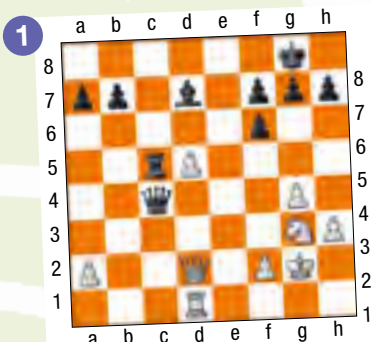


Essaie de jouer aussi bien que Pierre Laurent-Paoli, le champion de France minime.

Championnat du monde des jeunes 2016 à Khanty-Mansiysk face au Russe Timur Trubchaninov (2233). Les Noirs gagnent un pion. Il n'y a pas de petits profits.



Ta solution :

Championnat de France des jeunes 2013 face à Antoine Flick (1905). Comment les Blancs exploitent-ils le fort Cavalier d6 ?



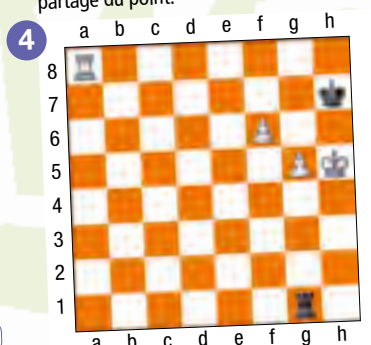
Ta solution :

Championnat d'Europe 2016 à Prague face au Slovaque Viktor Haring (2105). La situation non-protégée du Fou a8 permet aux Blancs de gagner ... un pion. Encore une fois, il n'y a pas de petits profits.



Ta solution :

Open de Condom 2015 face à Paul Velten (2480). Comment les Noirs se tirent-ils d'une situation fort compromise ? Bien sûr, ils sauront se contenter du partage du point.



Ta solution :

Pierre Laurent-Paoli

sur le Pont

Il suffit parfois d'un déclic. Un de ceux qui font démarrer la machine. C'est assurément ce qui est arrivé à Pierre Laurent-Paoli lors de l'Open des Jeux de Cannes en 2014. Depuis son premier classement FIDE obtenu quatre années plus tôt, le jeune garçon de 14 ans oscillait entre 1500 et 1750 Elo. Il avait participé à cinq championnats de France des jeunes, mais n'avait jamais terminé avant la 12^e place. Autant dire qu'il était noyé dans la masse des nombreux jeunes prometteurs, mais qui n'ont pas encore vraiment décollé.



Sur la Croisette, il est sur un nuage et réalise une performance à plus de 2000 Elo. Pierre prend alors conscience de ses possibilités. « *Je me suis dit qu'en travaillant, je pourrais arriver à quelque chose.* » Du coup, le jeune Avignonnais, qui avait découvert les échecs à l'âge de 5 ans avec son papa, met les boucées doubles. Dans son club de l'Echiquier Centre Vaucluse qu'il n'a jamais quitté, il est pris en main par Christo Dimitrov, puis, depuis cette année, par Christian Bauer. Les résultats ne se font pas attendre : 500 points de gagnés en deux ans, avec un titre de champion de France à la clé cette année à Gonfreville dans la catégorie minimes. Un premier titre national qui lui a ouvert les portes de l'équipe de France des jeunes et des championnats d'Europe et du monde.

Comme l'appétit vient en mangeant, le champion de France minime, qui pointe désormais à plus de 2300 Elo, ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. « *J'aimerais maintenant réaliser une première norme.* » Elève en 1^{ère} S, Pierre ne sait pas encore ce qu'il fera plus tard. « *Pour l'instant, je n'envisage pas de devenir professionnel. C'est très dur et je n'ai pas le niveau.* » Mais il suffira peut-être d'un deuxième déclic.

partie commentée p.2

Larry Evans - Samuel Reshevsky

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



Aux échecs comme dans tous les sports, l'objectif est bien évidemment de gagner. Mais ce n'est pas si facile, et parfois, on sera bien heureux de se contenter d'un match nul, tout particulièrement lorsqu'on se trouve dans une situation très défavorable. Tu as pu en voir un exemple dans une des positions de Pierre Laurent-Paoli.

Les deux moyens tactiques les plus classiques de forcer un match nul sont l'échec perpétuel, qui conduit à la répétition de la position, et le pat. Il arrive que les deux soient liés, un joueur devant se résigner, soit à l'un, soit à l'autre.

