

# Convoquer ses connaissances au bon moment !

## Introduction

Combien de fois a-t-on entendu : Ah oui mince pour ne pas dire m...je n'y ai pas pensé ! En effet convoquer au bon moment ses connaissances est une qualité en soi et il faut développer cette aptitude à « appeler » ce que l'on sait au moment ad-hoc. Comment ? Me direz-vous. Pas simple vous répondrais-je ! Certainement par la méthode la plus simple « le travail » et la pratique. Je peux rajouter que s'il y a connaissance c'est qu'il y a identification de positions connues, et que si elles sont connues c'est qu'elles font partie des fondamentaux. Malheureusement ces derniers représentent un gros effort d'assimilation. Alors il faut se mettre au travail et emmagasiner...

Fondamentaux dans les finales

[Finales de pions](#)

[Finales de Cavaliers](#)

[Finales de Tours](#)

[Finales de Dames](#)

[Finales de fous](#)

[Finales fous Cavalier](#)

[Fondamentaux dans les tableaux de mat](#)

[Fondamentaux dans les thèmes tactiques](#)

Fondamentaux dans les thématiques générales

Combinaisons de pat

[Les forteresses](#)

[Les séquences gagnantes](#)

[Le coup gagnant](#)

[Le Zugzwang](#)

[Les coups invisibles](#)

[Prophylaxie](#)

[Le louvoiement](#)

[Sacrifice de qualité](#)

[Sacrifice de dame positionnel](#)

[Sacrifice de tour positionnel](#)

[Sacrifice de fou positionnel](#)

[Sacrifice de cavalier positionnel](#)

[Sacrifice de pion positionnel](#)

☞ Avoir des connaissances c'est aussi se prémunir, des mauvaises intentions d'un adversaire qui maîtrise aussi ces connaissances !

☞ Ce chapitre traite indirectement de quelques fondamentaux qu'il faudra mémoriser au-delà des différentes idées présentées ! Un ouvrage est à venir « Les fondamentaux ».

## Conseils sur les Ouvertures

Débuter une partie nécessite de convoquer ses connaissances dans ce moment si particulier qu'est l'ouverture. La difficulté est de pouvoir s'orienter dans ce dédale de variantes, d'être vigilant sur toutes les possibilités de transposition afin d'avoir conscience du début qui sera réellement joué ! Il est donc vital de maîtriser son système d'ouvertures, ce qui n'est pas une mince affaire si le répertoire se veut ambitieux. Plus il sera vaste et plus les possibilités d'oublis ou de confusion seront source de problèmes.

Pour le joueur débutant, la faiblesse des connaissances ne l'aide pas, elle est doublée d'une vraie difficulté à installer correctement une position théorique. Pour les plus débutants l'émotivité peut même les amener à complètement occulter son propre répertoire et par la même tout son travail préparatoire (je parle évidemment des plus débutants et des plus fragiles psychologiquement). Il se retrouve d'un seul coup comme au premier jour à jouer au feeling, au coup par coup. Afin de pallier ce problème le mieux est de répéter sans cesse « à la maison » son répertoire et ainsi prendre conscience de ses outils (ouvertures pour les Blancs et défenses pour les Noirs). Répéter n'est pas un vain mot, et il ne faut pas avoir peur de répéter de nombreuses fois tant que l'ensemble du répertoire n'est pas totalement maîtrisé. De simples repères comme droite/gauche ne seront pas à négliger. Il faudra aussi vérifier qu'il n'y a pas « de trous », c'est-à-dire que quel que soit le jeu de l'adversaire, une position ou ouverture connue sera à disposition !

☞ Un répertoire maîtrisé permet de jouer systématiquement une position connue, préparée et travaillée « à la maison ».

### [Choisir un répertoire pertinent !](#)

La constitution d'un répertoire pertinent n'est pas une chose facile, que ce soit pour le débutant en cours de formation, ou pour l'enseignant qui ne doit pas se fourvoyer en proposant un système « non opérationnel ». Une vraie réflexion doit être menée. Dans le lien ci-dessus je vous propose diverses approches sur ce point...à vous d'étudier ces diverses propositions et de faire un choix.

☞ Si vous avez confiance en votre professeur écoutez-le !

# Reconnaissance de motifs en finale

## Finales de pions

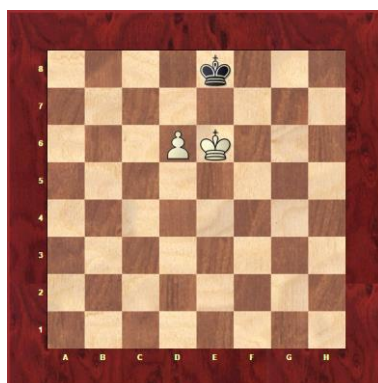
Trait aux Blancs



Le passage du mur

**1.b5 cxb5** [1...axb5 2.c5 bxa4 (2...bxc5 3.a5 les blancs gagnent toujours !) 3.cxb6 a3 4.b7 a2 5.♔b2! et les blancs gagnent !] **2.a5! bxc4 3.axb6 a5 4.b7 a4 5.b8♖** et gain blanc **1-0**.

