

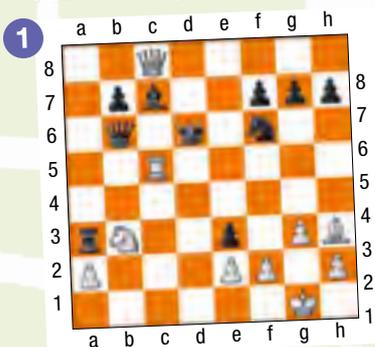
# échec Junior

ffé  
FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

n°105 octobre 2016

Essaie de jouer aussi bien que Tom Decuignière, le champion de France pupille.

Championnat d'Europe des jeunes 2016 à Prague face au Tchèque Tomas Hrbek. Avec un Roi noir dans une telle situation, on ne sera pas surpris que les Blancs matent en un coup.



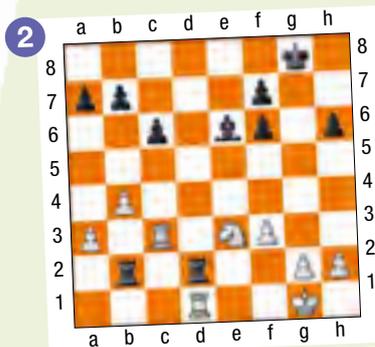
Ta solution :

Top Jeunes 2016 face à Wassel Bousmaha (1655). Les Blancs ont la Dame et le Fou attaqués. Et pourtant ils gagnent.



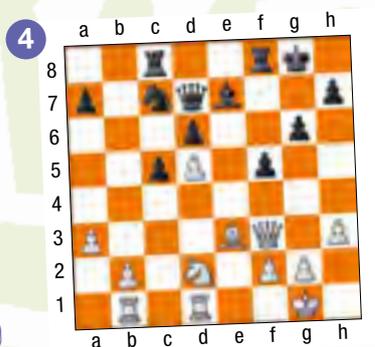
Ta solution :

Interclubs adultes face à Gilles Conrard (1550). Les Blancs viennent de jouer  $\text{d}1??$ . Les Noirs gagnent une pièce.



Ta solution :

Championnat d'Europe des jeunes 2016 face au Suédois Gustav Tomgren (1764). Les Noirs jouent et gagnent du matériel.



Ta solution :

## Les 64 cases de Tom Decuignière



À quoi tiennent une destinée et un titre de champion de France d'Échecs ? Parfois à pas grand-chose. Quelques secondes à la pendule, une grosse gaffe de l'adversaire. Ou même tout simplement aux hasards de la vie. À l'âge de six ans, rien ne prédestinait Tom Decuignière à remporter un titre national d'Échecs. Pas de parents qui jouent, et le gamin lui-même avoue ne pas même savoir à l'époque ce qu'était le jeu d'Échecs. Lors de son année au CP à l'école de Nancy où il habite, les parents l'inscrivent aux activités extra-scolaires. Tom doit alors choisir un sport. « *Je n'étais pas trop fan de foot ou de basket* ». Presque par défaut, il s'inscrit à l'atelier d'Échecs. Mais après la première séance, il veut arrêter. Trop compliqué. Les parents l'incitent à continuer au moins trois séances pour se faire un véritable avis. La 2<sup>e</sup> se passe un peu mieux, et à la 3<sup>e</sup>, c'est le déclin. « *On avait commencé à jouer et ça m'a plu* ». À tel point que quelques semaines plus tard, Tom pousse les portes du club de Nancy-Stanislas. Il participe à son premier championnat de France à Montbéliard en 2014 chez les poussins. L'année suivante, à Pau, il termine aux alentours de la 40<sup>e</sup> place, avant de monter sur la plus haute marche du podium des pupilles cette année à Gonfreville. Un premier titre national qui lui ouvre les portes des championnats d'Europe et du monde. Mais le jeune Nancéen espère bien ne pas s'arrêter là. Petit, il rêvait d'être un jour pilote d'avion. « *Pour voyager dans le monde entier* ». Aujourd'hui, son rêve, c'est de devenir grand-maître d'échecs, et même peut-être joueur professionnel. « *Je voyagerais autant qu'un pilote de ligne* », sourit Tom. Qui a finalement rudement bien fait de ne pas abandonner après sa 1<sup>ère</sup> séance d'Échecs.

partie commentée p.2

Alexander Kotov • Mikhaïl Botvinnik

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



Si tu as cherché (et trouvé !) les combinaisons de Tom Decuignière, tu as pu voir que trois d'entre elles faisaient intervenir le thème du clouage, une arme importante de la tactique échiquienne.