Cette partie, qui fut disputée lors du championnat des Etats-Unis à New-York en 1963 entre deux des meilleurs Américains du moment, en est un des plus célèbres exemples rencontrés au plus haut niveau. Les commentateurs l'ont surnommée « l'arnaque » du siècle. Quoi qu'il en soit, juste ou injuste, le pat est souvent un moyen très spectaculaire de sauver une partie, surtout lorsqu'un des deux joueurs sacrifie ses dernières pièces pour ne plus avoir de coup légal à sa disposition.



Larry Evans - Samuel Reshevsky

New York 1963



1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4 4.e3 c5
5.♗d3 0-0 6.♗f3 d5 7.0-0 dxc4 8.♗xc4
♗bd7 9.♖e2 a6 10.a3 cxd4

Le retrait 10...♗a5 est plus commun.

11.axb4

Quelques années après cette partie, Samuel Reshevsky s'est retrouvé dans la même position face à Wolfgang Unzicker, mais cette fois du côté des Blancs. Il choisit alors la reprise 11.exd4.

11...dxc3 12.bxc3 ♖c7 13.e4 e5 14.♗b2
♗b6 15.♗b3 ♗g4 16.♖a5 ♖ac8 17.c4
♗bd7 18.h3 ♗xf3 19.♖xf3 ♖fe8 20.♗d1
♖a8 21.c5

Les Blancs ont une meilleure position grâce à leur paire de Fous.

21...♖ad8 22.♗a4 ♖e7 23.♗d6?

Un coup naturel, pour exploiter l'avant-poste en d6, mais qui va être réfuté tactiquement.

Meilleur aurait été 23.♖d3 qui renforçait la pression en raison du clouage sur le Cavalier d7.

23...b5 24.♗c2 ♗xc5!

Ce petit coup tactique permet aux Noirs de gagner un pion.

25.♖xd8+ ♖xd8 26.♖e3

Bien sûr, les Blancs ne pouvaient prendre le Cavalier c5, car la Tour a5 se serait retrouvée en prise.

26...♗cd7 27.♖d3 ♖b6 28.♗c1 h6
29.♗e3 ♖b7 30.f3

Pour protéger e4. Mais ce coup affaiblit les cases noires autour du roque. Ca aurait pu (dû !) avoir de lourdes conséquences.

30...♗b8 31.♖a2 ♗d7 32.♖a3 ♗h7
33.♗h2 ♖c7 34.♗d3 ♗h5

Les Noirs ont quelques difficultés pour l'instant pour exploiter leur pion de plus. Ils vont donc diriger leur attention sur le roque blanc affaibli.

35.♖c2 ♖d8 36.♗f1 ♗d1 37.♖c1 ♗d6
38.♖a2 ♖f6

Les Noirs commencent à avoir des perspectives sur l'aile-Roi. Le Cavalier et la Dame visent les cases f4 et g3 qui sont affaiblies.

39.♖c7 ♗d7 40.♖a7 ♗f4 41.♖c2 h5
42.♖c8?!

Les Blancs cherchent du contre-jeu, mais

éloigner leur Dame de la première rangée est trop dangereux.

42...♗d1 43.♗xb5??

Meilleur aurait été de prendre tout de suite le Cavalier : 43.♖xd7 ♖xf1 44.♖d8 ♖xd8 (Les Noirs ne pouvaient conserver les Dames : 44...♖g6 45.♗xf4 exf4 46.♖h4, et les Blancs ont soudain un fort contre-jeu. Les Noirs ne peuvent par exemple pas jouer 46...♖h6?, à cause de 47.♗d5 g6 48.♖f6+-) 45.♖xd8 ♖b1.

43...♖g5

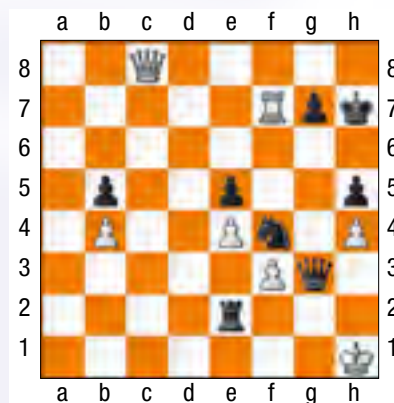
43...axb5! était plus simple : 44.♖xd7 ♖e1 45.♗c5 (45.♗xf4 ♖xf4+ 46.g3 ♖e2+) 45...♗xg2! 46.♗xg2 ♖g6+, et les Blancs se font mater.

