c'est donc un peu moins facile.

Tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Défenses illusoires...



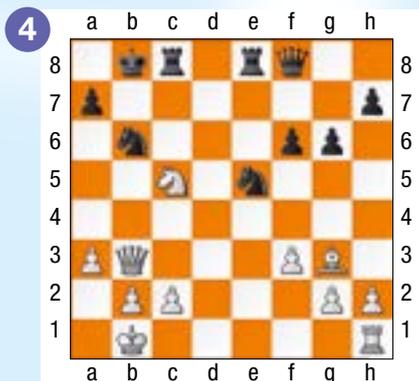
Ta solution : 2 pts

Les deux Cavaliers rôdent, mais un seul peut donner le coup de grâce.



Ta solution : 2 pts

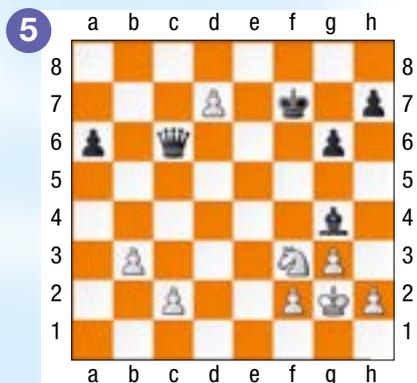
Tout semble à l'abri d'une fourchette dans le camp noir. Et pourtant...



Ta solution : 2 pts

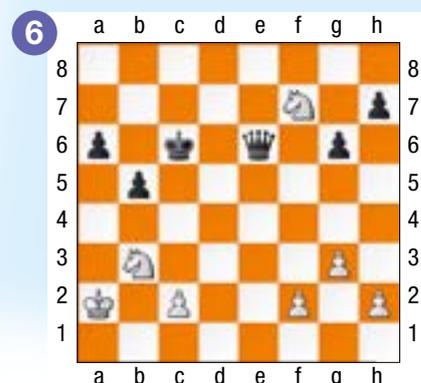
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

On a souvent besoin d'un plus petit que soi...



Ta solution : 2 pts

Toujours la même musique. Et toujours une seule fourchette qui marche.



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices sur le thème de la fourchette si tu veux la maîtriser.

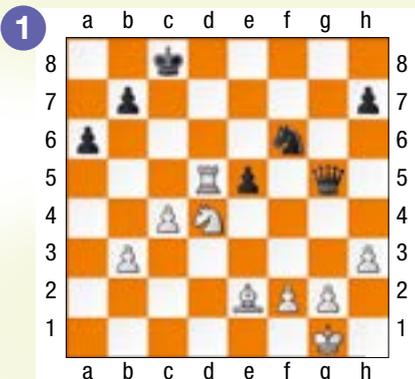
De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Avec encore un peu d'entraînement, tu ne manqueras plus une fourchette en un coup.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu peux passer au parcours du Fou.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

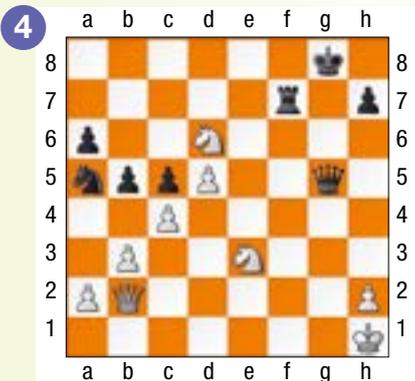


Comment attirer le Roi et la Dame noirs à distance de Cavalier pour leur administrer la fameuse fourchette ?



Ta solution : 2 pts

Quand il a eu cette position face au futur champion du monde Spassky, Petrosian avait certainement en tête la combinaison qu'il avait réalisée face à Simagin quelques années plus tôt (voir notre partie commentée).