Trait aux Blancs



Si le pion rentre sur la 7è (2è) en donnant échec la position est nulle

Si les blancs jouent il y a nulle, et si les noirs jouent gain pour les blancs. La règle est que si le pion rentre sur l'avant dernière rangée (2è ou 7è) sans donner échec il y a gain sinon nulle.  
**1.d7+ ♔d8 2.♔d6** pat ! ½-½

## Trait aux Noirs



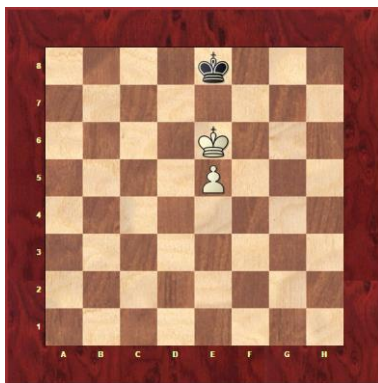
Si le pion rentre sur la 7<sup>e</sup> (2<sup>e</sup>) sans donner échec la position est gagnante

**1...♔d8** [1...♔f8? 2.d7 ♔g7 3.d8♚] **2.d7!** le pion est rentré sur la 7<sup>e</sup> rangée, sans donner échec, ce qui donne la victoire aux blancs. **2...♔c7 3.♔e7 ♔c6 4.d8♚ 1-0**



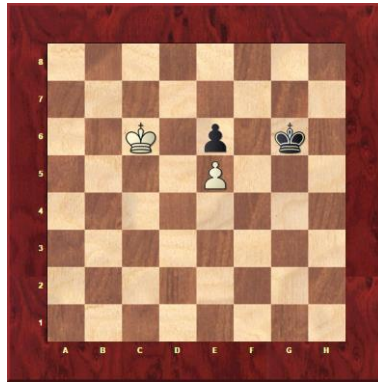
Nulle théorique quelque soit le trait

## Trait aux Blancs



Position didactique gagnante, il suffit de jouer 1.Rd6 ou 1.Rf6 et pousser le pion.

## Trait aux Blancs



### Le trébuchet (un classique)

Attention pas de précipitation. **1.♔d7!!** [1.♔d6?? ♕f5! et les blancs doivent quitter la protection du ♖e5] **1...♕f5** [1...♕f7 2.♔d6 ♕e8 3.♔xe6 Gagne] **2.♔d6!** ♕f4 **3.♔xe6 1-0**

## Trait aux Blancs



### La règle

☞ Le roi va aussi vite sur la diagonale que par la ligne droite, pourquoi ne pas en profiter !

**1.♔e6!!** Le roi se rapproche de a7 et en même temps va s'opposer à l'avancée du roi noir, c'est l'idée ! [1.♔e7 La suite naïve. 1...♕c3 2.♔d7 ♕d4! 3.♔c7 ♕e5 4.♔b7 ♕d6 5.♔xa7 ♕c7! 6.♔a8 ♕c8 nulle] **1...♕c3 2.♔d5!!** ♕b4 **3.♔c6** ♕a5 **4.♔b7** ♕b5 **5.♔xa7** ♕c6 **6.♔b8** (Etude de Maizelis, 1921) **1-0**

## Trait aux Noirs



☞ Motif connu, le roi noir ne peut pas prendre les pions

La règle est que s'il n'y a qu'une seule colonne entre les deux pions ils gagnent. **1...♔a5 2.c5! ♔xa4** [2...♔a6 3.♔b2 ♔b7 4.a5 ♔a6 5.c6 ♔a7 6.♔b3 ♔b8 7.a6 ♔a7 8.c7 et les blancs gagnent!] **3.c6 ♔b5 4.c7 ♔b6 5.c8♚ 1-0**

## Trait aux Noirs



1...♔c4 2.c3! ♔xc3 ? 3.b5

La triangulation



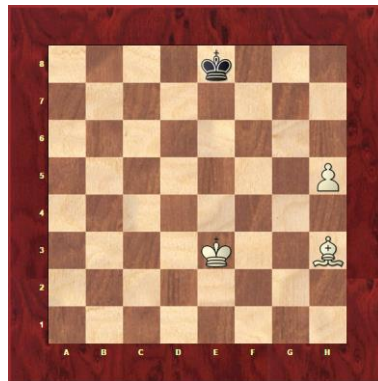
Si le trait était aux noirs ils perdent l'opposition et le ♔ peut rentrer en b6. Donc il faut donner le trait aux noirs. C'est la triangulation. **1.♔d5! ♔c8!** [1...♔d8? 2.♔d6; 1...♔b8 2.♔d6! ♔c8 3.c7 ♔b7 4.♔d7 ♔a7 5.c8♚!] **2.♔c4 ♔d8 3.♔d4!! ♔c8 4.♔d5!** et les noirs ne peuvent pas prendre l'opposition. **4...♔c7 5.♔c5!** et les blancs gagnent! La triangulation porte sur les cases c4,d5,d4 **1-0**

## Finales de fous

Les Noirs jouent et annulent !