44.g3 axb5 45.♖xd7 ♖e1 46.♖xf7

En sacrifiant leur Fou, les Blancs ont déjà en tête le piège final et jettent leur dernière carte. Après 46.♗c5? ♖e2+ 47.♗h1 ♖xg3, le mat était imparable.

46...♖xe3 47.h4 ♖e2+ 48.♗h1 ♖xg3??
Sentant la victoire proche, les Noirs perdent tout sens du danger.

48...♖g6 forçait l'abandon.



49.♖g8+!!

Un coup de massue pour Reshevsky, qui, selon Evans, serait devenu livide et aurait murmuré un « stupide ! ».

49...♗xg8

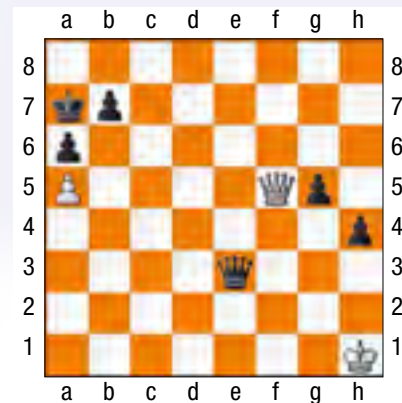
Les Noirs sont obligés de prendre la Dame. Après 49...♗h6 50.♖h8+ ♗g6 51.♖xg7#, ce sont eux qui se font mater.

50.♖xg7+! ½-½

Si les Noirs prennent la Tour, c'est pat ! Et s'ils ne la prennent pas, c'est nul quand même, car les Blancs peuvent forcer un échec perpétuel en continuant de faire des échecs sur la 7e rangée auxquels le Roi noir ne pourra se soustraire. Une magnifique illustration du principe de la Tour dite « folle » qui poursuit le Roi adverse et qui ne peut être prise sous peine de pat.

Un homme averti en vaut deux, dit-on. Cela aurait dû être le cas pour Samuel Reshevsky. Vingt années plus tôt, il avait en effet déjà été victime d'un piège similaire, également lors d'un championnat des Etats-Unis à New York.

Pilnick, Carl - Reshevsky, Samuel New York, 1942



Les Noirs ont bien sûr une finale gagnante. Mais excès de confiance ou précipitation, ils jouèrent 92...g4?? et après 93.♖f2 !!, ils durent se résoudre au partage du point. S'ils prennent la Dame blanche, c'est pat ! Et ils ne peuvent pas défendre la leur qui est clouée.

niveau

1



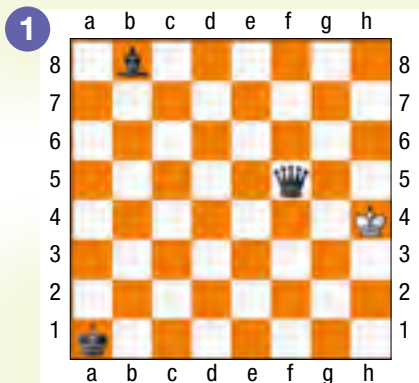
Parcours du Pion

Exceptionnellement, dans ce numéro d'Échec & Mat junior, l'objectif ne sera pas de mater, ni même de gagner, mais ... de faire nul ! Comme tu as pu t'en douter, le thème central de ce numéro sera bien évidemment le pat.

Dans un premier temps, il s'agit de vérifier que tu sais parfaitement reconnaître le pat et bien le différencier du mat. Je te rappelle qu'un joueur est pat lorsqu'il n'a plus aucun coup légal, mais qu'il n'est pas échec sur la case où il se trouve.

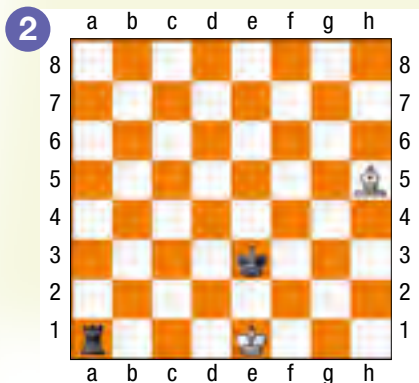
Dans chacune des positions suivantes, tu as les Blancs.