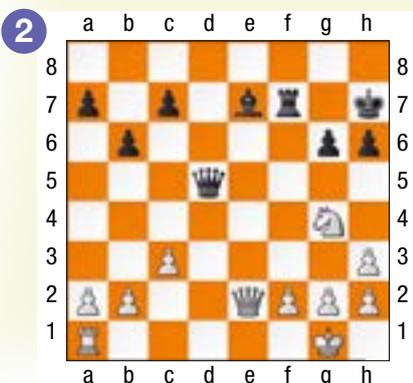


Ta solution : 2 pts

Une fourchette ne se produira pas toujours par hasard dans une partie. Bien souvent, il faudra la préparer et l'amener par une combinaison préliminaire. Généralement un sacrifice d'attraction.

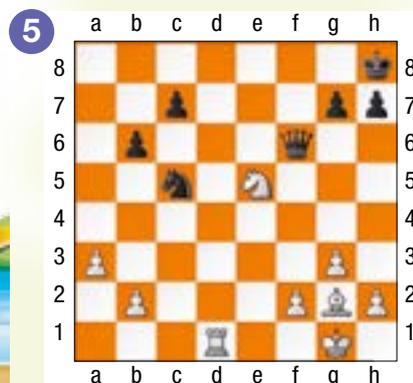
Dans les positions suivantes, tu as toujours les Blancs et tu dois utiliser le thème de la fourchette pour créer des menaces et gagner du matériel. Attention, ce ne sont plus des combinaisons en un coup, et il faut désormais compter avec la meilleure réponse de l'adversaire.

Le Roi et la Dame sont certes à distance de Cavalier, mais la case f6 est doublement protégée. Y a-t-il quand même un moyen de faire quelque chose ?



Ta solution : 2 pts

La Dame noire monte la garde pour protéger la 8^e rangée face aux menaces de mat du couloir. Mais est-ce suffisant ?



Ta solution : 2 pts

La Dame blanche est attaquée. Faut-il reculer ?



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir et sa Dame sont à distance de Cavalier. Et deux Cavaliers blancs rôdent précisément dans les parages...



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Il faut travailler la tactique pour ne pas laisser passer les combinaisons quand elles se présenteront dans une partie.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as déjà une bonne vision tactique. C'est bien. Il faut continuer de t'entraîner.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Ton coup d'œil tactique est déjà aiguisé et tu as parfaitement assimilé le mécanisme de la fourchette. Tu peux passer au parcours de la Tour où les exercices vont être un peu plus difficiles.



Parcours de la Tour

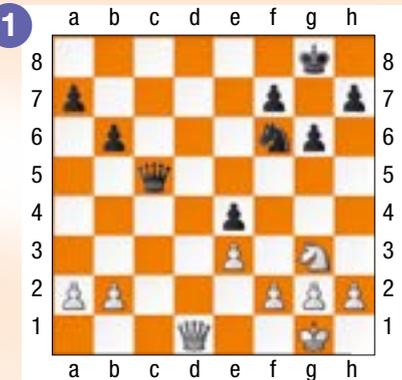
L'ancien champion du monde Max Euwe à l'œuvre. Les Blancs gagnent une pièce. Facile.

Toujours le thème de la fourchette de Cavalier. Les positions se compliquent un peu, car elles sont désormais toutes issues de parties réelles, mais ce n'est pas encore très difficile. Attention de toujours bien prévoir la meilleure réponse de l'adversaire.

Tu as à chaque fois les Blancs.

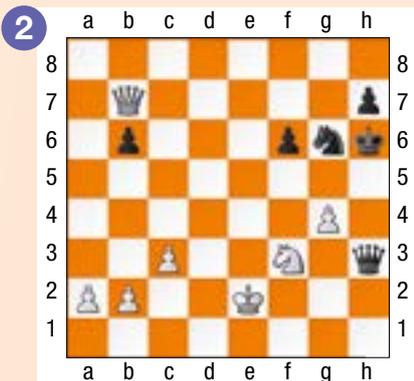
La combinaison finale d'une célèbre partie entre Maroczy et Rubinstein en 1908.

Un terrible coup de fourchette. Le Cavalier blanc va faire des ravages.