1...g3 Nulle théorique  
*Trait aux Blancs*



Il y a des exceptions à tout

Ici l'espoir demeure car le ♔ noir n'a pas rejoint la case de promotion. **1.♙e6! ♚e7 2.h6 ♚f6 3.♙f5! ♚f7 4.♙h7!! ♚f6 5.♚f4 ♚f7 6.♚f5 ♚f8 7.♚f6 ♚e8 8.♙b1 ♚f8 9.h7** (Etude de Troitzky, 1896) **1-0**

*Trait aux Blancs*



Etude d'Averbakh

Les finales ♙ et 2 ♖ contre ♙ sont gagnantes en règle générale. **1.♙a6!! bxa6 2.♚a3!** (Etude d'Averbakh) **1/2-1/2**

## Finales de dames contre pion

Trait aux Blancs



Il faut trouver le plan ? Les noirs pourront-ils pousser leur pion dame en promotion ? Dans ce cas-là il y aurait nulle. 1. ♖g4+ ♔e1 2. ♚e4+ ♔f2 3. ♛d3 ♔e1 4. ♚e3+ ♔d1 5. ♔g5! Le plan est clair, il faut rapprocher le roi quand le roi noir, forcé passe devant son propre pion, empêchant par la même sa promotion. 5... ♔c2 6. ♚e2 ♔c1 7. ♛c4+ ♔b1 8. ♛d3+ ♔c1 9. ♛c3+ ♔d1 10. ♔f4 ♔e2 11. ♚e3+ ♔d1 12. ♔e4 ♔c2 13. ♛d3+ ♔c1 14. ♛c3+ ♔d1 15. ♔d3 ♔e1 16. ♛xd2+ et les blancs gagnent! 1-0

☞ Cette méthode fonctionne pour les pions Cavalier/Roi/Dame.

☞ Concernant le pion fou et tour il en est autrement !

**Premier cas :** Le roi de l'attaque (du couple roi dame) est hors zone de gain et la position est nulle.

**Deuxième cas :** Le roi de l'attaque (du couple roi dame) est dans la zone de gain et il gagne.

Trait aux Blancs



1. ♚b5+ ♔c2 2. ♛c4+ ♔b1 3. ♛b3+ ♔a1 4. ♛c3+ [4. ♔d6?? Pat] 4... ♔b1 5. ♛b3+ ♔a1 6. ♚a3 ♔b1 7. ♛b3+ ♔a1 8. ♛c3+ Nulle [8. ♛d1+ ♔b2 9. ♛d2+ attention il faut faire attention à tout et jusqu'au bout ! 9... ♔a1?? 10. ♛c1#] ½-½



## Trait aux Blancs



1. ♖b5+ ♔e1 2. ♗b4+ ♔f1 3. ♘f6 ♔g2 4. ♗g4+ ♔h1 5. ♗f3+ ♔g1 6. ♗g3+ ♔h1!! 7. ♗xf2 Pat  
1/2-1/2

## Trait aux Blancs



C'est l'exception, en fait les blancs peuvent gagner même si c'est un pion tour à la condition que le roi blanc soit dans la zone de gain. Cette zone de gain, on peut la symboliser par le carré suivant : à partir de la case de promotion (ici a1) compter 5 cases sur la rangée (ici jusqu'à e1), 5 cases sur la colonne (colonne e), donc jusqu'à e5. On peut aussi le formuler ainsi 5.5.-2. Un point de détail il faut retrancher à ce carré la case e5. Et vous avez le carré. La règle est que si le roi est dans ce carré le couple ♖♔ gagne même si c'est un pion tour. 1. ♗e1+ ♔b2 2. ♗d2+ l'astuce est que la dame doit être n'importe où sur la 2ème (ou 7ème) et avoir le trait ! 2... ♔b1 3. ♔c4 a1 ♗ 4. ♔b3!! et les blancs gagnent. 1-0

## Trait aux Blancs



L'exception de l'exception !

Les blancs jouent et gagnent ! Pourtant le roi n'est pas dans la zone de gain. Il y a des exceptions à tout.

1.♔b6 ♕b1 2.♔a5+ ♕c2 [2...♔a1? 3.♔b4 ♕b2 4.♖g2+ ♕b1 5.♔b3 ♖a1♖ 6.♖c2#] 3.♖g2+ ♕b1 4.♔a4! ♖a1♖+ 5.♔b3 1-0

## Trait aux Blancs



Ici la zone de gain est plus réduite. La zone (le rectangle) est de a1 à e1 sur la rangée, de e1 à e4 sur la colonne. A cette zone il faut retrancher les cases e4 et d4 (toujours le coin interne). On peut aussi le formuler ainsi 5.4.-2 1.♖b8+ ♕c1 [1...♔a1 2.♔d2] 2.♖b4 ♕d1 3.♖d2#

## Trait aux Blancs



Ici la zone est plus grande, rectangle de a1 à g1 sur la rangée, et g1 à g5 sur la colonne g. Il faut y retrancher les cases g5, f5 et e5. On peut aussi le formuler ainsi 7.5.-3. Les deux cases cibles pour le roi blanc étant e2 et b3. **1. ♛b3 ♔d2 2. ♛b2 ♔d1 3. ♕f3 ♔d2 [3...c1♛ 4. ♛e2#] 4. ♕e4 ♔d1 5. ♕d3 c1♛ 6. ♛e2#**

## Finales de cavaliers

Trait aux Blancs



Une idée classique dans ce type de position !