Si tu penses que tu ne peux plus rien jouer, écris en dessous de chaque diagramme si tu es mat ou pat. Et si tu n'es ni l'un ni l'autre, indique par une flèche ce que tu peux jouer.



Ta solution : 2 pts

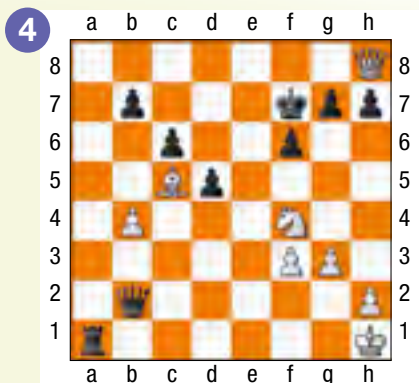
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



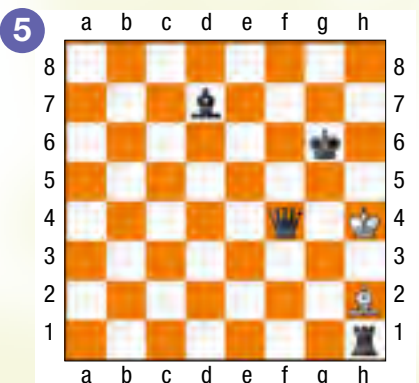
Ta solution : 2 pts



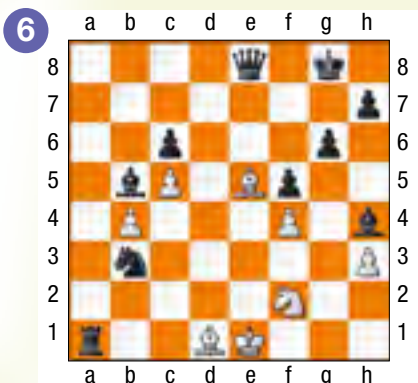
Ta solution : 2 pts



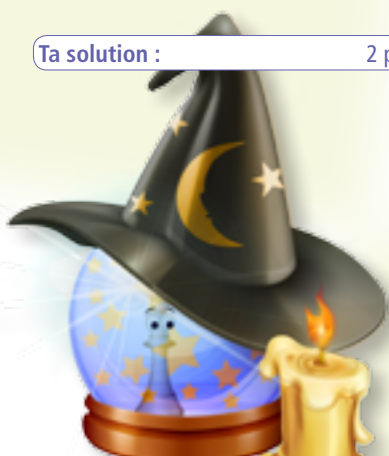
Ta solution : 2 pts



Ta solution : 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. Il faut demander à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est le pat.

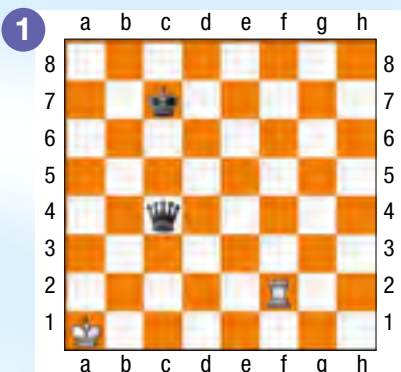
De 4 à 8 points : Tu es un pion d'argent. Mais révise quand même la différence entre le mat et le pat pour ne pas hésiter.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu sais reconnaître le pat sans te tromper. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



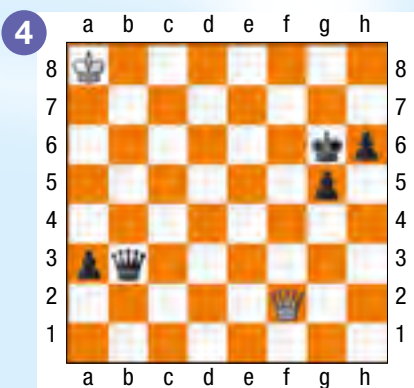
Parcours du Cavalier

Un des deux grands classiques dans la finale Dame contre Tour. Une ressource importante pour le camp en infériorité.



Ta solution : 2 pts

Le Roi blanc est dans le coin. Ca aide pour la recherche d'un pat.



Ta solution : 2 pts



On est parti !