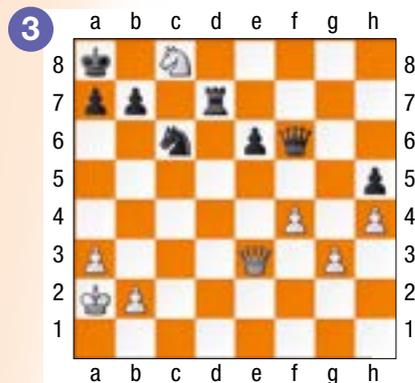


Ta solution : 2 pts

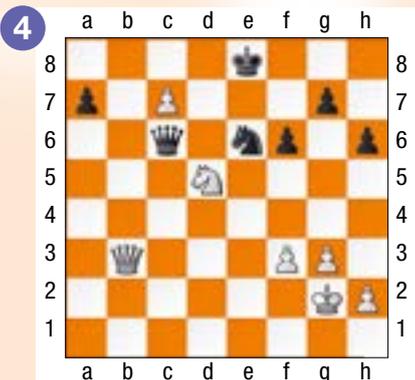
Les Blancs trouvent le moyen de sacrifier deux Dames en trois coups pour passer dans une finale gagnante.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

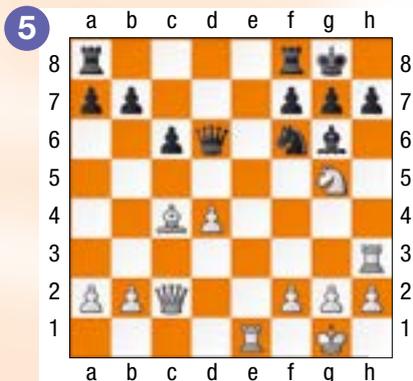


Ta solution : 2 pts

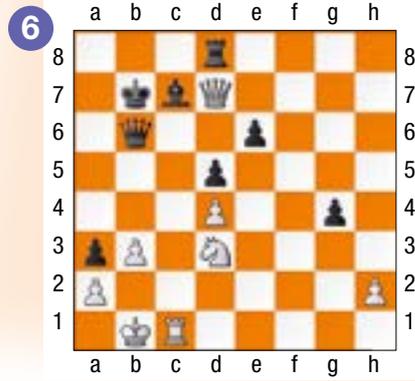
Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Avec un roque aussi bien protégé, pourrait-on penser un instant que le Roi noir est en danger et menacé d'une fourchette royale ?

Une partie du championnat du monde de 1929 entre Bogoljubov et Alekhine. Les Blancs jouent et gagnent (grâce à une fourchette, bien évidemment).



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



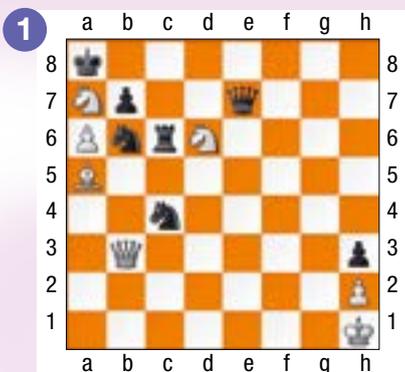
Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal dès que les positions se compliquent un petit peu. Il faut continuer de t'entraîner avec des combinaisons élémentaires.
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de trouver des combinaisons de plusieurs coups survenues dans des parties réelles. C'est un bon début.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu as parfaitement assimilé le mécanisme de la fourchette. Tu peux passer au parcours de la Dame, où là, les combinaisons vont être beaucoup plus difficiles.



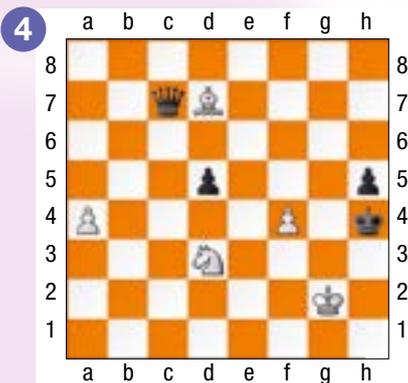
Parcours de la Dame

Une étude d'un certain Keidanz.
Un véritable feu d'artifice. Pas moins de trois fourchettes intermédiaires avant la fourchette royale finale.