**1. ♖c2 ♔f3 [1... ♔d3? 2. ♗b4+; 1... ♔d5 2. ♗b4+] 2. ♔d6 ♔e2 3. ♔d5 ♔d2 4. ♗a1 ♔c3 5. ♔e4! ♔b2 6. ♔d3 ♔xa1 7. ♔c2 ½-½**

### Etude de Carjaval

1889

Les Blancs matent en 7 coups



**1. ♔c1 a3 2. ♗c2+ ♔a2 3. ♗d4! ♔a1 4. ♔c2 ♔a2 [4... a2 5. ♗b3#] 5. ♗e2! ♔a1 6. ♗c1 a2 7. ♗b3#**

## Le carré magique

Trait aux Blancs

Cavalier contre pion sur la 2è (7è)  
Pion fou



1. ♖f1 ♕e2 2. ♘g3+ ♕f3 3. ♘f1 ♕g2 4. ♘e3+ ♕g1 5. ♗b6 ♕h2 6. ♗c5 ♕g3 7. ♗d4 ♕f3 ½-½

Trait aux Blancs

Pion tour



Voilà une nulle théorique ! 1. ♗b5 ♕f2 [1...h2 2. ♘f1+ ♕g2 3. ♘xh2] 2. ♘g4+ ♕g3 3. ♘e3 ♕f3 [3...h2? 4. ♘f1+] 4. ♘f1 ♕f2 [4...♗g2 5. ♘e3+ ♕g1 6. ♘g4 ♕g2 7. ♘e3+ ♕h1 8. ♘g4] 5. ♘h2 ♕g2 6. ♘g4 ½-½

## Etude de Cheron

Carré magique, 1924

Trait aux Blancs



**1. ♖e2+!** [1. ♘d3+? ♙d2 2. ♘c5 ♙c3 3. ♘e4+ ♙d4 4. ♘g3 ♙d3! et gain noir !] **1... ♙d1** [1... ♙d2 2. ♘d4 c1♙ 3. ♘b3+!] **2. ♘c3+!** ♙d2 **3. ♘a2!** ♙e3 **4. ♘c1** ♙d4 **5. ♘a2** ♙c4 **6. ♘c1** ♙c3 **7. ♘e2+ ♙d2** **8. ♘d4** ♙c3 [8... c1♙ 9. ♘b3+] **9. ♘e2+ ♙d3** **10. ♘c1+ ½-½**

## Finales de tours

### Les positions annulantes

### Idéal noir

Trait aux Noirs



Idéal noir (ou camp de la défense). Le roi noir occupe la case de promotion. La tour noire attaque par derrière le pion et le roi blanc qui ne peut échapper aux échecs en tournant autour de son pion, trop avancé. **1...♖d1+ 2.♔c7 ♜e1 3.♔d6 ♖d1+ 4.♔e5 ♜e1+ 5.♔d5 ♖d1+ 6.♔c4 ♜e1 7.♔d5** Nulle ½-½

### Défense sur la 6è

Trait aux Noirs



Les Noirs attendent le moment critique, à savoir la poussée du pion en e6, moment où ils pourront annuler par une succession d'échecs sur la première rangée.

**1...♖b6 2.♖a7 ♜c6! 3.♖a8+ ♔e7 4.♖a7+ ♔e8** Les Blancs cherchent et tournent en rond **5.e6** les Blancs tentent de faire évoluer la position et bien entendu faire promotion, mais c'est le moment critique pour une bonne défense, le roi blanc ne pourra se cacher devant le pion et subira une pluie d'échecs [5.♔e4 ♖b6 6.♔d5 ♖h6! 7.e6 ♖h1! et les noirs annulent et les Noirs vont infliger une pluie d'échec sur la première et donc nulle] **5...♜c1!** Toujours cette astuce, donner une pluie d'échecs sur la première rangée. **6.♔f6 ♖f1+ 7.♔e5 ♜e1+ 8.♔d6 ♖d1+** ( Etude de Philidor, 1777 ) ½-½

# La Checking distance

La Checking distance est un processus défensif. Le principe est qu'il faut un minimum de trois colonnes ou rangées entre le roi et la tour qui donnera échec ou menacera de capturer le pion.

**Trait aux Noirs**



« Checking distance sur les colonnes ! »

**2...♖a8+ 3.♔d7 ♜a7+ 4.♔d6 ♜a6+ 5.♔c7 ♜a7+ 6.♔d8 ♜a8+ 7.♔c7 ♜a7+** Nulle, car les noirs ont la checking distance. Cette notion est la distance de sécurité pour la tour défensive afin d'annuler la position. Il faut avoir au moins 3 colonnes ou 3 rangées entre la tour défensive et le pion. Le but du jeu étant d'annuler la position en donnant toujours échec. 1/2-1/2

**Trait aux Noirs**



« Checking distance sur les rangées ! »

**2...♖a8+ 3.♔d7 ♜a7+ 4.♔d6 ♜a6+ 5.♔c7 ♜a7+ 6.♔d8 ♜a8+ 7.♔c7 ♜a7+** Nulle, car les noirs ont « la checking distance » (échec perpétuel) sur les rangées. 1/2-1/2



## Trait aux Noirs



1...♖a8+ 2.♕c7 ♜a7+ 3.♕c6 ♜a6+ 4.♕b7 ♜d6 5.♕c7 ♜d3 6.d8♙ 1-0

Les Noirs n'ont pas la checking distance  
(Il n'y a que deux colonnes entre le roi et la tour).

## Trait aux Noirs



Les Noirs n'ont pas la checking distance  
(Il n'y a que deux rangées entre le roi et la tour).