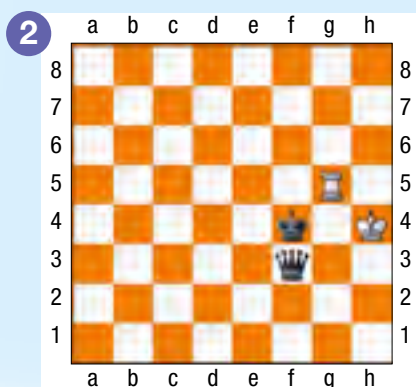
Dans chacune des positions, tu as les Blancs et tu es dans une situation très difficile.

Tu dois donc essayer de t'en sortir en forçant un pat.

Encore une fois, il sera toujours mieux de faire nul que de perdre !

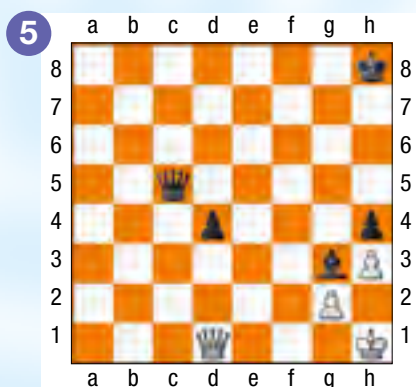
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais. Il n'y a à chaque fois qu'un seul coup à trouver.

Le 2^e des grands classiques évoqués dans la position précédente. Cette finale Dame contre Tour n'est pas si facile à gagner quand on ne connaît pas la méthode. Les risques de pat sont importants.



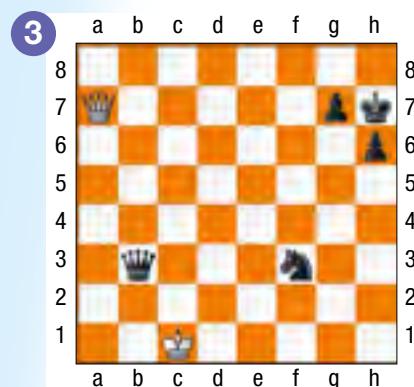
Ta solution : 2 pts

Ici aussi, le Roi blanc est dans le coin et n'a plus beaucoup de cases. Le pat n'est donc pas loin.



Ta solution : 2 pts

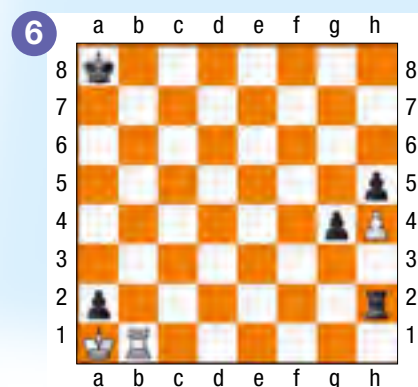
Le Roi noir est déjà pat sur la case où il se trouve. Il ne reste plus qu'à se débarrasser de sa Dame.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Les Noirs viennent d'avancer malencontreusement leur pion en a2. Comme dans la partie de Reshevsky, la Tour blanche peut commencer sa danse folle.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu n'es sans doute pas habitué à rechercher des pats.

De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des pats 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, il va falloir construire des positions de pat en plusieurs coups.

niveau

3

Parcours du Fou



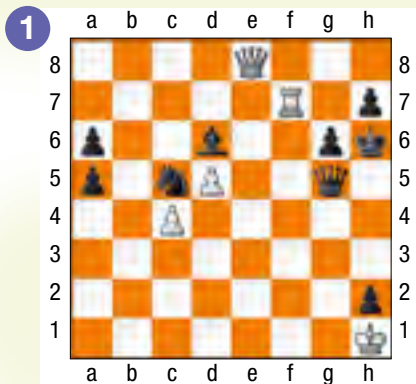
Les Noirs ont de dangereuses menaces. Il est temps pour les Blancs d'envisager la petite porte de sortie qui mène au pat, et donc au match nul.

On poursuit notre chasse au pat ! Mais cette fois, attention, il faudra calculer plusieurs coups.

Quand on a compris le principe, les exercices ne sont toutefois pas très difficiles. Il faut juste faire attention à ne pas sacrifier à la légère et s'assurer que la position qui va survenir est bien un pat. Autrement dit, qu'il n'y ait plus AUCUN coup légal !