Tu sais sans doute déjà ce qu'est un clouage. Une pièce est clouée lorsqu'elle ne peut bouger. Du coup, c'est inévitablement un objectif d'attaque pour l'adversaire.

Si c'est le Roi qui est derrière la pièce clouée, on parle de clouage absolu. La pièce clouée ne peut absolument pas jouer sous peine de mettre son Roi en échec. Si c'est une autre pièce que le Roi qui se trouve derrière la pièce clouée, il s'agit cette fois d'un clouage relatif.

Cette partie, qui a décidé du titre de champion d'URSS en 1939 entre Botvinnik et Kotov, présente une combinaison finale qui illustre magnifiquement le thème du clouage.

Mikhail Botvinnik devint le premier champion du monde soviétique en 1948, et il le fut à nouveau à deux reprises en 1958 et 1961.

Alexander Kotov fit, quant à lui, partie des meilleurs joueurs mondiaux des années 50. Il est devenu par la suite un auteur reconnu, notamment pour son grand classique « *Pensez comme un grand-maître* ».



## Alexander Kotov • Mikhail Botvinnik

### Championnat d'URSS, 1939



1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4 4.♞c2 ♜c6  
5.♝f3 d5 6.e3 0-0 7.a3 ♙xc3+ 8.♞xc3  
♙d7 9.b3 a5 10.♙d3 a4 11.♜d2?!

Le Cavalier devait rester sur sa case f3 pour contrôler le centre, et tout particulièrement la case e5. Meilleur aurait été par conséquent 11.b4.

11...♞e8 12.0-0 e5!

Une conséquence de l'imprécision blanche du 11<sup>e</sup> coup : les Noirs peuvent ouvrir le jeu en leur faveur.

13.dxe5 ♜xe5 14.♙b2

Les Blancs ne pouvaient pas reculer leur Fou : 14.♙e2 ♜e4 15.♜xe4 dxe4 16.♙b2 ♞g5, et les Noirs ont déjà une forte initiative sur l'aile-Roi.

14...axb3 15.♜xb3 ♜e4 16.♞c2 ♜xc4  
17.♙xc4 dxc4 18.♞xc4 ♞g5!

Avec la double menace 19...♙b5 et 19...♙h3 qui gagnerait dans les deux cas une qualité.

19.f4

Les Blancs sont contraints d'affaiblir leur position.

19.♞c2, avec l'idée de contrer 19...♙h3 par 20.f3 n'allait pas à cause de 19...♙a4, et les Blancs ont de sérieux problèmes avec le Cavalier b3.

19.♞fc1? n'était pas possible non plus : 19...♜xf2! 20.♜xf2 ♞xe3+ 21.♜f1 ♞e6+.

19...♞g6 20.♞fd1

20.♞xc7 était beaucoup trop risqué. Après 20...♙h3 21.♞c2 ♞ac8 22.♞e2 ♜d6!, les Noirs ont de fortes menaces. 23...♞c2, mais aussi 23...♞xe3!

20...♜d6 21.♞d3

Toujours pas 21.♞xc7?, à cause de 21...♙c6 22.g3 ♞e4+.

21...♙f5 22.♞c3 ♙e4

Les Noirs placent leur Fou sur la grande diagonale, mais encore plus fort était 22...♙h3

23.g3 (23.♞xg7+ ♞xg7 24.♙xg7 ♙e6!

Deux pièces blanches sont en prise !) 23...h5, avec une très forte attaque.

23.♞d2 ♙c6 24.♞d3 ♜f5 25.♙e5 f6  
26.♙xc7 ♞xe3

L'échange du pion c7 contre le pion e3 a accru l'activité des pièces noires.