## Les positions gagnantes

### Idéal Blanc



Le pion est en 7<sup>e</sup> rangée et la tour en 8<sup>e</sup>. Le roi noir est coupé de la case de promotion. Les échecs verticaux ou horizontaux seront inefficaces. **1...♖a6+** [1...♜d3+ 2.♔c5 ♜c3+ 3.♔d4 Idem] **2.♔c5 ♜a5+** **3.♔b4** Et les noirs ne peuvent empêcher la promotion. **1-0**

### Le pont de Lucena



Dans cette position, si le roi blanc « sort » et menace de faire dame, il va essayer toute une suite d'échecs (Checking distance). L'idée du Pont de Lucena est de couper ces échecs et ainsi faire promotion. **1.♜f4!** Introduisant le Pont de Lucena **1...♜c1 2.♔e7! ♜e1+** **3.♔d6 ♜d1+** **4.♔e6 ♜e1+** **5.♔d5! ♜d1+** **6.♜d4** Et les blancs gagnent ! (Etude de Lucena 1497) **1-0**

## Pour les plus avancés

### Trait aux Blancs



1. ♖a8] 1-0

### Trait aux Noirs

Les Blancs menacent 1. Tc8+ 1-0



1... ♚b7! [1... ♚c7?? 2. ♖a8] ½-½

Trait aux Blancs



**1. ♖a5 !** Les blancs gagnent tout simplement en allant chercher le pion avec le roi qu'il soit proche ou éloigné, peu importe. Si le pion file on le laisse jusqu'à l'avant dernière rangée où l'on joue alors la tour évidemment sur la rangée de promotion. **1...d3** [1... ♚e6 2. ♚g7 d3 3. ♚g6 d2 4. ♖a1 ♚e5 5. ♖d1 ♚e4 6. ♖xd2] **2. ♚e8 d2 3. ♖d5** en fait il faut couper le roi si cela est possible sur la 5<sup>e</sup> rangée. **1-0**

☞ Ce mécanisme fonctionne si on peut établir une barrière sur la 5è (avec la Tour) minimum !

Trait aux Blancs



Si les blancs veulent couper le roi, Ici sur la 4è, Ça ne fonctionne plus donc. **1.♖a4 ♕e5 2.♔g6 d2 3.♞a1 ♕e4 4.♞d1 ♕e3** nulle ½-½

Trait aux Blancs



Le mouvement pendulaire

**1.♔b8 ♞b2+ 2.♔c8 ♞a2 3.♞g6+! ♔c5 [3...♔b5? 4.♔b7!; 3...♔d5 4.♔b7 ♞b2+ 5.♞b6!] 4.♔b7 ♞b2+ 5.♔c7 ♞a2 6.♞g5+! ♔c4 7.♔b7 ♞b2+ 8.♔c6 ♞a2 9.♞g4+ ♔c3 10.♔b6!** avec la menace Tg8. **10...♞b2+ 11.♔c5! ♞a2 12.♞g3+ ♔c2 13.♞g2+ ♔b3 14.♞xa2 ♔xa2 15.a8♞+** ( Etude de Ponziani, 1782 ) **1-0**

## Trait aux Blancs



Le roi blanc a du mal à s'avancer car il va être mitraillé d'échecs par la tour noire. Mais le roi noir coincé à la bande va permettre une issue victorieuse. **1.♔d3 ♖d8+ 2.♕c4 ♜c8+ 3.♕d5 ♜d8+ 4.♕e5 ♜e8+ 5.♕f6!! ♜f8+ 6.♕e7! ♜f5 7.e4!! ♜e5+ 8.♕f6! ♜h5 9.e5 ♜h2 10.♜f1 ♕h7 11.♕f7!** Et les blancs gagnent ! (Etude de Chéron, 1927) 1-0



Tant de fois !

# Reconnaissance des tableaux de Mat

## Fondamentaux dans les tableaux de mat

Prenons l'exemple du Mat Arabe !

### Mat Arabe Trait aux Blancs



**1. ♖h7#**

Il faut être capable de retrouver ce mat simple dans une situation plus complexe. En serez-vous capable même dans les positions « d'apparence simple » ?

### Trait aux Noirs



**1... ♜d2!**

Les Blancs dans cette position dans l'euphorie de la victoire n'ont pas vu venir le coup noir !

**2. ♖a2 ♜xa2 3. ♖b2 ♜xb2 4. ♕e2 ♜xe2 0-1**

Et là, vous le voyez le mat arabe ? caché et tapis dans l'ombre ?

### Treybal - Henneberger

La haye, 1928



1. ♖xf6!! ♚e2 [1...gxf6 2. ♜xf6+ ♜h8 3. ♚g8#; 1...♜g8 2. ♜f4 ♖xe4 3. ♜e6 ♖7xc6 4. fxe6 ♜e7 5. ♖f7+-] 2. ♖xh6+!! ♜g8 [2...♜xh6 3. ♚g6#] 3. ♜f6+ ♜f7 4. ♚g6#

Et là le voyez-vous encore ?