Ta solution : 2 pts

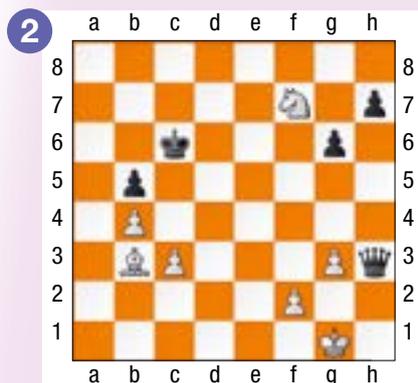
Encore une étude de Troitzky. Comment penser à ce moment-là que la Dame et le Roi noirs vont être pris en fourchette royale ?



Ta solution : 2 pts

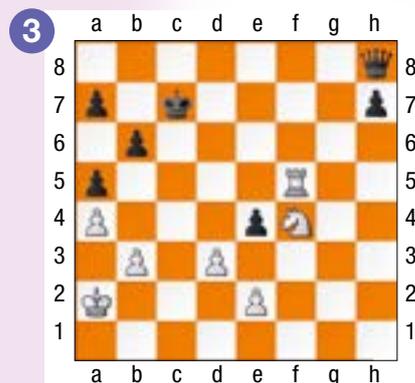
Les choses vont maintenant se compliquer nettement.
Toutes les positions de ce parcours de la Dame sont issues d'études.
Une étude est une position spécialement construite par un compositeur afin d'être présentée à la manière d'une énigme. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

Une étude de Platov. La Dame blanche va être harcelée par le Fou et le Cavalier blancs.



Ta solution : 2 pts

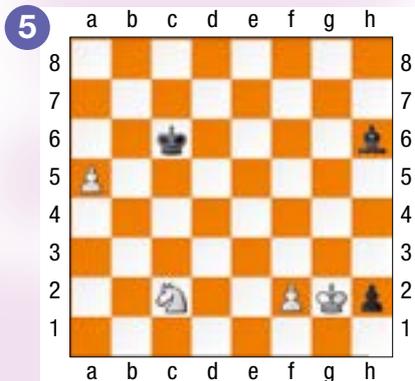
Une étude de Troitzky, un des plus grands compositeurs d'études. Cette fois, c'est la Tour et le Cavalier qui harcèlent la pauvre Dame noire.



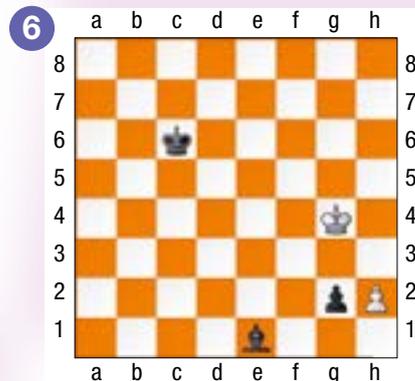
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Une célèbre étude de Réti composée en 1922. Le Cavalier blanc va dominer le Fou. Cette étude est considérée comme l'Immortelle du zugzwang.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Ces études étaient difficiles.
De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu sais résoudre des études et tu as un très bon niveau tactique.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as un très bon coup de fourchette et tu es prêt à marcher sur les traces de Mathilde Broly, la championne de France benjamine.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



TOP *jeunes*



DIEPPE

SALLE DES CONGRES
BOULEVARD DE VERDUN

23 MAI
25 2015

FINALE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS JEUNES



BNP PARIBAS
La banque d'un monde qui change



CASINO
MARTOUCHE
Dieppe



 **EUROPE
ECHECS**
www.europe-echecs.com

Ville de **Dieppe**

Échec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Échecs. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Impression : IMPRIMATUR.
Tirage : 9.000 exemplaires.

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.

Retrouvez toute l'actualité de la FFE sur les réseaux sociaux www.facebook.com/ffechechs et www.twitter.com/ffechechs.