27.♞c4+ ♜h8 28.♙b6 ♞ee8 29.♞f1 h5

30.♜d4 ♜xd4 31.♙xd4 ♞e4 32.♞e1

Les Blancs cèdent un pion pour échanger une paire de Tours.

Si 32.♙c5, ♞ae8 renforce la pression sur la colonne e.

32...♞xe1 33.♞xe1 ♞xa3 34.♜h1 ♞a8  
35.♞e2 ♜h7 36.h3 ♞e8 37.♞f2??

Les Noirs menaçaient la prise en g2 et la Tour e2 ne pouvait reprendre, car elle était clouée (de manière relative !) sur la colonne e.

Bien sûr, les Blancs ne pouvaient pas prendre en e8 à cause du mat en g2.

Avec le coup de la partie, Kotov pense déclouer sa Tour tout en continuant à défendre g2. Mais il a oublié un petit détail.

Il fallait jouer 37.♞d2, même si après 37...♞xe2 38.♞xe2 ♞f5 39.♞e3 (39.♞f2

♞xh3+! Le pion g est cloué !) 39...b5, les Noirs restent gagnants grâce à leur pion b.

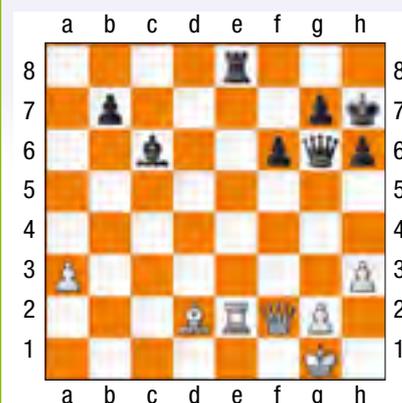


37...♞xg2+!! 38.♞xg2 ♞xe2 0-1

La Dame blanche est clouée (clouage absolu !) et ne peut donc prendre la Tour. Après 39.♞xc6 bxc6, les Noirs ont une qualité de plus et gagnent très facilement.

Kotov retint visiblement la leçon et parvint, sept ans plus tard, à placer quasiment la même combinaison :

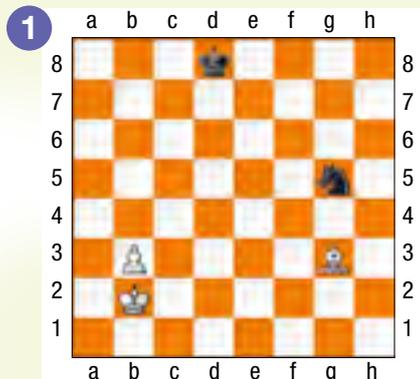
Carlos Guimard - Alexander Kotov  
Groningen, 1946



39...♙xg2! 40.♞xe8 (40.♞xg2 ♞xe2+)  
♙e4+ 41.♜h2 ♞xe8 0-1



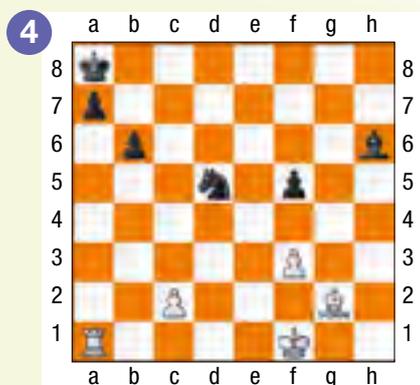
Facile,  
si tu as compris ce qu'est le clouage.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Un clouage ... à la découverte.



Ta solution : 2 pts

Comme tu as pu t'en douter, le thème de ce numéro d'Echec & Mat junior sera bien évidemment le clouage. Qu'il soit absolu ou relatif.

Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer et s'assurer que tu sais ce qu'est un clouage. Tu as les Blancs dans toutes les positions, et tu dois trouver un coup qui permette de clouer une pièce noire. Il ne s'agit pas de mater.

Tu as un indice : il s'agit à chaque fois d'un clouage absolu.