### R.Fine - A.W Drake

New York, 1933



1. ♜xf6 ♜xf6 2. ♜e4+ ♜g7 [2...♜e6 3. ♚xc4+; 2...♜f5 3. ♖c2 ♚a4 4. ♚xg5+ ♜e6 5. ♚g4#] 3. ♖c2 ♚a4 4. ♚xg5+ ♜g6 [4...♜h8 5. ♚xd8 ♚xc2 6. ♚xf8+ ♜g8 7. ♚f6#] 5. ♖c7+ ♜g8 [5...♖d7 6. b3 ♚b5 7. ♚f6+ ♜g8 8. ♚e6+ ♖f7 9. d7] 6. ♚xg6+ hxg6 7. ♜f6+ ♜h8 8. ♖h7#

☞ Voilà c'est ça convoquer ses connaissances !

## Reconnaissance des thèmes tactiques

☞ Pour les thèmes tactiques il est vital de les maîtriser afin de gagner du matériel mais aussi comme dit en introduction, afin de s'en prévenir face à un adversaire qui le plus souvent connaît aussi ces thèmes !

☞ Travailler la tactique sans cesse même si vous avez atteint un niveau honorable, on ne travaille jamais assez cet aspect-à !

☞ Comment voulez-vous mettre en place une stratégie sans matériel, ce qui ne manquera pas d'arriver par excès de générosité !

### Fondamentaux dans les thèmes tactiques

☞ Commencez par visionner les vidéos thèmes par thème et faites-vous la main avec les différents sites qui proposent des exercices en ligne !

☞ Travaillez beaucoup !

## Reconnaissance des forteresses

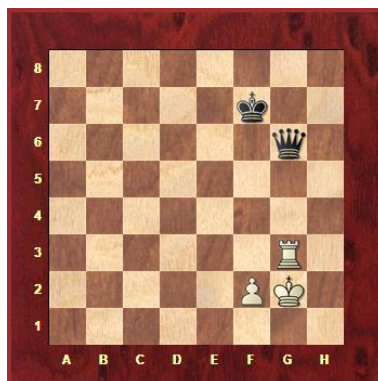
☞ Peu enseignées et peu connues elles pourront vous sauver !

☞ Comme pour les thèmes tactiques et les tableaux de mat, il faut être capable de les mémoriser et de les retrouver dans des positions où elles existent pour peu qu'on les voie !

### Les forteresses

L'une des plus connues !

**Trait aux Noirs**

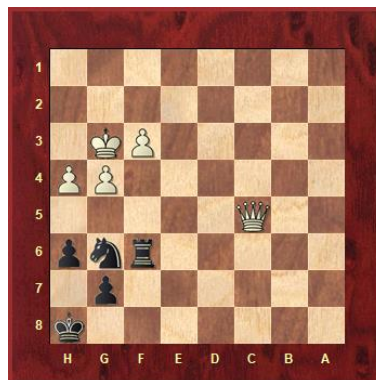


1... ♖e4+ 2. ♔h2 ♗e2 3. ♔g2 ½-½



## Trait aux Noirs

Nikuljshin,K – Shuraev,A  
Moscow, 1994



42... ♖xh4 ! 43. ♕c8+ ♔h7 44. ♔xh4 ♖xf3 45. ♕c2+ ♔h8 46. ♔h5 ♖f6 47. ♕e4 ♔g8 48. ♕d4 ♔h7  
49. ♕d8 ♖f3 50. g5 hxg5 51. ♕e8 ♖f6 52. ♔xg5 ♖h6 53. ♔f5 ♖f6+ 54. ♔e5 ♖h6 ½-½

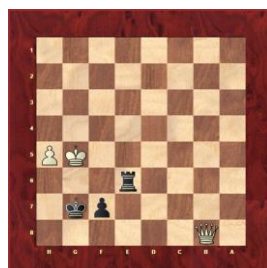
## Trait aux Noirs

S.Flohr - Lilienthal  
1950



1... ♖xh3 [1... ♖a1 2. ♕c4 ♔h1+ 3. ♔h2 ♔e6 et les noirs dispersèrent leurs forces !] 2. gxf3 ♖g1+  
3. ♔h2 ♖g6 4. ♕c4 ♖f6 5. ♕c3 ♔g6 6. ♔g3 ♔f4 7. ♕e5 ♖g6 8. ♕d3 ♔h5+ 9. ♔g2 ♔f4+ 10. ♔h2  
♔h5 11. ♕e4 ♖f2+ 12. ♔g1 ♖f6 13. ♕c3 ♖f4 14. ♕e3 ♖f6 15. ♕f3 ♖e6 16. ♕d4 ♔g7 17. ♕g4 ♔f5  
18. ♕xf5 gxf5 19. ♔g2 ♔f4 20. h4 ♔h7 21. ♔f3 ♖e3+ 22. ♔xf4 ♖e6 23. ♔f5 ♖g6 24. h5 ♖h6  
25. ♔g5 ♖e6 26. ♕d8 ♔g7 27. ♕d4+ ♔h7 28. ♕h4 ♖h6 29. ♕b4 ♔g7 30. ♕b8 ♖e6 ½-½

Position finale



☞ Bon je reconnais il fallait la voir, cette forteresse dans la position initiale !

## Combinaison de pat

☞ Parce qu'un demi-point vaut mieux que zéro, il faut y penser (je sais un point c'est mieux ...). Et combien de fois a-t-on put constater que forcer une nulle...perd !