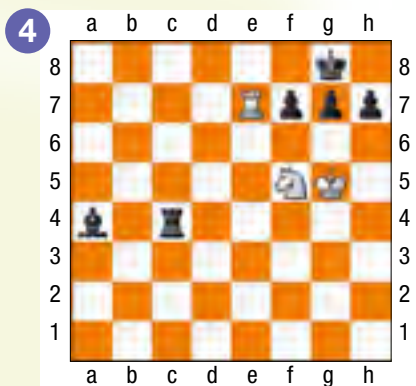
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Le Roi noir est déjà pat sur la case où il se trouve. Ca doit donner des idées. Mais attention à ne pas oublier le pion h6.

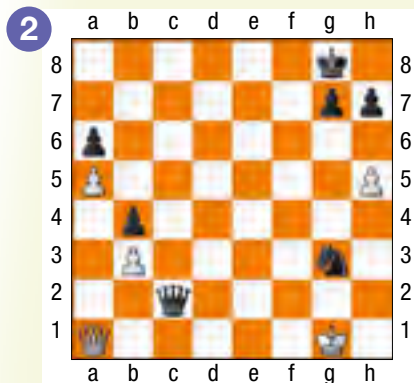


Ta solution : 2 pts

Pat ... ou échec perpétuel. Le résultat sera le même.



Ta solution : 2 pts

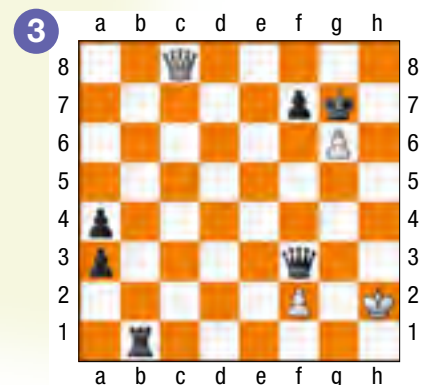


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

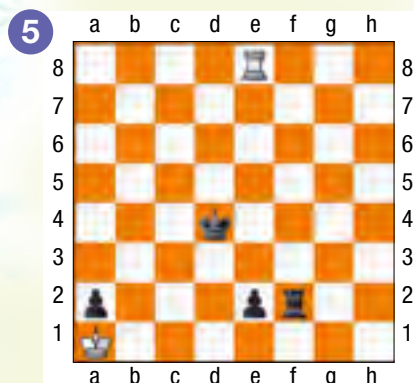
Une position qui devrait te rappeler le 6^e diagramme du parcours du Cavalier. C'est le même thème.

Paroles et musique identiques à celles du diagramme précédent. Sauf qu'ici, c'est le pion g6 qu'il ne faut pas oublier.

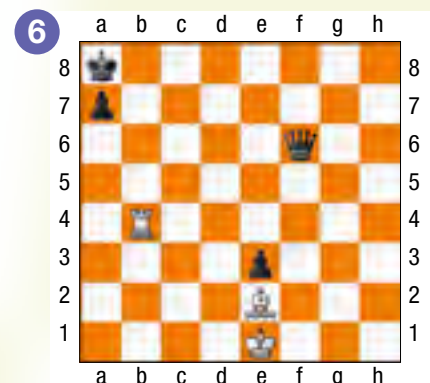


Ta solution : 2 pts

Comment les Blancs forcent-ils le 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 un Fou de bronze. Tu ne penses probablement pas assez au pat dans tes parties.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Fou d'argent.

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



Parcours de la Tour

Il n'y a pas de mat du couloir, car le Fou peut revenir en g8. Avec une pièce et deux pions de moins, les Blancs se contenteront du nul.

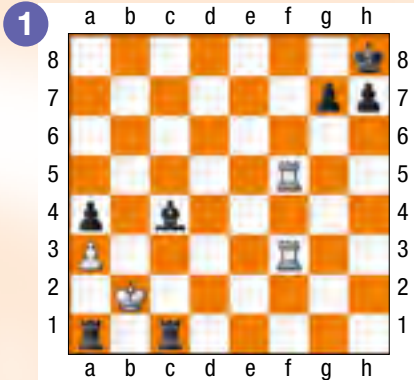
Les exercices se compliquent un peu – normal, on est quand même au parcours de la Tour ! – mais ils ne devraient pas te poser de trop sérieux problèmes si tu as trouvé tous ceux jusqu'ici.