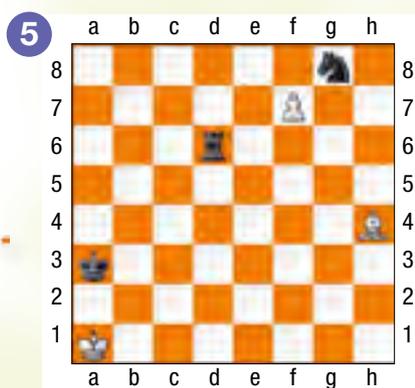
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Clouage sur la diagonale ou la colonne ? Attention à trouver le meilleur coup. Il y a un peu plus de pièces.



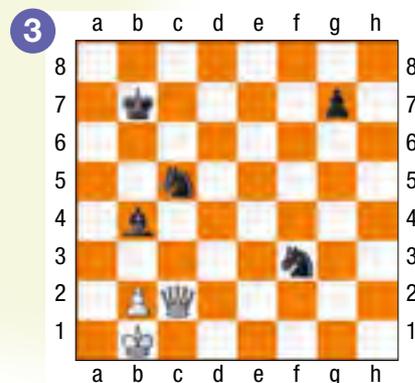
Ta solution : 2 pts

Attention à ne pas se précipiter.



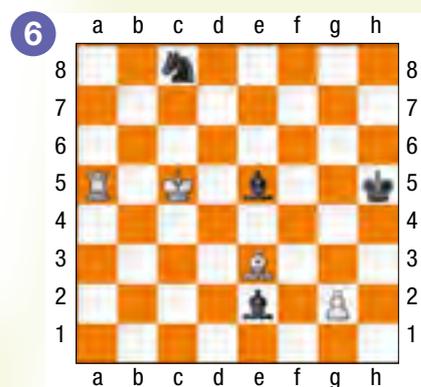
Ta solution : 2 pts

La Dame est bien évidemment une pièce redoutable pour asséner des clouages sur les diagonales, les colonnes et les rangées.



Ta solution : 2 pts

Le Roi peut-il lui-même faire un clouage ? La réponse est non, bien sûr. Mais il peut néanmoins y contribuer.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Il faut demander à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est un clouage.

**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Il faut continuer de t'entraîner.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as visiblement compris ce qu'est un clouage. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



# Parcours du Cavalier

Le roque noir est-il si bien protégé ?  
La réponse est non, bien sûr.

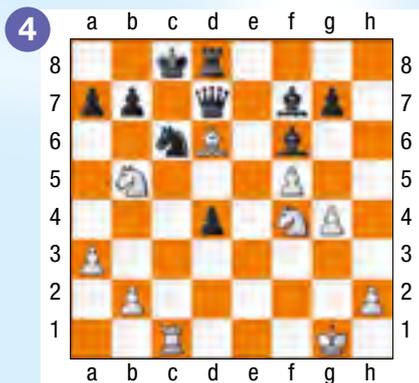
Tu as les Blancs et il faut désormais mater en un coup.  
Il y a forcément du clouage dans l'air.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Quelle pièce noire est clouée ?  
Comment en profiter ?



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut encore t'entraîner.

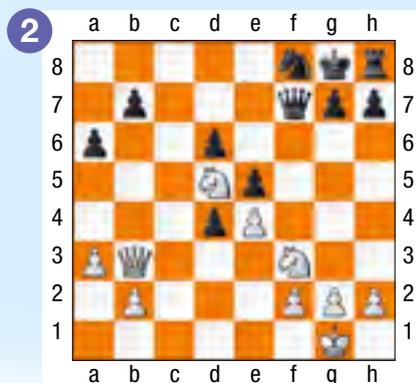
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup. Tu es un Cavalier d'argent.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu peux passer au parcours du Fou où là, les mats seront un peu moins faciles.

Dans toutes ces positions,  
il faut donc commencer par repérer la pièce adverse qui est clouée.  
Une pièce clouée perd bien souvent une grande partie de son efficacité  
et se révèle par conséquent un bien piètre défenseur.