Trait aux Blancs



1. ♔h6+ ♚xh6 ½-½

Trait aux Noirs



**Najdorf – Kurtic**

1984

1... ♚xf2+ 2. ♔g5 ♜f6+ 3. ♚xf6 ♜h4+ 4. ♔xh4 ♜g5+ ½-½

# Transposition

Ce thème (capacité) qui est proche à certains égards de la simplification, est indispensable à toute bonne pratique du Noble Jeu. Si les transpositions sont possibles dans les ouvertures, je parle ici des transpositions qui interviennent le plus souvent du milieu de partie, ou pré-finale vers une finale gagnante ! Il ne faut jamais oublier cette aptitude à transposer (passer d'une position A à une position B que l'on sait gagnante), mais elle implique une connaissance de ces positions transposées gagnantes ! Il est à noter et rappeler que ce type de position revêt un caractère d'urgence dans le sens où le plus souvent « c'est maintenant ou jamais », en d'autres termes il faut prendre la décision de transposer sur le coup, sous peine que cette possibilité ne se présente plus à nouveau !

Ci-dessous vous trouverez quelques exemples de transpositions vers des finales de pions gagnantes.

Trait aux Blancs



**1. ♖d5+ [1. ♜b5+? ♜xb5+ 2. ♘xb5 ♙f4 Et le pion tombe. Nulle] 1... ♜xd5 2. exd5 ♙f6 3. ♘c5 ♙e7 4. ♘c6! ♙d8 5. ♘d6 ♙e8 6. ♘c7 ♙e7 7. d6+ ♙e8 8. d7+ ♙e7 9. d8♜+ 1-0**

### Trait aux Blancs



**1.♔d4! ♕xd4 2.♕xd4!** [2...cxd4 ♖e6 3.♕c4 ♗d6 4.d5 ♗d7 5.♕c5 ♖c7 6.d6+ ♗d7 7.♕d5 ♗d8 8.♕e6 ♗e8 9.d7+ ♗d8 10.♕d6 Pat!] **2...♗e6 3.♕c5 ♗d7 4.♖b6 ♗c8 5.c4 ♖b8 6.c5 ♗c8 7.♕c6 ♗d8 8.♖b7 ♗d7 9.c6+ ♗d8 10.c7+ ♗d7 11.c8♞+ 1-0**

### Les Noirs jouent et annulent



**1...♞d7+! 2.♕e5 ♞xd5+ 3.♕xd5 ♗d7 4.♕c5 ♗c7 5.d5 ♗d7 6.d6 ♗d8 7.♕c6 ♗c8 8.d7+ ♗d8 9.♕d6 Pat 1/2-1/2**

### Les Blancs transposent et gagnent



**1.♞g6+ ♗e7 2.♞xd6 ♗xd6 3.♕d4! ♗c6 4.♕e5 ♗d7 5.♕d5 ♗c7 6.♕e6 ♗d8 7.♕d6 ♗c8 8.♕e7 ♗c7 9.d4 ♗c6 10.♕e6 ♗c7 11.d5 ♗d8 12.♕d6 ♗e8 13.♕c7 et les blancs font dame. 1-0**

### Les Blancs transposent et gagnent



1. ♖f5+ ♜xf5 [1...♙e6 2. ♖xe7 ♙xe7 3. ♙e5 ♖f7 4. ♙f5 ♖g7 5. ♙e6 ♖f8 6. ♙f6 ♖g8 7. ♙e7 ♖g7 8. f5 et les blancs font dame.] 2. ♙xf5 ♙e7 3. ♙g6 ♖f8 4. ♙f6 ♙e8 5. ♙g7 ♙e7 6. f5 et les blancs font dame. 1-0

### Les Blancs transposent et gagnent



1. ♖f6+ ♜xf6 [1...♙f8 2. ♖xe8 ♙xe8 3. ♙e6 ♖f8 4. ♙f6 ♙e8 5. ♙g7 ♙e7 6. f6+ ♙e8 7. f7+ ♙e7 8. f8♖+] 2. ♙xf6 ♙f8 3. ♙e6 ♙e8 4. f6 ♖f8 5. f7 ♖g7 6. ♙e7 ♖g6 7. f8♖ et les blancs gagnent! 1-0



Les Blancs transposent et gagnent



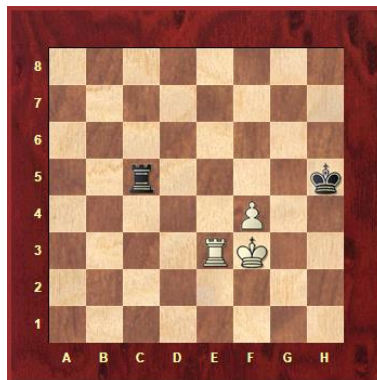
1. ♖xf6 gxf6 2. f5! ♕f8 3. ♕xf6 ♖e8 4. ♔g7 ♕e7 5. f6+ ♖e8 6. f7+ ♕e7 7. f8♞+ 1-0

Les Blancs transposent et gagnent



1. ♖gxe5+ ♜xe5 2. ♔f4 [2... ♜xe5+ ♕xe5 3. ♔f3 ♕f5 4. ♔g3 ♕g5=] 2... ♜xe4+ 3. ♕xe4 ♔f6 4. ♔f4+ ♕g6 5. ♔g4 ♔f6 6. ♔h5 ♕g7 7. ♔g5 ♕f7 8. ♔h6 ♕g8 9. ♔g6 ♔h8 10. ♔f7 ♔h7 11. g4 ♔h6 12. ♔f6 ♔h7 13. g5 ♕g8 14. ♔g6 ♔h8 15. ♔f7 ♔h7 16. g6+ ♔h8 17. g7+ ♔h7 18. g8♞+ ♔h6 19. ♞g6#