Toujours le même principe : les Blancs sont dans une situation difficile, voire perdante, et ils se satisferont grandement du nul. Il y a donc du pat dans l'air !

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Les Blancs ont une pièce de moins et sont menacés de perdre le Cavalier. Comment envisager un pat lorsqu'on a encore la Dame et les deux Tours ?

Comment les Blancs peuvent-ils parer la menace de mat en h6 ?

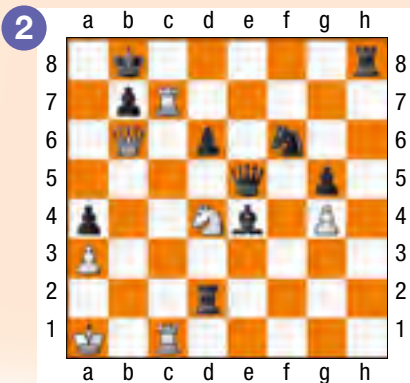


Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de jouer ♖a3 et croyaient bien forcer l'abandon en clouant la Dame blanche. Mais ils avaient oublié un petit détail. Lequel ?

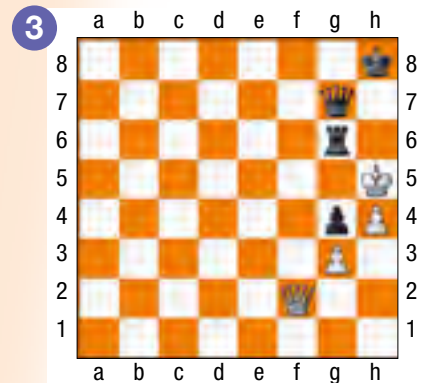


Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

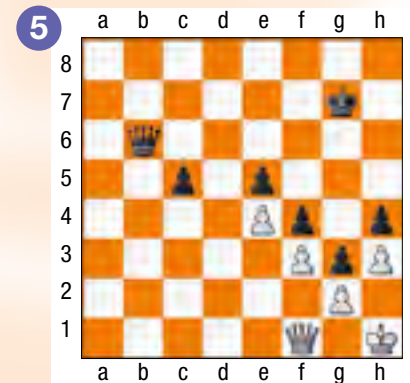
Les Noirs ont un très dangereux pion passé qui est soutenu par sa Dame. Il est grand temps pour les Blancs de penser au nul et ... au pat !



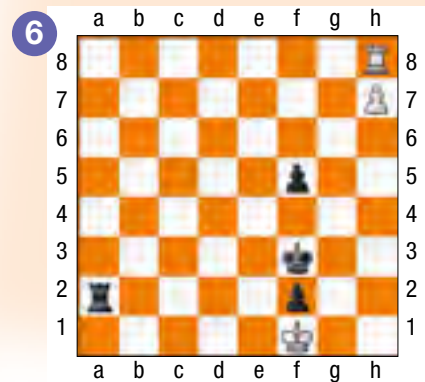
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Comment parer le mat en a1 ? D'autant plus que les Blancs n'ont pas d'échec.



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 encore un peu de mal à trouver des pats dans des parties.
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de calculer des combinaisons en plusieurs coups. C'est un très bon début.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu peux passer au parcours de la Dame.



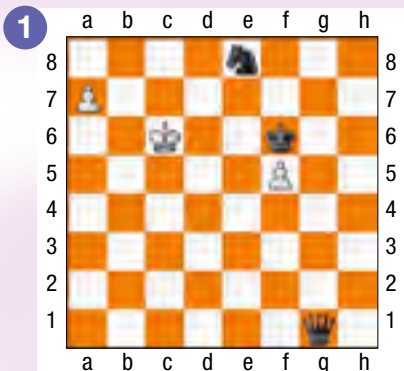
Parcours de la Dame

Une étude de Yuri Averbakh, le grand spécialiste des finales. Si les Blancs font promotion, la Dame noire fait une enfilade en g2 et gagne la nouvelle Dame. Est-ce du coup sans espoir pour les Blancs ?

Le pat a énormément inspiré les compositeurs d'études, tant il est spectaculaire lorsqu'il survient après qu'un joueur a sacrifié toutes ses pièces pour faire nul.

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.