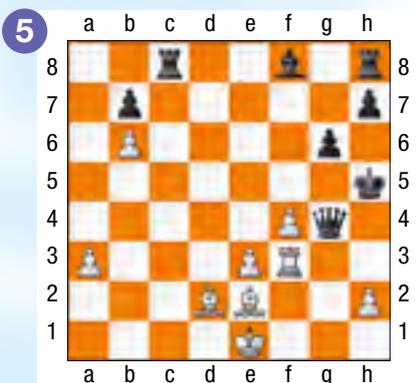
Si tu ne sais pas coder les coups,  
tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Le Roi noir est bien étouffé  
par ses propres pièces.  
L'asphyxie n'est pas loin.



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir s'est aventuré à découvrir.  
Comment lui porter le coup de grâce ?



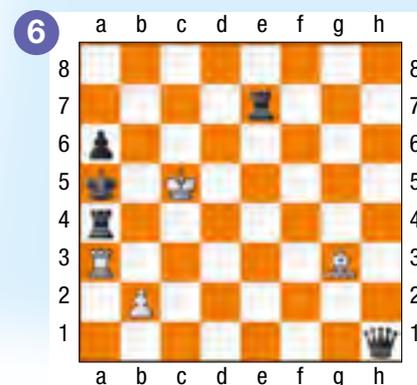
Ta solution : 2 pts

Le Roi noir n'a pas roqué.  
La punition ne se fait pas attendre.



Ta solution : 2 pts

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



Ta solution : 2 pts

# niveau

# 3

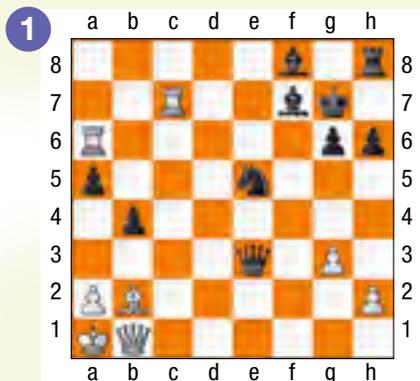
## Parcours du Fou

Souviens-toi, une pièce clouée est un bien mauvais défenseur. Et le point le plus faible n'est pas forcément celui qu'on croit.



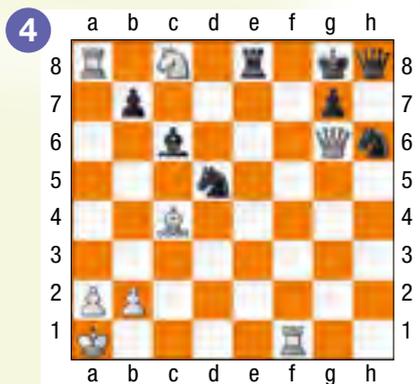
Tu as les Blancs et on poursuit avec des mats en un coup. Mais attention, c'est moins facile. Dans toutes les positions, beaucoup de pièces noires sont clouées. Essaie de bien les repérer.

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

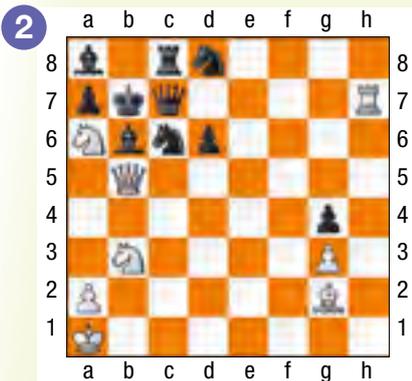


Ta solution : 2 pts

Encore beaucoup de pièces clouées. Et un seul coup qui fait mat.



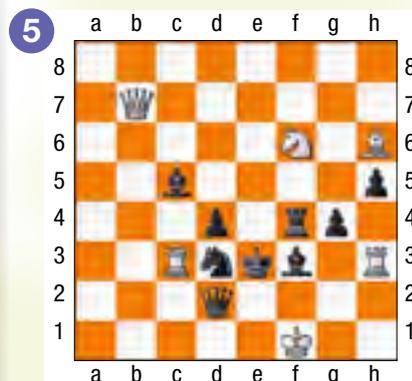
Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Le Roi noir semble bien protégé, mais trois de ses défenseurs sont cloués.