Trait aux Blancs



Les Blancs ne peuvent gagner

1. ♜e5+ ♜xe5 2. fxe5 ♔g6 3. ♔e4 ♔f7 4. ♔d5 ♕e7 ½-½

### Trait aux Blancs



1. ♖e6+ ♜xe6 2. fxex6 ♔g7 3. ♕e5 ♔f8 4. ♕d6 ♕e8 5. e7 ♔f7 6. ♕d7 ♔f6 7. e8♚ 1-0

### Trait aux Blancs



1. ♖3d5+ ♜xd5 2. ♖xd5+ [2...cxd5 ♔b5 3. ♕d4 ♖g4+ 4. ♕e5 ♕c5 5. ♖c6+ ♔b5 6. ♕e6 (6. ♖f6 ♕c5 7. d6 ♖g5+ 8. ♕e6 ♖g1 9. ♖f5+ ♕c6 10. ♖f7 ♖e1+ 11. ♕f6 ♖f1+ 12. ♕e6 ♖xf7 13. ♕xf7 ♕xd6=) 6...♖g6+ 7. ♕d7 ♖g7+ 8. ♕d8 ♖g5] 2...♖xd5 3. cxd5 ♔b6 4. ♕d4 ♕c7 5. ♕e5 ♕d7= 1/2-1/2

### Trait aux Blancs



1. ♚b8+ [1. ♚d5+ ♚xd5+ 2. ♕xd5 (2...exd5 ♕c7=) 2...♕d7=] 1...♕d7 2. ♚b7+ ♕e8 3. ♚xf7+ ♕xf7 4. ♕d6 ♕e8 5. ♕e6 ♕d8 6. ♕f7 et les blancs gagnent! 1-0

## Trait aux Blancs Transposition ou pas ?



1. ♖df5+ ♔f7 2. ♜xe7 ♜a6!! [2... ♔xe7 3. ♜d5+ ♜xd5 (3... ♔d7 4. ♜xc7 ♔xc7 5. ♔d5 ♔d7 6. d4 Les blancs gagnent aussi!) 4. ♔xd5 ♔d7 5. d4! et les blancs gagnent!] 3. ♜7f5 ♜c5+ 4. ♔d4 ♜xd3= 1/2-1/2





## Prendre le dernier pion

Eh oui dans le feu de l'action, on pourrait oublier ce petit détail ! Prendre le demi-point sinon zéro point !

Trait aux Blancs

Qui n'ont plus qu'une seule seconde à la pendule !!



1. ♔xe5+ et Nulle, un roi nu ne pouvant gagner !

Trait aux Blancs

Les Blancs ont une dizaine de secondes à la pendule !



1. ♔xe5+ et avec les neuf secondes restantes on essaie de gagner ! Il est quand même plus confortable de jouer avec un demi-point dans la poche. Quand on sait que l'on risque la défaite, a-t-on le choix ?

## On demande au capitaine avant !

En compétition par équipe, lorsque votre adversaire peut vous proposer la nulle. N'acceptez pas immédiatement, vous êtes en équipe et votre décision hâtive pourrait nuire à votre équipe. Faites le point avec votre capitaine et prenez une décision concertée !



## Conseils et points de Méthodologie

☞ Ne pas jouer sur le coup de l'émotion qu'elle soit négative (je suis attaqué) ou positive (je suis en train de gagner !)

☞ Ne jamais joué avec une pièce dans la main, vous l'avez touché donc vous devez la jouer. Qui vous empêche de la reposer sur sa case initiale, vous calmez et prendre votre temps.

☞ Ne cédez pas à la séduction, le plus souvent elle est mauvaise conseillère !

☞ Parfois nous sommes tellement pressés de jouer le coup gagnant que l'on n'oublie de lire le coup de l'adversaire.

☞ Ne cédez pas à la séduction, le plus souvent elle est mauvaise conseillère !

☞ La non-lecture ou la sous lecture de l'intention de l'adversaire est source de problème et constitue une capacité à maîtriser absolument.

☞ Multipliez les points de vue.

- Se redresser ne serait-ce que de quelques centimètres change l'angle de vue.
- Se positionner derrière son adversaire (sans le déranger) est un point de vue radical et bien utile.
- 

☞ Commencez lentement même si vous connaissez très bien votre répertoire, car cela donne le rythme de toute la partie.

☞ Ne faites pas confiance à votre adversaire. S'il sacrifie par exemple qui vous dit qu'il a bien calculé ? Vous devez vérifier la validité de son sacrifice et prendre une décision après.

- Son calcul peut être correct.
- Il s'est peut-être trompé.
- Il peut sacrifier sans avoir vérifié.
- Il peut s'amuser à sacrifier tout en sachant que le sacrifice est faux.

☞ Si vous n'arrivez pas à vérifier son sacrifice, prenez ! Soit, vous gagnerez du matériel soit vous gagnerez en expérience !

☞ Si une prise est possible, vous devez toujours la considérer en premier.