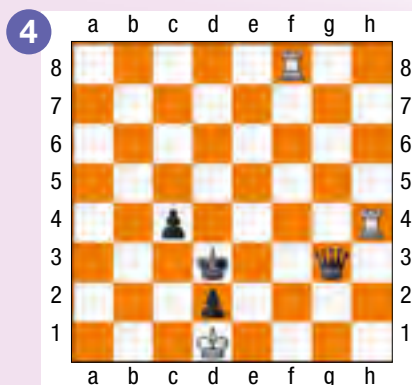
Voici six études (attention, donc, ce n'est pas facile !) sur le thème du pat. A chaque fois, les Blancs sont au trait et la problématique est la même : ils doivent essayer de faire nul.



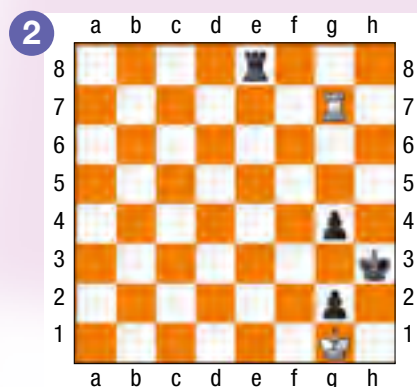
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Une étude de Philippe Stamma, un grand compositeur contemporain de Ponziani. Il est clair qu'il faut donner les deux Tours. Mais comment ?

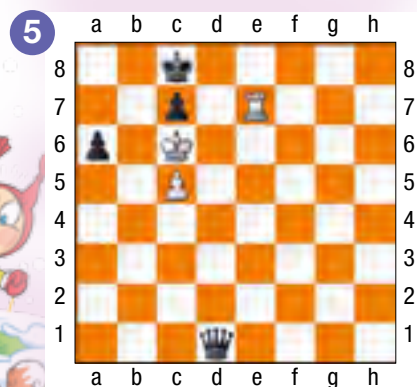


Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Une étude de Leonid Kubel. Le premier coup semble évident, mais la suite l'est un peu moins.



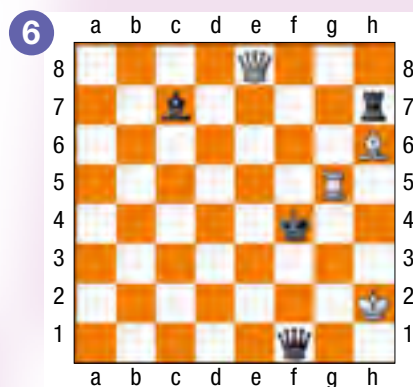
Ta solution : 2 pts

Une étude de Ponziani composée en 1769. Les Blancs jouent et font nul.



Ta solution : 2 pts

Une étude de David Gurguenidze, qui a obtenu un prix dans un concours de composition. La solution est effectivement très esthétique, mais assez difficile. Les Blancs arrivent à se pater !



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. Ces exercices étaient difficiles.

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

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

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 joué sans se mettre en échec.

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

Exemple :

Il n'est pas facile de jouer. 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 + 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 capturer le Roi noir.

Quand une position de mat est atteinte, la partie est terminée et le vainqueur est déclaré.



Quand une position de mat est atteinte, la partie est terminée et le vainqueur est déclaré.

5 conseils pour bien débuter une partie

- Observer attentivement la position avant de jouer.
- Ne pas jouer trop vite.
- Ne pas jouer trop vite.
- Ne pas jouer trop vite.
- 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

DECOUVREZ... l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.

ADHÉREZ... sur le site de la Fédération Française des Échecs.



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 pièces sont placées à leur position initiale.

Le but du jeu

- Le but du jeu est de capturer le Roi adverse.
- Le jeu se termine par échec et mat.
- Le jeu se termine par échec et mat.
- Le jeu se termine par échec et mat.

Le déplacement des pièces

Le pion

- Avant de jouer, il faut vérifier si le pion peut se déplacer.
- 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 les pièces adverses en diagonale.

Le Fou

- Il se déplace en diagonale.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autres 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 le Roi et la case à laquelle il se déplace.

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, puis le pion qui se trouve juste à sa gauche (le grand roque) ou le pion qui se trouve juste à sa droite (le petit roque).

LES CONDITIONS :

- Le Roi ne peut pas être en échec avant ou après le roque.
- Le Roi ne peut pas passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

Deux règles spéciales

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

LA PRISE EN PASSANT : Lorsqu'un pion a avancé de deux cases, l'adversaire peut le capturer en passant à son tour.