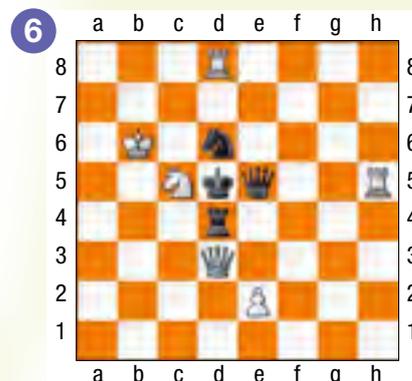
Ta solution : 2 pts

Les Blancs n'ont pas moins de 9 échecs différents. Mais un seul fait mat. Et ce n'est pas le premier auquel on penserait.



Ta solution : 2 pts

Toutes les pièces ont un rôle à jouer. Toutes.



Ta solution : 2 pts

**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mats en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu peux passer au parcours de la Tour.

**Quel est ton niveau ?**

sur un maximum de 12 points



# Parcours de la Tour

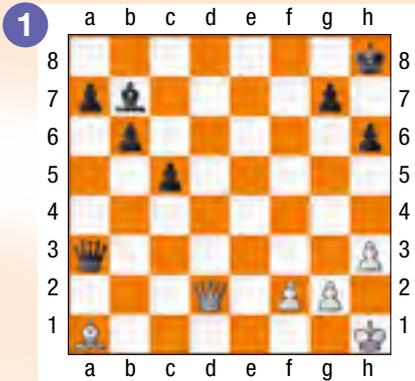
Les Noirs viennent de jouer 1...h6 pour parer les menaces de mat du couloir. Pas franchement une bonne idée.

**Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. Il y a évidemment du clouage dans l'air.**

**Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, mais il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.**

Le Roi noir a tardé à roquer. Face aux deux Tours blanches sur les colonnes centrales, la sanction ne se fait pas attendre.

Si tu as regardé la partie commentée, tu n'auras pas de difficulté à trouver cette combinaison jouée par le grand-maître américain William Lombardy, qui a la double particularité d'être un prêtre catholique et d'avoir été le secondant de Bobby Fischer.



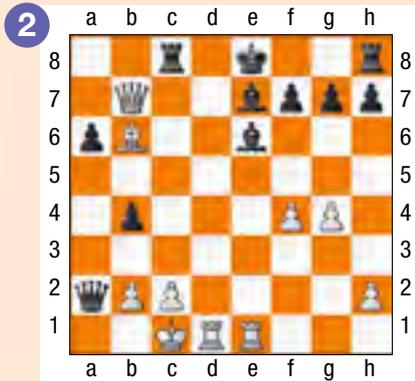
Ta solution : 2 pts

**Solutions des exercices**  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Pourrait-on imaginer un roque noir mieux protégé ? Et pourtant...



Ta solution : 2 pts



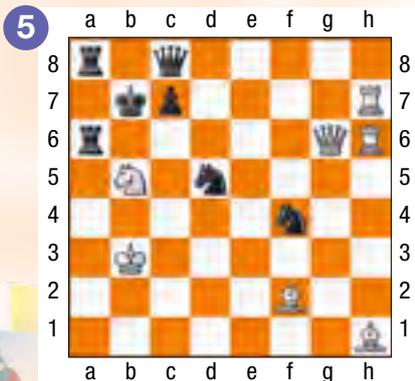
Ta solution : 2 pts

Comme on l'a déjà dit, le point le plus faible n'est pas forcément celui qu'on croit.

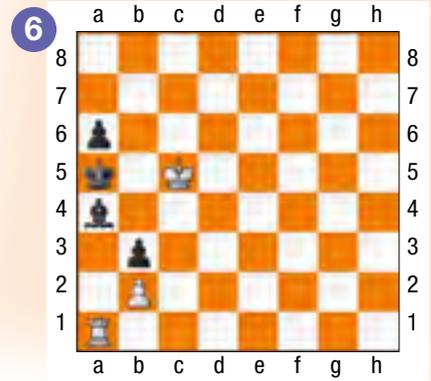


Ta solution : 2 pts

Le Fou noir est cloué, mais les Noirs ne peuvent rien jouer. Attention donc au pat !



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 un peu de mal avec les mats en deux coups. Il faut encore t'entraîner avec des mats en un coup.  
**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.  
**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Les mats en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Dame.



# Parcours de la Dame

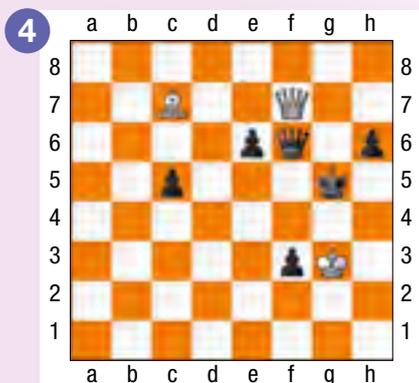
Le coup 1.♖c1 pour clouer la Dame noire semble évident. Mais est-ce vraiment si simple ? Attention de bien envisager les meilleures défenses de l'adversaire.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Une jolie étude de Troitsky, un des plus grands compositeurs échiquiens. Les Blancs gagnent. Clouage, déviation et enfilade. Tout y passe.



Ta solution : 2 pts



Cette fois, il va falloir réfléchir un peu car les choses vont se compliquer. Normal, on est au parcours de la Dame.

Trois positions sont issues d'études.

Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a spécialement été inventée par un compositeur. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

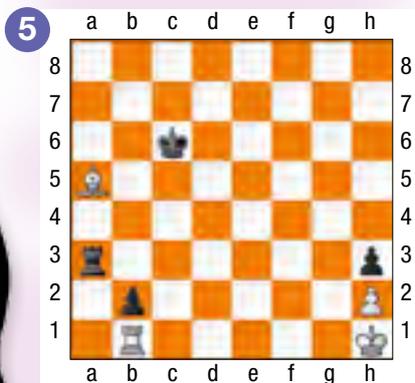
Le thème central est encore le clouage et les Blancs sont à chaque fois au trait. Mais il ne s'agit pas forcément de mater. Il faut juste trouver le meilleur coup, et calculer toutes les variantes.

Les Noirs menacent un mat en b2 qui est imparable. Les Blancs n'ont donc pas le choix. Il faut mater les premiers.



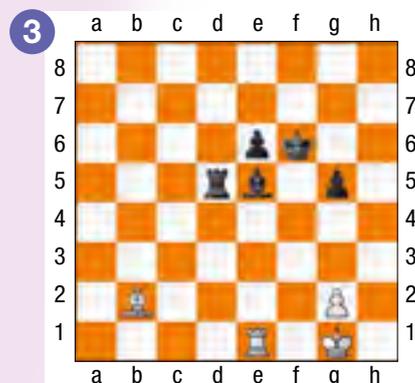
Ta solution : 2 pts

Une étude d'Ercole del Rio, un compositeur du 18<sup>e</sup> siècle. Les Blancs sont dans une situation très difficile. Ils ne peuvent pas prendre le pion b2 à cause du mat, et les Noirs menacent ♖a1. Comment sauver la partie ?



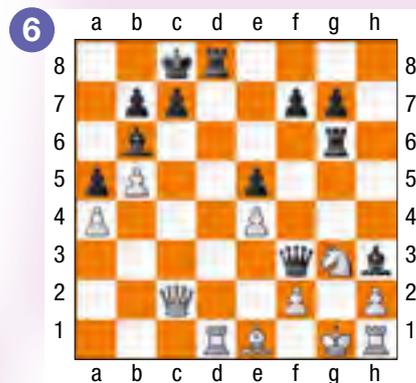
Ta solution : 2 pts

Une célèbre étude de Nimzowitsch. Un magnifique exemple de clouage et de zugzwang.



Ta solution : 2 pts

Ici encore, il ne s'agit pas de gagner, mais juste de trouver un moyen de ne pas perdre. Les Blancs sont menacés d'un mat en g2 qui paraît imparable. La position finale semble sortie tout droit d'une étude. Mais il s'agit d'une partie réelle jouée par Troitzky (avec les Blancs).



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certains de ces exercices étaient très difficiles.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu as une très bonne vision tactique.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu sais résoudre des études et tu es assurément un bon joueur de compétition, prêt à marcher sur les traces de Tom Decuignière.

## Le PAT et le MATCH NUL

Un coup est pat lorsqu'il :

- Coince le roi sans attaquer et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Ne peut être pris sans être pris.

LORSQUE CES CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT, LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

### Exemple :

- Il n'y a pas de coup à jouer.
- Si on pouvait déplacer le Roi, on se mettrait en échec.
- Mais, car le Roi n'est pas en échec, il y a donc PAT.



Aux échecs, on peut faire « MATCH NUL ».

Dans les cas suivants :

- Quand il y a PAT.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand il y a échec perpétuel.
- Quand la même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pion.

## Le MAT .....

Voici une position de mat :

- Le Roi noir est en échec et ne peut pas se déplacer.
- Le Fou blanc ne peut pas être pris.

- Le Roi blanc ne peut pas se déplacer.
- Le Roi blanc ne peut pas être pris.
- Le Roi blanc ne peut pas être pris.



- Il n'y a pas de coup à jouer.
- Le Roi blanc ne peut pas se déplacer.
- Le Roi blanc ne peut pas être pris.
- Le Roi blanc ne peut pas être pris.

## 5 conseils pour bien débuter une partie

- Observer attentivement l'échiquier avant de jouer.
- Ne pas jouer trop vite.

## L'intelligence du Jeu,

## L'émotion du Sport !



N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous ...



Tous les renseignements sur [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

- **DECOUVRIRE...** Trouvez l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.
- **TELECHARGER...** Ebooks & fichiers pdf, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

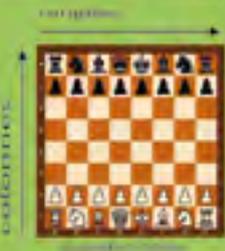
- **JOUEZ...** Sur le site de jeu.
- **VOUS VISITEZ...** La boutique, vêtements de marque, médailles, sacs et matériels divers.



# Les règles du jeu d'échecs

## Les règles particulières

### L'échiquier



- L'échiquier est composé de 64 cases.
- Les cases sont alternativement claires et sombres.
- Les cases sont alternativement claires et sombres.
- Les cases sont alternativement claires et sombres.

### Le but du jeu

- Le but est de faire échec et mat au Roi adverse.
- Il y a échec et mat :
- Le Roi adverse est en échec et ne peut pas se déplacer.
- Le Roi adverse ne peut pas être pris.

## Le déplacement des pièces

### Le pion

- Avant de faire un coup à la fois, il doit d'abord être en échec et ne pas être pris.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pions adverses en diagonale.

### Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en forme de "L".
- Il capture à chaque fois en diagonale de cases.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.

### Le Fou

- Il se déplace sur les diagonales et capture en diagonale qu'il traverse.
- Le Fou n'échec que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.

### La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autres de cases qu'elle le souhaite.

### Le Roi

- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.
- Il y a ÉCHEC AU ROI.
- Quand le Roi est menacé par son pièce adverse, il est échec et mat. Il ne peut se déplacer à cause de l'échec.

### La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle combine le déplacement de la Tour (horizontalement) et du Fou (diagonalement).

### Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases, au-dessus de la tour, puis la tour, au-dessus du Roi, vers sa case à gauche.

### LES CONDITIONS :

- Le Roi ne peut pas être en échec.
- La tour ne peut pas être prise par une pièce adverse.
- Le Roi ne peut pas être pris.
- La tour ne peut pas être prise.

### Deux règles spéciales

**LA PROMOTION DU PION :** Une fois parvenu en 8<sup>e</sup> rangée, le pion peut se transformer en une autre pièce de la couleur (sauf le Roi) du côté du pion.

**LA PRISE EN PASSANT :** Le pion peut être pris en passant par un pion adverse qui se trouve en 5<sup>e</sup> rangée. Attention ! Il n'y a pas de prise en passant si le pion adverse est en 6<sup>e</sup> rangée.